

Państwowa Wyższa Szkoła
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna,
im. Leona Schillera w Łodzi



Wydział Organizacji Sztuki Filmowej

Zuzanna Pietras

nr albumu: 9562

Problemy adaptacji na przykładzie franczyzy Śródziemia

Praca licencjacka napisana pod kierunkiem
Dra Artura Majera

ŁÓDŹ 2025

Spis Treści

Wstęp.....	3
Rozdział 1. Adaptacja – czym jest i pierwsze próby ekranizacji uniwersum Tolkiena.....	5
Adaptacja, ekranizacja, inspiracja	5
Główne problemy z adaptowaniem świata Tolkiena.....	8
Pierwsze próby – udane i nieudane	10
Rozdział 2. Peter Jackson i jego pierwsza trylogia	15
Dewelopment i preprodukcja	15
Produkcja i postprodukcja	19
Odbiór i dziedzictwo	24
Rozdział 3. „Hobbit” – 314 stron i 3 filmy	27
Dlaczego i jak?.....	27
Zasadnicze różnice dot. sposobu realizacji, czyli porównanie z pierwszą trylogią	30
Czy było warto?.....	34
Rozdział 4. Adaptacje Śródziemia w drugiej dekadzie XXI wieku	37
Problemy świata współczesnego	37
„Pierścienie Władzy” – co poszło nie tak?.....	40
„Wojna Rohirrimów” – animowany powrót do Śródziemia	45
Zakończenie	48
Bibliografia.....	51
Spis fotografii	59

Wstęp

Kiedy mamy do czynienia z dobrą adaptacją? Pytanie, na które wielu teoretyków kina, twórców filmowych i krytyków próbuje znaleźć odpowiedź od lat, jeżeli nie od dekad. Czy jest to adaptacja w 100% zgodna z pierwowzorem? A może taka, która daje sobie pełną wolność twórczą? Czy oceniać należy adaptację tylko pod kątem artystycznym, czy aspekt ekonomiczny również powinien wchodzić w grę? A może „dobra adaptacja” to taka, która wygrywa serca fanów, ewentualnie również krytyków? Pytanie „kiedy adaptacja jest dobra?” jest prawdopodobnie pytaniem bez jednej uniwersalnej odpowiedzi, a mimo to różni badacze ponownie podejmują próby jej znalezienia. W rolę takiego badacza wcieliłam się podczas pisania tej pracy, a podmiotem moich badań będzie filmowa franczyza Śródziemia.

Dlaczego akurat to uniwersum? Cóż, powodów jest kilka. Pierwszym i najbardziej opartym na analitycznym spojrzeniu na całą franczyzę jest fakt, iż adaptacje powieści Tolkiena powstawały na przestrzeni dekad, od 1967 roku zaczynając, a kończąc w roku 2024 z widokiem w przyszłość. Dodatkowo adaptacje te realizowane były na różne sposoby i rozpowszechniane w różnych schematach. Każda ekranizacja miała swoją specyfikę i powstawała w innym czasie i w innej mentalności twórczej. Stąd też daje to duże możliwości, jeżeli chodzi o analizę sposobu, w jaki były one tworzone i jak zostały odebrane. A biorąc pod uwagę odwieczne dyskusje na temat słuszności bądź niesłuszności zmian wprowadzanych w adaptacje filmowe i serialowe, w połączeniu ze współczesnym klimatem otaczającym coraz to bardziej liberalny stosunek wierności do pierwowzorów, temat pracy nasuwał się sam.

Innym powodem jest moje osobiste przywiązanie do świata stworzonego przez Tolkiena i jego prominentna obecność w moim życiu. Poczynając od pierwszego seansu *Powrotu Króla*, na którym byłam w wieku zaledwie ośmiu miesięcy życia płodowego, przez lekturę najpierw *Hobbita* w wieku parunastu lat, a później *Władcy Pierścieni* oraz *Silmarillionu* i książek pokrewnych, a kończąc na wizycie w kinie na *Wojnie Rohirrimów* pod koniec ubiegłego roku. Uniwersum *Władcy Pierścieni* zawsze było mi bliskie i niezmiennie stanowi dla mnie jedną z najdawniejszych i najbardziej stałych inspiracji. Logicznym więc wydawało mi się, żeby praca, która będzie zwieńczeniem studiów również w jakiś sposób do Śródziemia nawiązywała.

W swojej pracy korzystałam oczywiście z pierwowzorów literackich, jak i adaptacji filmowych i serialowych, a także materiałów im towarzyszących. Mam tu na myśli liczne nagrania *behind the scenes*, wywiady z twórcami, recenzje napisane na przestrzeni lat, nie tylko przez krytyków filmowych, ale także przez „zwykłych” widzów. Po inspiracje i informacje

sięgałam zarówno do źródeł polskich, jak i zagranicznych, chociaż nie ukrywam, że większość źródeł jest w języku angielskim, gdyż są one dużo obszerniejsze niż źródła w języku polskim. Część pracy powstała również na podstawie wiedzy własnej, a jeżeli mówimy o Śródziemiu i rzeczach z nim związanymi, moja wiedza jest, nieskromnie mówiąc, dosyć obszerna.

W swojej pracy zacznę od przedstawienia samego pojęcia adaptacji oraz krótkiej analizy, z jakimi głównymi problemami adaptacyjnymi spotykają się twórcy, kiedy mówimy o porywaniu się na dzieła Tolkiena. Przechodząc już do konkretnych adaptacji, omówię pierwsze próby, które zostały podjęte, aby przenieść Śródziemie ze stron książek na ekran, a które nie zapisały się w historii kinematografii i popkultury tak, jak zrobiła to pierwsza trylogia Petera Jacksona. Właśnie tej trylogii – *Władcy Pierścieni* – poświęcę drugi rozdział pracy, analizując jak do tejże realizacji doszło, jak przebiegał proces przygotowań do zdjęć, same zdjęcia, postprodukcja i wszystko, co nastąpiło potem. W to „potem” wlicza się filmowa trylogia *Hobbita*, którą omówię w kolejnej części pracy, ponownie poddając analizie cały proces twórczy i odbiór filmów, wraz z porównaniem obu trylogii Jacksona. Na zakończenie przejdę do adaptacji najbardziej współczesnych, czyli do serialu *Pierścienie Władzy* oraz filmu animowanego *Wojna Rohirrimów*. W ich przypadku oprócz przyjrzenia się procesowi ich powstawania, omówię również szerszy kontekst adaptowania we współczesnych standardach i trendach.

W tej pracy przejdę od najstarszych animacji, przez różnorakie adaptacje aktorskie, aż po powrót do animacji. W międzyczasie nastąpią zmiany formy, techniki, podejścia oraz właścicieli praw autorskich, które będą wyznacznikami w drodze do znalezienia odpowiedzi na pytanie, co czyni dobrą adaptację? Zaczniemy jednak od początku, czyli od tego, czym właściwie jest adaptacja.

Rozdział 1. Adaptacja – czym jest i pierwsze próby ekranizacji uniwersum Tolkiena

Adaptacja, ekranizacja, inspiracja

„Etymologicznie wyraz <adaptować> wywodzi się z łacińskiego *adaptare* i w podstawowym sensie znaczy ‘przystosowywać’. Adaptacja filmowa jest zatem przystosowaniem: transpozycją utworu (literackiego, scenicznego, plastycznego, muzycznego etc.), dokonaną na potrzeby filmu i z myślą o nim”.¹ Już w pierwszych zdaniach swojej książki Marek Hendrykowski przedstawia bardzo klarowną i wygodną definicję adaptacji w świecie filmowo – ekranowym. Na pierwszy rzut oka widać, czym się ona charakteryzuje – przełożeniem środków wyrazu medium pisanego bądź plastycznego na język filmowy. Nie chodzi tu oczywiście tylko o tak przyziemne kwestie, jak zmiana bogatych (bądź ubogich) opisów miejsc w malownicze pejzaże, które możemy później podziwiać na ekranie, ale również o przeniesienie charakteru, klimatu i ducha utworu pierwotnego na ekran za pomocą odpowiednich modyfikacji historii, dialogów, a także właściwie zaplanowanych ujęć i scen.

Nie da się bowiem ukryć: modyfikacje zawsze są potrzebne. Czy to przycięcie niepotrzebnych i przydługich poematów wygłaszanych przez głównych bohaterów, czy to włożenie kwestii w usta innych postaci. A może nawet zupełna zmiana wątku niektórych pobocznych postaci albo, coraz częściej spotykane, dopisywanie postaci oryginalnych? Ekran, czy to kinowy, czy telewizora, rządzi się swoimi prawami i odtwarzanie w stu procentach zgodnie z pierwowzorem się w nie nie wpisuje.

Taka adaptacja to przede wszystkim zmiana, a żeby coś zmienić, trzeba, no cóż, coś zmienić. Dawno temu porzuciłam marzenia o adaptacji którejś z moich ukochanych książek w skali 1:1, a z czasem zrozumiałam, że te marzenia nie były pożądane, a wręcz mogły się przerodzić w toksyczne. Za każdym razem, kiedy dostajemy adaptację kolejnego dzieła bądź też kolejną adaptację pewnego dzieła, otrzymujemy nowe spojrzenie i nowe przystosowanie do wybranego medium. Negowanie lub szkalowanie adaptacji w nowym medium tylko dlatego, że jest inne niż oryginał stało się dla mnie dziecinne – ot, perspektywa osoby, która nie potrafi szerzej spojrzeć na proces, który się odbył, żeby doprowadzić do powstania czegoś oryginalnego.

Szczególnie uwidoczniło się to dla mnie w rozmowach otaczających wersję aktorską filmu animowanego „Jak wytresować smoka”, reż. Dean DeBlois, Chris Sanders. Pojawiły się argumenty „Po co robić wersję aktorską, skoro jest już dobra animacja?”, który jest całkiem trafiony, szczególnie iż tego typu przełożenia często okazują się fatalne, delikatnie mówiąc.

¹ Marek Hendrykowski, *Współczesna adaptacja filmowa*, Wydawnictwo Naukowe UAM w Poznaniu, 2014 Poznań, s.19.

Przywołać tu można chociażby film „Ostatni Władca Wiatru” reż. M. Night Shyamalan, na podstawie serialu animowanego „Awatar: Legenda Aanga”, twórcy: Michael Dante DiMartino i Bryan Konietzko, który stał się uosobieniem nieudanej adaptacji. Jednakże, w przypadku „Jak wytresować smoka” mamy do czynienia z nieco inną sytuacją. Film nadal reżyseruje Dean DeBlois i otwarcie mówi o tym, iż nie będzie on identyczny, jak animowany pierwowzór². Szczególnie dotyczy to castingu, gdyż internet dość gwałtownie zareagował na temat obsadzenia Nico Parker, która, jakby na to nie spojrzeć, nie wgląda jak postać Astrid z animacji. Ale to jest kwestia dużo bardziej skomplikowana, zbudowana na delikatnych tematach rasizmu, uprzedzeń i wszechobecnej tzw. kultury woke, którym poświęcę chwilę w późniejszym rozdziale.

Wracając do kwestii „po co robić, skoro już jest” – uważam, że jest to krzywdzące podejście, nigdy nie wiadomo, czy z adaptacji nie powstanie coś cudownego. Jeżeliby odwoływać się nadal do „Jak wytresować smoka” – sama animacja jest adaptacją dość przeciętnej książki o tym samym tytule autorstwa Cressidy Cowell. I, jeżeli spojrzeć na animację od strony „ma być jak w oryginale, bo inaczej to paskudna adaptacja i w ogóle nie warto” to mamy do czynienia z... paskudną adaptacją. Historia niemal kompletnie zmieniona, postacie również, nie wspominając o wyglądzie Szczerbatka... A jednak jest to jeden z najlepszych filmów animowanych (19 miejsce na liście IMDb³ i 14 miejsce na liście Filmwebu⁴). I będę ten przykład przywoływać często, żeby udowodnić, że nawet mocno zmieniona adaptacja może być dobrą adaptacją.

A patrząc od drugiej strony – co, jeśli adaptacja ekranowa nie zmieni absolutnie nic? Wydaje się to niemożliwe i w zasadzie jest niemożliwe. Ale z mojego doświadczenia wynika, że jest jeden gatunek, który przekłada pierwowzór 1:1 pod kątem historii i bohaterów. I jeżeli pierwowzór był dobry, adaptacja najczęściej też taka jest. Chyba że zdarzą się wypadki przy pracy zwane: niewystarczający budżet bądź za mało czasu i za dużo pracy. Tym gatunkiem jest anime. Większość filmów i seriali anime jest opartych na mangach o tych samych tytułach. I pomijając tzw. fillery, czyli odcinki anime nieoparte na mandze, a najczęściej pojawiające się, gdy animacja zaczyna doganiać fabułę oryginału lub żeby rozszerzyć koncepty przedstawione

²D. DeBlois, *A reply I made to a comment on a HTTYD related Instagram page (not mine). This needs to be seen.* Instagram, 21.11.2024 <https://www.instagram.com/p/DCo6cn8tfAX/?igsh=OkFZeS1BS3lGdg%3D%3D> [dostęp: 03.01.2025]

³ *Lista top 250 animacji ranking IMDb*, IMDb, https://www.imdb.com/search/title/?genres=animation&groups=top_250&count=250&sort=user_rating,desc [dostęp: 03.01.2025]

⁴ *Lista top 500 animacji, ranking Filmwebu*, Filmweb, <https://www.filmweb.pl/ranking/film/genre/2> [dostęp: 03.01.2025]

w mandze, anime dostarcza wierną animowaną wersję oryginału. Zdarzają się wyjątki, oczywiście, ale jeżeli ekranizacja zmienia zbyt dużo w kontekście mangi, jest to wyłapywane przez fanów oryginału i nierzadko kończy się zachęceniem nowych fanów do przeczytania go, aby mieć pełen obraz historii. Zatem adaptacja zupełnie dokładna też może być dobra, a nawet wybitna.

Wydawałoby się, że niezależnie od stopnia zmian, adaptacja ma szansę na bycie dobrze przyjętą. Na pewno przyczynia się do tego znajomość oryginału lub jej brak przez odbiorców, ale moim zdaniem to, co sprawia, że adaptacja się udaje, to ilość pracy, którą twórcy w nią włożą. Praca, analizowanie oryginału, co sprawia, że on działa, co można z niego wyciągnąć i pasja do stworzenia czegoś nowego.

Czym w takim razie charakteryzuje się dobra ekranizacja? Odpowiedź na to pytanie nie mogłaby być prostsza. Ekranizacja bowiem jest obecnie pojęciem stosowanym zamiennie z adaptacją⁵. Stąd też dobra ekranizacja będzie charakteryzować się dokładnie tym samym, co dobra adaptacja. Aczkolwiek kryteria uznania dzieła za dobrą adaptację czy ekranizację nadal pozostają niejednoznaczne.

Gdzie ma natomiast swoje miejsce w tym natłoku pojęć inspiracja? Inspiracja to natchnienie, wpływ, który coś albo ktoś może wywrzeć na twórcy. W środowisku twórczym nie jest niczym nowym, wszystko może być inspiracją. Jednak czym różni się zainspirowanie czymś dziełem podczas tworzenia filmu od stworzenia adaptacji? Inspiracja jest, można powiedzieć, mniej wymierna. Można zauważyć powiązanie między dwoma dziełami – jak chociażby „Czarny łabędź” i „Perfect Blue” – ale są to osobne, indywidualne filmy. Inspiracja może być jeszcze bardziej ukryta, niewidoczna. Może być tylko delikatnym popchnięciem w tę czy inną stronę, nie przejawiającym się w żaden sposób w warstwie wizualnej czy fabularnej danego filmu bądź serialu, ale nadal obecnym w świadomości autora.

Innym aspektem rozróżniającym adaptację od inspiracji jest aspekt prawny. W związku ze swobodnym konceptem inspiracji nie ma regulacji prawnych w sprawie zakupu praw do inspirowania się danym dziełem. W przypadku ekranizacji należy zakupić prawa, żeby móc realizować nowe dzieło, bezpośrednio powiązane z pierwowzorem.

Inspiracji brakuje procesu, który odbywa się w przypadku adaptacji. Procesu rozkładania oryginału na części, odrzucania rzeczy zbędnych i pracowania nad formą odpowiednią dla nowego medium. Zamiast tego, można jej działanie opisać tak: „Cząstki czystego natchnienia bez przerwy przebijają wszechświat. Co jakiś czas któraś z nich trafia

⁵ A. Helman, *Ekranizacja*, Akademia Polskiego Filmu, <https://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/ekranizacja/296> [dostęp: 03.01.2025]

w gotów do jej przyjęcia umysł, który następnie odkrywa DNA, formę sonaty na flet albo metodę produkcji żarówek przepalających się dwa razy szybciej. Jednak większość tych cząstek chybia. Większość ludzi przez całe życie nie zostaje trafiona nawet jedną. Niektórzy mają jeszcze większego pecha. Trafiają w nich bez przerwy”⁶ i będzie to niezwykle trafiony opis.

Główne problemy z adaptowaniem świata Tolkiena

Przechodząc do adaptacji ściśle w kontekście Śródziemia i krain pokrewnych – co sprawia, że są one wyzwaniem, któremu nie każdy podoła? Podczas swoich rozważań i analiz udało mi się wytypować trzy główne czynniki – czas, przestrzeń i historię. A także jeden, mniej techniczny, ducha Tolkiena. Czyli całokształt klimatu, który J. R. R. Tolkien wprowadził do swoich historii.

Czas – niezależnie, którą książkę Tolkiena przyszedł adaptator bierze na warsztat, musi się zmierzyć ze znaczną rozciągłością wydarzeń w czasie. O ile w *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni* będzie to kilka miesięcy, wyłączając pierwsze dwa rozdziały *Drużyny Pierścienia*, które dzieją się siedemnaście lat przed właściwą historią, to w przypadku porywania się na ekranizację *Silmarillionu*, bądź wydarzeń sprzed 3018 roku Trzeciej Ery⁷, a nieopisanych w inny sposób niż jako wpisy w Kronice Lat⁸ mamy do czynienia z rozłożeniem wydarzeń na tysiące lat.

Oczywistym więc wydaje się wybór, aby tą linię czasową skompresować, usunąć niewygodne przerwy między latami. To z kolei każe wziąć pod uwagę ilość i jakość tejże kompresji, a także w jaki sposób zamierzamy ją pokazać. Czy zamierzamy się pozbyć przerw czasowych i udawać, że wszystko wydarzyło się w przeciągu roku? Dopiszemy wszystkie wydarzenia z „międzyczasu”? A może zastosujemy wszechwiedzącego narratora i potraktujemy film jak opowieść przy kominku? No dobrze, a jak wtedy poradzimy sobie z natłokiem nowych postaci? Oczywiście jest, że elfowie są praktycznie nieśmiertelni, ale wszystkie pozostałe rasy będą musiały podlegać upływowi czasu. Czy chcemy, żeby widz co chwilę musiał się zaznajamiać z nowym bohaterem, synem, wnukiem czy pociotkiem kogoś, kogo pokazywaliśmy na ekranie kilka minut temu?

To tylko kilka z pytań, które nasuwają się podczas planowania opowieści, która posiada tak szeroki zakres czasowy. A nie jest to jedyna rzecz, której u Tolkiena jest w nadmiarze.

⁶ Terry Pratchett, *Trzy wiedźmy*, przeł. Piotr W. Cholewa, wyd. Prószyński Media Sp. z o.o., Warszawa 2013, str. 66

⁷ Rok, w którym rozpoczyna się historia opisana we *Władcy Pierścieni*

⁸ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002 – dodatek B

Można by wręcz pokusić się o stwierdzenie, że prace angielskiego pisarza zapewniają przesyt informacji i sytuacji, który należy umiejętnie okroić w przypadku ekranizacji.

Kolejnym z nich jest ogrom Ardy – świata, w którym leży Śródziemie. Łatwo jest pokazać mapę kontynentu i pokazać – proszę bardzo, tu jesteśmy. O ileż trudniej jest przekazać widzowi jak daleko faktycznie bohater jest od celu. Dość zgrabnie łączy się to z zagadnieniem czasu – ile czasu chcemy, żeby bohater spędził podróżując z punktu A do punktu B, jeżeli w książkowym pierwowzorze podróż trwała około miesiąca? Na ile wiarygodnie jesteśmy w stanie pokazać, że bohaterowie zdążą na czas, żeby powstrzymać nadciągającą katastrofę?

Dochodzi również do tego zagadnienie kontynentów innych niż Śródziemie, o które współczesna adaptacja w postaci *Pierścieni Władzy* się ociera. Sam Tolkien nie umieścił Amanu i Númenoru w konkretnej odległości od Śródziemia, więc jak chcemy nakreślić liczbę dni żeglugi między tymi trzema miejscami? Czy wystarczy nam mapa, czy może chcemy pokazać to w sposób sytuacyjny, za pomocą dialogów?

W kwestii zarządzania pustymi obszarami mapy Ardy twórcy adaptacji mają sporą dowolność. Tak długo, jak uda im się pokazać kilka kluczowych i nieprzenaszalnych lokacji we właściwym czasie, i w odpowiednich okolicznościach, reszta zależy całkowicie od nich. Daje to ogromny potencjał, który w połączeniu z wcześniejszymi lukami czasowymi pozwala na dużą wolność.

Ostatnim z „technicznych” elementów, które mogą okazać się pułapką czekającą na niedoświadczonego twórcę jest historia. Jak wspominałam wcześniej, znaczny okres u Tolkiena nie ma historii zapisanej w detalach, a tak naprawdę wydarzenia, które opisuje *Silmarillion* również są w większości opisane ogólnikowo, prawie jak podręcznik do historii. Z drugiej strony mamy *Hobbita* i *Władcę Pierścieni*, które są napisane z uwzględnieniem najmniejszych szczegółów. Zależnie więc od tego, co nas interesuje, czeka nas dużo domysłów i dopisywania albo dużo obcinania.

Inną sprawą jest problematyka zgodności różnych wersji tych samych opowieści. Tolkien pisał, przepisywał, przerabiał i zmieniał znaczną część swoich historii po kilka razy, a części nigdy nie udało mu się dokończyć. Stąd też *Silmarillion*, zredagowany przez Christophera Tolkiena, jest niejako zbiorem najbardziej ostatecznych, uporządkowanych i wewnętrznie spójnych opowieści. Oprócz niego powstała cała seria *Historii Śródziemia*, w której dwunastu tomach znajdują się wersje poprzednie, niedokończone lub odrzucone z powodu niepełnej formy. Po połączeniu daje to obszerne legendarium, w którym nietrudno zabłądzić.

Ponadto historie z poprzednich Er Słońca często pojawiają się w *Hobbicie* oraz *Władcy Pierścieni* czy to w formie poematów, czy wzmianek starszych bądź lepiej zaznajomionych

z historią postaci. Naturalnie czytelnik, który dopiero poznaje Tolkienowskie uniwersum nie zorientuje się w licznych odniesieniach i legendach, a pierwsi czytelnicy Tolkiena musieli mieć zupełny mętlik w głowie. Jak dużo z nich można wyciąć, zanim pozbawimy ekranową historię poczucia mityczności? Czy wszystkie te historie są potrzebne widzowi, żeby zapoznać się z tłem kulturowo – historycznym świata?

Z pewnej strony obecnie zrealizowanie adaptacji na temat Śródziemia jest dużo łatwiejsze, niż gdyby zabierano się za to tuż po wydaniu pierwszych książek. Większość ludzi, a można się nawet pokusić o stwierdzenie, że każdy człowiek, ma przynajmniej ogólne pojęcie, jak wygląda świat fantastyczny i jakie są relacje między jego mieszkańcami. Co ciekawe, znaczną część tych wyobrażeń zawdzięczamy właśnie Tolkienowi. Dlatego historię można odchudzić ze zbędnych opisów kultury czy szczegółów dotyczących różnych ras, ponieważ widz po prostu to wie.

Tyle że wtedy niebezpiecznie zbliżamy się do utracenia ostatniego elementu, czyli ducha opowieści. Jak dużo Tolkiena możemy wyciąć zanim stracimy go kompletnie? Nie da się ukryć, że styl literacki pisarza pozostawia wiele do życzenia w kwestii prostoty, ale z drugiej strony jego styl narracji ceni rzeczona „prostotę”. Historia u Tolkiena jest pisana przez trzech hobbitów, wędrujących po ogromnym, nieznanym świecie, a nie epicką historią Bohatera wybranego przez Los. Stąd też przywiązanie do opowiadania o prozaicznych rzeczach i przysłowiowa „przytulność” w opowiadanej historii.

Jeżeli pozbędziemy się prostych, sympatycznych konwersacji, które hobbici odbywają po drodze, ich narzekania, tak „po ludzku”, przypadkowych spotkań i naiwności, z jaką traktują świat Dużych Ludzi, ile pozostanie z klimatu, który stworzył Tolkien? Aczkolwiek, gdy już porywamy się na taką ekranizację, czy film lub serial są w stanie oddać taki klimat? Wątpliwe. Czy można się starać, żeby zachować jego ułamek? Absolutnie tak.

Pierwsze próby – udane i nieudane

Śródziemie i jego historie przez ostatnie 88 lat doczekały się adaptacji na różne media. Od filmów animowanych, przez słuchowiska radiowe, przedstawienia teatralne, gry komputerowe, na filmach i serialu aktorskim kończąc. Ze względu na dużą ich rozbieżność, a także poziom dostępności zamierzam się skupić na adaptacjach kinowych oraz telewizyjnych, pomijając pozostałe. Wynika to również z potrzeby analizy samego procesu adaptowania, który odbywa się na zupełnie innych warunkach, kiedy nie trzeba się zajmować realizacją zdjęć filmowych.

Pierwsze ruchy w sprawie ekranizacji świata Tolkiena pojawiły się już w rok po publikacji *Hobbita*, a pierwsza wersja tejże książki pojawiła się na ekranie w 1967 roku. Pojawiła się

i zniknęła, gdyż jest to dwunastominutowa animacja, składająca się praktycznie wyłącznie z obrazów z narratorem opowiadającym historię. Ponadto sama historia nie ma zbyt wiele wspólnego z *Hobbitem*, gdyż jego bohaterami są postacie takie jak Mika, księżniczka Dale, Słag, zamiast Smauga oraz przepowiednia o hobbicie zabijającym smoka w roli głównej. Cały projekt był wybiegiem mającym zatrzymać prawa do ekranizacji *Hobbity* przy Rembrandt Films, czeskiej firmie produkcyjnej.

W 1968 wydarzyło się być może największe „co by było, gdyby?” dla świata Tolkiena. Wtedy na pomysł stworzenia adaptacji *Władcy Pierścieni* wpadli Beatlesi. Mieli oni występować w głównych rolach, a rozważanymi reżyserami całego przedsięwzięcia byli David Lean, Stanley Kubrick i Michelangelo Antonini. Ostatecznie sam J.R.R. Tolkien „zepsuł”⁹ Beatlesom realizację, niezbyt zachwycony ideą zespołu popowego zabierającego się za adaptację jego literatury.

W 1969 roku podjęty został kolejny projekt realizacji *Władcy Pierścieni* jako epickiego, trzygodzinnego, filmu aktorskiego w reżyserii Johna Boormana. Napisany scenariusz odbiegał od oryginału jeszcze bardziej niż scenariusz *Hobbity* z 1967 roku. Dodatkowo koszt, który trzeba byłoby ponieść na poczet efektów specjalnych oraz obawy, iż film nie zbierze wystarczająco dużej publiczności ostatecznie pogrzyły projekt w odmętach czasu.¹⁰

W ten sposób docieramy do pierwszego w pełni zrealizowanego filmu animowanego z uniwersum Tolkiena. Mowa o *Hobbicie* z 1977 roku, reżyserowanym przez Arthura Rankina Jr. oraz Julesa Bassa. Film zaanimowany przez Topcraft – japońskie studio animacji (obecnie Studio Ghibli) – otrzymał głównie negatywne recenzje i trudno się dziwić. Nie wykazał się on ani jakością animacji, ani adaptacji. Pominęto kilka znaczących wątków, jak chociażby spotkanie z Beornem, postaciom brakowało większej głębi, co może nie jest zaskakujące, mówimy tu w końcu o trzynastu krasnoludach, jednym Hobbicie i jednym czarodzieju jako głównych postaciach, nic dziwnego, że nie udało się dla nich stworzyć wyrazistych charakterów zaledwie przez siedemdziesiąt siedem minut filmu. Konia z rzędem temu, który potrafi rozpoznać wszystkich krasnoludów u Petera Jacksona, a co dopiero tutaj.

Wydawałoby się również, że autorzy scenariusza nie zaznajomili się wystarczająco z materiałem źródłowym, bądź też go nie zrozumieli, gdyż pojawiają się błędy czysto logiczne. Za przykład może tu posłużyć rozmowa o mapie – mapie, na której runicznym pismem jest

⁹ C. Paterson, *Peter Jackson on how Tolkien stopped a Beatles LOTR film*, BBC, 25.11.2021 <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-59387182> [dostęp: 06.01.2025]

¹⁰ *Middle-earth in motion pictures*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_motion_pictures# [dostęp: 06.01.2025]

zapisana wskazówka o ukrytym wejściu do góry, którą z jakiegoś powodu znajduje Bilbo, mimo iż runy są krasnoludzkie i hobbit zapewne nie umiałby ich przeczytać. Ale gdy w chwilę później dostajemy ujęcie na rzeczoną mapę, nie ma na niej żadnego zapisu! Dopiero w Rivendell, gdy Elrond otrzymuje mapę do zbadania pojawia się wzmianka o wejściu (i samo wejście dopiero wtedy pojawia się jako oznaczenie topograficzne), a zostaje ono przedstawione jako instrukcja o dniu Durina, która też zostaje w zasadzie kompletnie potem zignorowana.

Wydaje się też, że autorzy animacji nie przemyśleli projektów postaci, w szczególności krasnoludów oraz elfów leśnych. Karykaturalne przedstawienie tych pierwszych i zupełnie nie – elfickie tych drugich nie rokowało dobrze na pokazanie przedstawicieli tych dwóch ras w planowanym sequele, czyli *Powrocie króla* (1980), który już wtedy był w preprodukcji. Być może dlatego Gimli i Legolas zostali całkowicie z niego wycięci.

Drugim projektem Rankina/Bassa był właśnie *Powrót króla*, również animacja, w tym samym stylu co *Hobbit*, którą można nazwać dziełem patchworkowym. Film niby przedstawiał tylko wydarzenia opisane w trzecim tomie trylogii, ale ze względu na to, że Rankin/Bass wcześniej wypuścili tylko *Hobbita*, trzeba było jakoś wcisnąć tam wydarzenia z poprzednich części i połączyć wszystko razem tak, aby tworzyło spójną całość.

Myślę, że już na pierwszy rzut oka widać, że była to dość problematyczna sytuacja. Niestety upraszczanie fabuły i zmuszanie, żeby postacie wyjaśniały rzeczy, których nie miały prawa wiedzieć, a które były potrzebne dla zrozumienia sytuacji przez widza odbiera znaczną część przyjemności z oglądania. Tym bardziej, że dla podniesienia dramatyzmu postacie podejmują decyzje w zupełnym kontraście do ich charakterów. I niestety uderza to widza już na samym początku, gdy Sam Gamgee postanawia, iż idzie do Mordoru sam, skoro Frodo został pojmany. Aczkolwiek muszę przyznać, że wizja kuszenia Sama przez Pierścień była ciekawa do oglądania, gdyż definitywnie zabrakło jej w wersjach Petera Jacksona.

Patrząc ogólnie na filmy Rankina/Bassa można stwierdzić jedno – może dobrze, że powstały, bo dzięki temu udało się uniknąć popełniania tych samych błędów później. Jednakże są to adaptacje, które dają ukłon w stronę licznej poezji obecnej w pierwowzorze literackim. Utwory śpiewane pojawiają się co chwilę, najczęściej jako tło, czasami jako pieśni śpiewane przez postaci i muszę przyznać, że przynajmniej przez pierwszą połowę *Hobbita* odniosłam wrażenie, że jest to właśnie ten rodzaj atmosfery, która otaczała książkę, kiedy ją czytałam. Niestety, tylko przez pierwszą połowę. Mimo to, piosenka *Where There's a Whip, There's a Way* napisana przez Glenna Yarborougha na zawsze pozostanie w mojej pamięci.

Zanim powstał *Powrót Króla* Rankin/Bassa, w kinach pojawił się jeszcze jeden film animowany ze świata Śródziemia. Mowa tu o *Władcy Pierścieni* Ralpha Bakshiego z 1978 roku. Bakshi zaczął pracować nad scenariuszem już w połowie lat siedemdziesiątych, włączając do dyskusji Priscillę Tolkien. Tym razem pomysł był taki, żeby stworzyć dzieło jak najbliższe oryginałowi.

I trzeba przyznać, że nie wyszło to najgorzej. Niestety nie oznacza to, że wyszło dobrze. W swoich notatkach po obejrzeniu filmu zapisałam „jeżeli ktoś chciałby obejrzeć *Władcę Pierścieni*”, a przynajmniej 2 pierwsze części, a nie ma czasu, to fantastyczna opcja” i to jest chyba najlepsze podsumowanie tego filmu. Jest on względnie wierny oryginałowi literackiemu – z pominięciem Starego Lasu, Toma Bombadila i Kurhanów – ale niestety sprawia to, że dialogi są niemal wyłącznie ekspozycją, a po obejrzeniu całości uderza natłok informacji.

Ciekawie też wygląda to po zestawieniu osiągnięcia Bakshiego – 500 stron w 2 godziny – z utworem Jacksona 314 stron w około 11 godzin (w przypadku trylogii *Hobbita*). A zatem synteza, synteza i jeszcze raz synteza, czyli drugie najlepsze podsumowanie *Władcy Pierścieni* Bakshiego.

Jeżeli chodzi o animację, użyto dość nietypowej techniki. Nakręcone ujęcia poddawano rotoskopii, żeby uzyskać animowany efekt. Niestety animacja jest niespójna, co momentami razi, aczkolwiek nie wyobrażam sobie realizacji tego filmu innym sposobem. Tym bardziej, że dzięki temu udało się Bakshiemu nakręcić sceny bitewne po znacznie mniejszych kosztach, niżby były wymagane w przypadku całkowicie aktorskiej wersji. Mimo to pojawiają się błędy i to błędy rażące, do tego stopnia, że dopóki nie obejrzałam filmu w całości, nie byłam w stanie uwierzyć, że aktor potykający się o własny miecz może trafić do finałowej wersji¹¹.

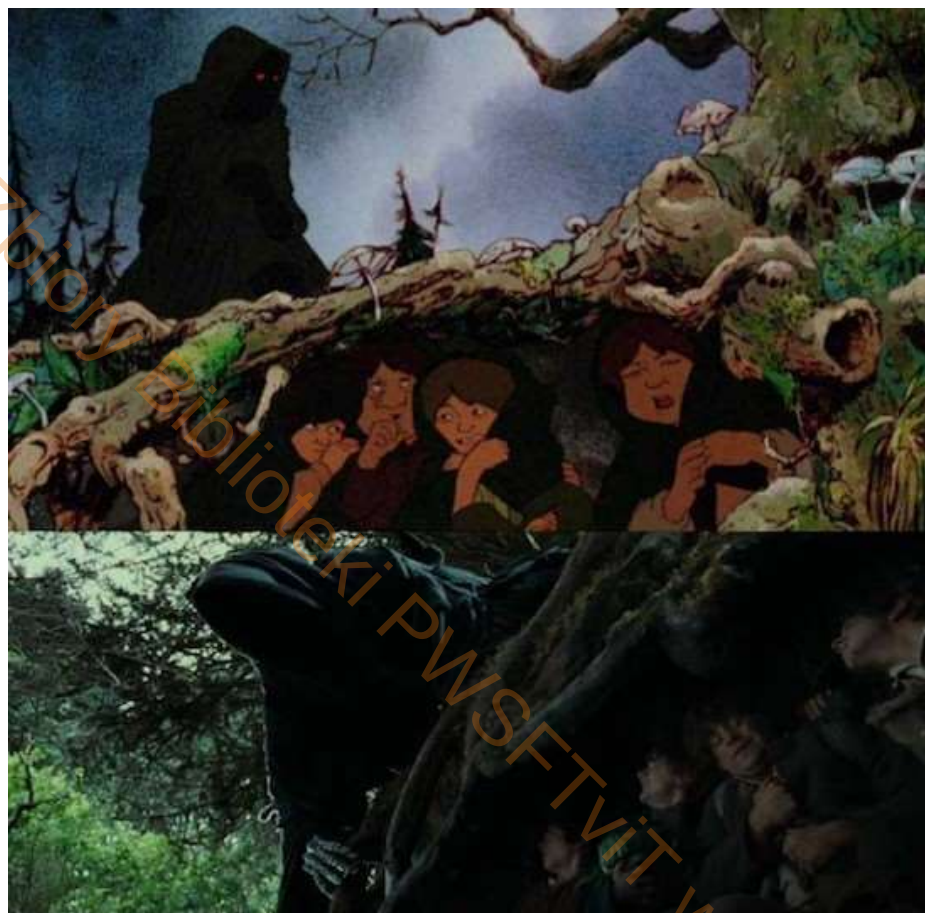
Jeszcze jedną kwestią, a dotyczącą wszystkich trzech animacji, jest wymowa nazw własnych. Mówi się, że Tolkien się w grobie przewraca, gdy widzi co obecnie dzieje się ze stworzonym przez niego światem, ale moim zdaniem pierwsze obroty wykonywał już wtedy, kiedy słyszał jak maltretowane są nazwy przez niego wymyślone. Smog zamiast Smaug, Majnas Tirith zamiast Minas Tirith, Gladriel zamiast Galadriel, Aruman zamiast Saruman... Można by myśleć, że podczas adaptowania literatury człowieka, którego głównym zainteresowaniem były języki, twórcy wykonaliby chociaż podstawową konsultację dotyczącą wymawiania nazw własnych.

Film Bakshiego, mimo dość dobrego box office’u został przyjęty dość krytycznie. Nie można mu jednak odmówić pewnego sukcesu, o którym świadczą nominacje do Saturnów

¹¹ *The Lord of the Rings*, reż. R. Bakshi, Wielka Brytania, USA, 1978, 1:26:20

jako Najlepszy Film Fantasy oraz Złotych Globów za najlepszy soundtrack. Zapisał się też najbardziej w historii przed-Peterem-Jacksonem, jeżeli chodzi o adaptacje Śródziemia, a także stanowił inspirację dla nowozelandzkiego reżysera, kiedy ten zabrał się za pracę nad własną adaptacją. Co całkiem widoczne jest chociażby w tej scenie:

Rys. 1. Porównanie sceny chowania się przed Czarnym Jeźdźcem u Bakshiego i u Jacksona:



Źródło: <https://thequietus.com/opinion-and-essays/anniversary/ralph-bakshi-the-lord-of-the-rings-animation-review-anniversary/> [dostęp: 07.01.2025]

Podliczając wszystkie zalety i wady początkowych adaptacji Tolkiena, trzeba przyznać, że twórcy starali się stworzyć filmy na miarę swoich umiejętności i środków dostępnych w tamtych czasach. Wielokrotnie powracający pomysł na film aktorski zawsze spotykał się z odmową a to z powodu zbyt skomplikowanej fabuły, a to z powodu kosztów, które takie przedsięwzięcie by generowało i tak powstały animacje, które, lepiej lub gorzej, przedstawiły świat Tolkiena nowej publiczności.

Władca Pierścieni czekał na pierwszą światową adaptację aktorską jeszcze trzydzieści lat. I kto wie? Być może nie wydarzyłaby się ona, gdyby pewien reżyser nie obejrzałby *Władcy Pierścieni* z 1978 roku i nie zainteresował historią Trzeciej Ery Śródziemia?

Rozdział 2. Peter Jackson i jego pierwsza trylogia

*Dewelopment i preprodukcja*¹²

Tym reżyserem jest oczywiście Peter Jackson, który obejrzał film Bakshiego w kinie, nie znając pierwowzoru. Historia pokazana w animacji zainteresowała go do tego stopnia, że sięgnął po książki i wkrótce miał za sobą lekturę zarówno *Władcy Pierścieni*, jak i *Hobbita* i *Silmarillionu*¹³.

W 1995 roku Peter Jackson wraz ze swoją partnerką Fran Walsh rozważali pomysł realizacji filmu z gatunku fantasy i ostatecznie zainteresowali się możliwością przeniesienia świata Tolkiena na ekran. Rozpoczęli rozmowy z Harvey Weinsteinem z Miramax – wytwórnią filmową specjalizującą się w produkcji i dystrybucji amerykańskiego kina niezależnego. Po zaprezentowaniu pomysłu na dwa filmy opowiadające historię z *Władcy Pierścieni* dostali zielone światło na rozpoczęcie prac nad scenariuszem.

Podczas procesów pisania scenariusza i wykonywania pierwszych projektów wizualnych i animacji komputerowych stało się jasne, że fundusze wyłożone przez Miramax nie wystarczą na stworzenie dwóch filmów, tak więc rozpoczęły się dyskusje o skróceniu całego projektu do jednego, dwugodzinnego filmu, co nie podobało się Jacksonowi. W tym okresie do projektu dołączyła Philippa Boyens, dopełniając trio, które stworzyło scenariusz do filmowej trylogii.

Tak więc wydawało się, że po dwóch latach pracy i dwudziestu milionach dolarów wydanych na dewelopment żaden film nie powstanie. Ostatecznie Harvey Weinstein postanowił dać projektowi ostatnią szansę, Peter Jackson i Fran Walsh dostali miesiąc na znalezienie studia, które zgodzi się zrobić dwa filmy i wypłaci Miramax czek na pokrycie dotychczasowych kosztów. Zbierając wszystkie dotychczasowe materiały, projekty wizualne i lokacje, Jackson i Walsh nakręcili krótki film pokazujący, jak tworzyli Śródziemie i z tymże filmem zgłosili się do potencjalnych wytwórni.

Niestety chętnych nie było wielu, ogrom projektu i kosztów zniechęcił większość potencjalnych producentów do tego stopnia, że ostatecznie Jackson i Walsh udali się do Los Angeles tylko na dwie rozmowy. Na szczęście jedną z nich była rozmowa z Robertem Shayem, CEO New Line Cinema – amerykańskiej wytwórni filmowej należącej do Warner

¹² Określenie preprodukcja odnosi się tutaj do okresu prac przygotowawczych poprzedzających okres zdjęciowy. Zostało zastosowane, żeby zachować spójność z późniejszym tytułem podrozdziału *Produkcja i postprodukcja*

¹³ Brian Sibley, *Peter Jackson. A Film-maker's Journey*, Harper-Collin Entertainment, 2006

<https://archive.org/details/peterjacksonfilm0000sibl/page/n7/mode/2up?view=theater> [dostęp: 08.03.2025] s.47-48.

Brothers. Który nie tylko był zainteresowany finansowaniem dalej projektu Jacksona, ale również zaproponował rozłożenie całej historii na trzy filmy¹⁴.

W ten sposób Jackson, Walsh i Boyens rozpoczęli pracę nad trzema nowymi scenariuszami, teraz z nową dozą kreatywnej wolności, ale i ograniczeniami wiążącymi się z rozplanowaniem historii na trzy filmy. Już na tym etapie było jasne, iż należy dostosować chronologię wydarzeń, tak aby historie Froda i Sama z ksiąg czwartej i szóstej przeplatały się z historiami pozostałych członków Drużyny opowiadanych w księgach trzeciej i piątej.

Wówczas również powstał nowy wątek – wątek Arweny. Przeszedł on liczne modyfikacje w porównaniu do pierwowzoru, z których nie wszystkie znalazły się ostatecznie na ekranie, mimo nakręcenia potrzebnych scen. Rola Arweny została znacznie zwiększona, gdyż u Tolkiena pojawia się tylko w dwóch okolicznościach – podczas uczty w Domu Elronda w *Drużynie Pierścienia* – oraz na zakończenie *Powrotu Króla*, jako ukochana Aragorna. Większa obecność Arweny w filmach Jacksona posłużyła do bardziej szczegółowego zarysowania jej charakteru oraz relacji, jaka utworzyła się między nią a Aragornem.

Główny wątek miłosny nie był jedynym, co Jackson, Walsh i Boyens musieli poddać szczegółowemu rozszerzeniu. Wszelkie sceny bitewne musiały ulec poszerzeniu i uzupełnieniu, za przykład może tu posłużyć Bitwa o Helmowy Jar, która w książce opisana jest na ok. 13-stu stronach, co jest tylko o 4 strony dłuższym opisem w porównaniu z przyjęciem urodzinowym Bilba z pierwszej części¹⁵¹⁶. Z kolei na ekranie bitwa trwa 40 minut¹⁷, a przyjęcie niecałe 6 min¹⁸. Patrząc pod kątem ważności dla historii takie proporcje mogą zdawać się kuriozalne, ale taki jest styl pisania Tolkiena i podczas adaptacji potrzebne były zmiany.

Największa ilość dostosowań na potrzeby filmów miała miejsce w chronologii. Wycięto znaczną część drogi hobbitów z Bag End do Bree, w tym podróż przez Stary Las, spotkanie z Tomem Bombadilem i drogę hobbitów przez Kurhany, co spotkało się z pewną dozą krytyki, zwłaszcza ze strony zagorzałych fanów pierwowzoru. Ale jak mówi Philippa Boyens, współautorka scenariusza, „Jeżeli spojrzymy na sposób, w jaki zostało to zmontowane, nie wiemy, czy [hobbici] nie poszli przez Stary Las, nie wiemy, czy nie spotkali Toma.

¹⁴ Wywiad z Charlie Rose - <https://charlierose.com/videos/17671> 10:44 [dostęp: 23.02.2025]

¹⁵ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002 s.46-53

¹⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni: Dwie Wieże* przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002 s.168-180.

¹⁷ T. Daswick *15 Years Later, No One's Matched 'LOTR's Battle at Helm's Deep*, Relevant., 18.12.2017, <https://relevantmagazine.com/culture/movies/15-years-later-no-ones-matched-lotrs-battle-at-helms-deep/> [dostęp: 24.02.2025]

¹⁸ *A Long-expected Party (scene)*, Tolkien Gateway, ostatnia edycja 6.07.2024, [https://tolkiengateway.net/wiki/A_Long-expected_Party_\(scene\)](https://tolkiengateway.net/wiki/A_Long-expected_Party_(scene)) [dostęp: 24.02.2025]

Po prostu o tym nie wspominamy. Pozostaje to w niedopowiedzeniu. Tak właśnie to postrzegam”¹⁹. Dlatego też, jeżeli spojrzeć na to w ten sposób otrzymujemy bardzo zgrabne streszczenie historii, nie odbierając postaciom cech, które wykształciły się w wyniku tychże przeżyć.

Kolejną zmianą, która wynikała z podobnych powodów, a która spowodowała równe, jak nie większe, oburzenie wśród fanów była historia Faramira w *Dwóch wieżach*. Zmiana ta była o tyle bardziej problematyczna, że drastycznie zmienia charakter Faramira, przynajmniej w początkowym stadium znajomości tej postaci. Mowa tu o zupełnie przeciwnej reakcji Faramira na wieść o tym, że niesione przez Froda brzemień jest w istocie Jedynym Pierścieniem, Zgubą Isildura. Reakcją filmowego Faramira jest pojmanie hobbitów i zawrócenie ich z obranej trasy do Osgiliath, skąd planował przekazać ich swojemu ojcu, Denethorowi II. Natomiast w książce sytuacja ta rozgrywa się zgoła inaczej. Najlepiej tą różnicę pokazuje cytat „Mnie jednak wcale nie kusi ta rzecz. Może po prostu dość mam wiedzy, żeby rozumieć, iż są pewne niebezpieczeństwa, od których człowiek powinien uciekać”²⁰. Książkowy Faramir reprezentował typ człowieka, który w filmie przekłada się na Aragorna.

Niemniej, zmiana ta, mimo iż niezbyt pochlebna dla Faramira miała swój ważny powód. Była nim chronologia oraz utrzymanie dramaturgii filmu. W związku z tym, iż twórcy filmu postanowili opowiadać historię chronologicznie, wydarzenia przedstawione na końcu książki czwartej, czyli spotkanie z Szelobą, musiało zostać przesunięte do momentu przybycia Gandalfa i Pippina do Minas Tirith. Zatem, co zrobić z powstałą luką, jak zapełnić czas, który musimy poświęcić Samowi i Frodo, żeby nie zaniknęli w historii dziejącej się w wątkach pobocznych? Ale też nie możemy pozwolić, żeby coś faktycznie im zagrażało, żeby nie odciągnąć uwagi i emocji widza od bitwy o Helmowy Jar. W ten właśnie sposób powstał dodatkowy wątek Faramira i podróży dwóch hobbitów oraz Sméagola do Osgiliath²¹.

Kwestia charakteru Aragorna też jest raczej ciekawa. Celami książkowego Aragorna od samego początku są dwie rzeczy: tron Gondoru i Arnoru oraz małżeństwo z Arweną. Daleko mu również od Jacksonowskiego przedstawienia jako łagodnego bohatera. Dlaczego więc zmieniono Aragorna aż tak bardzo? Przecież był trzecią (może czwartą) najważniejszą postacią w książce? Najprostszą odpowiedzią byłaby potrzeba „uczłowieczenia” Aragorna.

¹⁹*From Book to Script – The Lord of the Rings Behind the Scenes* https://youtu.be/fliY-phAWDg?si=PrK1KKz1BySe2Ny_&t=681 11:21 [dostęp: 24.02.2025]

²⁰ *Władca Pierścieni. Dwie wieże* J.R.R. Tolkien, przekład Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2002, str.357.

²¹ *The Lord of the Rings The Two Towers - Commentary by Peter Jackson, Philippa Boyens & Fran Walsh* <https://youtu.be/Sgt0FEN4hdg?si=btRVV152tozat6QO&t=11234> 3:07:14

Tolkienowska wersja tej postaci, jak i również większości pozostałych bohaterów²², jest bardzo wewnętrznie spójna, pewna siebie, ma określony cel i do niego dąży. Zdarzają mu się wątpliwości, ale brakuje pewnej dozy wrażliwości, którą można znaleźć w filmach Jacksona i z którą widz mógłby się utożsamiać.

Większość zabiegów, które Peter Jackson, Fran Walsh i Philippa Boyens zastosowali przy pisaniu swojej wersji *Władcy Pierścieni* można sprowadzić do dwóch kwestii, które się ze sobą wiążą, przy czym jedna z nich ma negatywny wydźwięk. Tą kwestią jest pewnego rodzaju spopularyzowanie i „zamerykanizowanie” dzieła Tolkiena, co nie umknęło uwadze krytyków i tolkienowskich purystów.

Aczkolwiek kwestią ważniejszą, a z której wynika ta popularyzacja, była konieczność wykonania zabiegu, który nazwałabym sprowadzeniem prozy Tolkiena z poziomu *sacrum* do poziomu *profanum*. *Władca Pierścieni*, *Hobbit* oraz *Silmarillion* wszystkie zostały napisane z perspektywy kronikarza opisującego podniosłe wydarzenia minionych Er. A rzeczywistość spisana w książkach historycznych, a tym bardziej w mitach danej epoki, nierzadko mija się z prawdą. Dlatego niezbędne było odarcie nieco bohaterów książek z towarzyszącego im etosu, żeby stworzyć postaci wiarygodne i pozwalające emocjonalnie zaangażować się w ich historię filmową.

Kiedy już scenariusz został ukończony, a przynajmniej jego oryginalna forma, bo przebieg scen zmieniał się nadal w ciągu realizacji zdjęć, należało zająć się fizycznymi przygotowaniami do zdjęć. Jackson nawiązał współpracę z Weta Workshop w celu stworzenia niezbędnych zbroi, broni, protez i charakterystyki, różnego rodzaju stworzeń i miniatur, jak i również oprogramowania do tworzenia efektów komputerowych. Bazowano na pracach Alana Lee i Johna Howea, którzy już w 1997 roku dołączyli do projektu i zajmowali się właśnie tworzeniem projektów wizualnych.

Na podstawie tychże projektów zaczęła również powstawać scenografia, chociaż lepszym określeniem byłoby: miejsca z *Władcy Pierścieni* zmienione w rzeczywistość. Osoby pracujące przy tym przedsięwzięciu osiągnęły sukces do tego stopnia, że wypowiadając się przy okazji kręcenia scen w Helmowym Jarze, sam Peter Jackson powiedział, że gdyby kiedyś musiał bronić zamku to chciałby, żeby drzwi zostały zbudowane przez Weta Workshop²³.

²² *Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*, red. Janice M. Bogstad, Philip E. Kaven, McFarland, 2011
https://books.google.pl/books?id=jNjKrXRP0G8C&pg=PA71&redir_esc=y#v=onepage&q=aragorn&f=false
[dostęp: 25.02.2025]

²³ *The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices Designing and building Middle-Earth – Designing Middle-Earth* <https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+->

Ilość pracy, która została włożona w stworzenie Śródziemia praktycznie od zera najłatwiej odzwierciedlić przez liczby. Projekty powstały w 1997 roku, a ich wykonanie zajęło dwa lata, budowanie niektórych scenografii trwało nawet pół roku. Na potrzeby filmu powstało 48 000 części zbroi, 1800 pełnych strojów orków i 10 000 orkowych głów, kolejne 1800 par, tym razem hobbickich stóp i 19 000 kostiumów zarówno dla aktorów, jak i kaskaderów i dublerów²⁴.

A o poziomie szczegółowości detali i niezwyklej uwagi na szczegóły świadczy fakt, iż jedna z orkowych protez została wystylizowana na Harvey'a Weinsteina – niedosłego producenta *Władcy Pierścieni*.

Rys. 2. Gothmog – Harvey Weinstein, porównanie



Źródło: <https://www.telegraph.co.uk/films/0/orc-harvey-weinstein-tried-ruin-lord-rings/> [dostęp: 08.03.2025]

Produkcja i postprodukcja

Tak więc scenariusz napisany, lokacje znalezione, scenografia zbudowana, kostiumy i charakteryzacja gotowe, pora rozpocząć zdjęcia. Zdjęcia, które realizowano na taśmie Super 35 mm, następnie poddano obróbce cyfrowej, ponieważ początkowo planowane zdjęcia na taśmie 65 mm byłyby zbyt drogie jak na warunki finansowe filmu Jacksona.

Co ciekawe, dało to efekt organiczności filmu, który w połączeniu z utrzymaniem klimatu nie do końca fantasy, a bardziej opartego na wydarzeniach historycznych przyczynił się do ponadczasowej strony wizualnej tejże trylogii filmowej. Sam Jackson mówił, że chciał,

[+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+04+-+Designing+and+Building+Middle-Earth+-+Designing+Middle-Earth.mkv](#) 43:50 [dostęp: 13.04.2025]

²⁴ *Production of The Lord of the Rings film series*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series#Art_design [dostęp: 12.04.2025]

żeby *Władcy Pierścieni* bliżej było do filmu historycznego takiego jak *Braveheart* niż do filmu fantasy *Willow*²⁵. Zapewne przyczyniło się to również do decyzji o zastosowaniu efektów praktycznych i znacznej ilości charakteryzacji zamiast efektów komputerowych.

Główne zdjęcia rozpoczęły się w październiku 1999 roku i trwały do grudnia 2000 roku, trwały 438 dni, następnie w latach 2001-2003 rokrocznie prowadzono dokrętki, z ostatnią sceną zrealizowaną w 2004 roku. *Władca Pierścieni* był kręcony w wielu różnych lokacjach rozsianych po odległych regionach Nowej Zelandii, do których nieraz ekipa musiała docierać helikopterem.

Wszystkie trzy filmy były kręcone jednocześnie, dzięki czemu na pierwszy plan wysuwa się magia dobrego montażu i planowania. Przywołanym tu przez Jacksona przykładem jest scena konfrontacji Sama i Froda na schodach Cirith Ungol, która chociaż wygląda na kręconą w jednej lokacji i czasie, tak naprawdę była oddzielona roczną przerwą²⁶.

Rys. 3. Daty realizacji scen na schodach Cirith Ungol – porównanie



Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series#/media/File:LOTRfilm_ing.jpg [dostęp: 08.03.2025]

Na planie *Władcy Pierścieni* miało miejsce wiele zdarzeń, które zapisały się na kartach kultury fantasy. Najbardziej znanym i najczęściej przywoływanym jest oczywiście złamanie palca przez Viggo Mortensena podczas kopania hełmu przy realizacji sceny z *Dwóch Wież*. Ale też Christopher Lee pouczający Jacksona, jak brzmi człowiek dżgany od tyłu

²⁵ Wywiad z Charlie Rose - <https://charlierose.com/videos/17671> 32min 02s [dostęp: 08.03.2025]

²⁶ Brian Sibley, *Peter Jackson. A Film-maker's Journey*, Harper-Collin Entertainment, 2006
<https://archive.org/details/peterjacksonfilm0000sibl/page/n7/mode/2up?view=theater> [dostęp: 08.03.2025] s.542

czy Sean Bean wspinający się codziennie na plany wysokogórskie, z powodu obaw przed lotem helikopterem. Tak więc nie tylko sam produkt dostarczony widzom do kin przeszedł do legendy, ale też sposób jego wykonania. A nie był to sposób prosty.

Komplikacji na planie dostarczał sam sposób realizacji zdjęć. W związku z różnicami wzrostu między Hobbitami, Krasnoludami, Elfami i Ludźmi. Oprócz używania dublerów i sztuczek, żeby powiększać tę różnicę między aktorami, na planie filmowano aktorów tych ras w zestawach Hobbici i Gimli (jedyne dłużej pojawiający się krasnolud w tej trylogii) oraz Elfowie i Ludzie, a że John Rhys-Davies jest z natury wysoki dawało to od razu odpowiednią różnicę wzrostu między Hobbitami i Krasnoludem. Ponadto specjalnie projektowano scenografię do zdjęć z zakłamywaną perspektywą. Przykład tego można zobaczyć w materiałach zza kulis *Drużyny Pierścienia*:

Rys. 4. Zdjęcie z realizacji sceny rozmowy Gandalfa z Frodem w Bag End



Źródło: <https://screenrant.com/lord-rings-movie-hobbits-small-size-film-camera-how-no-cgi/> [dostęp: 12.04.2025]

Odkładając na bok kwestie techniczne, jeżeli wierzyć relacjom różnych członków obsady i ekipy, na planie wytworzyła się pewnego rodzaju atmosfera, która spowodowała, że więzi, które widzimy na ekranie między postaciami Tolkiena przeniosły się na aktorów. Sean Astin stał się opiekunem młodego Elijah Wood na planie, na wzór relacji Sama z Frodem. Billy Boyd wykorzystał strefy czasowe, żeby dwa razy obchodzić urodziny, bardzo w hobbitkim stylu. Viggo Mortensen, który nawet początkowo nie miał grać w filmach, został nazwany przez Boba Andersona, szermierza i choreografa walk na planie *Władcy Pierścieni* najlepszym szermierzem, jakiego miał okazję uczyć. Ponadto Mortensen stał się nieformalnym przywódcą ekipy aktorskiej. Orlando Bloom nierzadko wygląda jak skonfundowany Legolas, ponieważ zasadniczo nie był pewien, co się dzieje. John Rhys-Davies podczas walk stawiał

na trafianie do celu raczej niż na przestrzeganie choreografii. Jest coś nieuchwytnego w sposobie, w jakim postaci z książek Tolkiena zostały przeniesione na ekran, ale jedno jest pewne, obsada i ekipa dały z siebie najwięcej jak mogły, żeby to nastąpiło.

Przykładów jest więcej i składają się one na historię, którą trudno sobie wyobrazić. Można się pokusić o stwierdzenie krążące wśród fanów, nie do końca jako żart, iż przez te kilkaset dni, duch Tolkiena zapanował nad ekipą i pomógł stworzyć adaptację godną jego książek. Aczkolwiek na pewno miałyby kilka zastrzeżeń.

Po zakończeniu zdjęć w 2000 roku rozpoczęły się prace postprodukcyjne. Każdy film spędził około rok w montażowni, w rękach innej ekipy montażystów. Każda ekipa też zmagала się z innymi wyzwaniami, z *Dwoma Wieżami* uznanymi za najbardziej problematyczne, ze względu na brak początku i końca, i dodatkowo – właściwe przeplatanie linii fabularnych według chronologii Tolkiena. Trzeci film również dostarczył wrażeń, jeżeli chodzi o dotrzymywanie terminów postprodukcji – pierwszy raz, kiedy Jackson zobaczył go ukończonego był zaledwie dzień przed premierowym pokazem w Wellington²⁷.

Mimo wyjątkowo długiego czasu trwania każdego z filmów, są sceny, które mimo wszystko nie znalazły się nawet w rozszerzonych edycjach. Czy to dobrze, czy to źle, trudno ocenić, aczkolwiek śmiem wątpić, żeby niektóre ze zrealizowanych a nieuwzględnionych scen przypadły do gustu zagorzałym fanom książek. Niektóre zaś zapewne dodałyby głębi postaciom oraz dopełniły zakończenie, które choć i tak długie, nie dostarczyło zamknięcia dla części Drużyny i ich sojuszników.

Przechodząc do tematu efektów komputerowych i animacji, których jednak jest mniej niż można się spodziewać, ale i tak więcej niżby się wydawało. Przede wszystkim należy wspomnieć, iż znaczna część lokacji, bo aż 72, pokazywanych w filmie takich jak Minas Tirith, Helmowy Jar, Khazad-dûm było miniaturami, czy też, jak ze względu na niespotykaną skalę i poziom detalu nazwano „biagatures”. Tak więc, nie wszystkie imponujące ujęcia z powietrza, które widzimy w filmach są wygenerowane komputerowo, a faktycznie nakręcone na planie, reszta to już magia postprodukcji.

Miejscem, w którym praca Wety przy efektach komputerowych objawia się w pełnej okazałości, jest przypadek Golluma. Początki prac nad tą postacią sięgają 1998, kiedy to Weta Workshop musiało przekonać New Line Cinema, że są w stanie stworzyć wiarygodną animację komputerową dla Golluma. Początkowo Gollum miał być postacią wyłącznie komputerową, ale wtedy właśnie pojawił się Andy Serkis, który zaimponował Jacksonowi do tego stopnia,

²⁷ D. Fickling *Triumphant return for movie king Jackson*, The Guardian, 02.12.2003
<https://www.theguardian.com/world/2003/dec/02/lordoftheringsfilms.film> [dostęp: 09.03.2025]

że postanowili zaangażować aktora również na planie. Ostatecznie Gollum powstał z połączenia przechwytywania ruchu (mo-capu) oraz manualnego odtwarzania mimiki Serkisa. Nowe technologie, których Weta użyło, żeby tchnąć życie w Golluma wymagały kilku godzin renderowania dla każdej klatki²⁸.

Poza Gollumem Weta stworzyło komputerowo większość potworów i stworzeń pojawiających się w filmie, jak i postacie masowe, takie jak armie na Polach Pelennoru czy w Helmowym Jarze, do których stworzyli oprogramowanie MAASIVE, które do dnia dzisiejszego jest używane przy tworzeniu animacji tłumu²⁹. Dodatkowo każda z głównych postaci otrzymała swoją miniaturową wersję, do wykorzystania w longshotach³⁰. Nie bez powodu każdy z trzech filmów otrzymał nagrodę Akademii za efekty specjalne.

Kolejnym kluczowym elementem było udźwiękowanie tychże stworów i tłumów. Ekipa dźwiękowa stworzyła unikatowe odgłosy dla każdego stworzenia i ambient dla każdego pomieszczenia, odwiedzając przy tym takie lokacje jak opuszczone tunele czy cmentarze. A żeby stworzyć tłum skandujących Uruk-hai, udano się pewnego dnia na stadion Westpac na rozgrywki krykieta i z pomocą kibiców nagrano w przerwie pożądaną dźwięk³¹.

Idąc dalej za dźwiękiem, czymże byłby *Władca Pierścieni* bez swojej muzyki. Skomponowana i wyprodukowana przez kanadyjskiego kompozytora Howarda Shore'a, stanowi obecnie jedną z najbardziej rozpoznawalnych ścieżek filmowych. Shore napisał motywy muzyczne dla postaci, miejsc i kultur, tworząc zestaw ok. 100 różnych motywów, więcej niż znajduje się w kinowym uniwersum *Gwiezdnych Wojen*.

Fran Walsh i Philippa Boyens również miały tu swój wkład, pisząc utwory, które później przetłumaczone przez Davida Salo na języki Tolkiena, głównie elfickie, trafiały do filmu. Przykładem może tu być *Lament for Gandalf*, śpiewany przez chór podczas pobytu Drużyny w Lothlórien czy *Departure of Boromir*, również śpiewane przez chór podczas ostatnich scen Boromira.

²⁸ *The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices The Taming of Smeagol* [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+06+-+Gollum+-+The+Taming+of+Smeagol.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+(2002)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+06+-+Gollum+-+The+Taming+of+Smeagol.mkv) [dostęp: 14.02.2025]

²⁹ *MAASIVE Software – About Us*, MAASIVE Software <https://www.massivesoftware.com/about.html> [dostęp: 09.03.2025]

³⁰ *The Lord of the Rings The Fellowship of the Ring The Appendices – Visual Effects – Weta Digital* [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+01+-+The+Fellowship+of+the+Ring+\(2001\)/LOTR+PART+2+-+FOTR+-+From+Vision+to+Reality+-+07+-+Visual+Effects+-+Weta+Digital.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+01+-+The+Fellowship+of+the+Ring+(2001)/LOTR+PART+2+-+FOTR+-+From+Vision+to+Reality+-+07+-+Visual+Effects+-+Weta+Digital.mkv) [dostęp: 14.04.2025] 19:10

³¹ *The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices – Music and Sound – The Soundscapes of Middle-Earth* [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+4+-+TTT+-+10+-+Music+and+Sound+-+The+Soundscapes+of+Middle-Earth.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+(2002)/LOTR+CD+4+-+TTT+-+10+-+Music+and+Sound+-+The+Soundscapes+of+Middle-Earth.mkv) [dostęp: 13.04.2025] 2:20

Nie obyło się również bez uwzględnienia utworów samego Tolkiena. Za najbardziej znamienne i pamiętne wykorzystanie prozy pisarza można uznać wykonanie przez Billy'ego Boyda pieśni w Sali Denethora w *Powrocie Króla*. Co ciekawe, aktor sam skomponował melodię do słów Tolkiena i jego pomysłem było, aby taka scena znalazła się w filmie³².

Tak więc po wielu przygodach, próbach, błędach i potknięciach powstała jedna z najbardziej wpływowych i udanych trylogii filmowych.

Odbiór i dziedzictwo

No właśnie, a co z odbiorem widzów i krytyków? Obecnie na stronie IMDb *Drużyna Pierścienia* ma ocenę 8,9/10 z 2,1 milionami ocen,³³ *Dwie wieże* – 8,8/10 z 1,9 milionami ocen,³⁴ a *Powrót króla* 9,0/10 z 2,1 milionami ocen³⁵. Na stronie Rotten Tomatoes opinia krytyków na temat *Drużyny Pierścienia* wynosi 92%, a opinia widzów 95%.³⁶ W przypadku *Dwóch wież* stosunek ten wygląda 95% i 95%,³⁷ a przy *Powrocie króla* – 94% i 86%.³⁸

Filmy zdobyły też ogromną liczbę nagród i nominacji – seria zgarnęła 475 nagród na 800 nominacji. Aczkolwiek zapewne najważniejszą nagrodą, o której należy powiedzieć są Oscary. Na 30 nominacji trylogia zgarnęła 17 nagród. Przy czym rozkłada się to w następujący sposób: *Drużyna Pierścienia* – 13 nominacji, 4 wygrane, *Dwie wieże* – 6 nominacji, 2 wygrane, *Powrót króla* – 11 nominacji, 11 wygranych.

Filmy były również sukcesem w box office. Przy łącznym budżecie opiewającym na 281 tys. dolarów amerykańskich, trylogia zarobiła nieco ponad 2,9 miliarda dolarów amerykańskich na całym świecie³⁹⁴⁰⁴¹.

³² *The Lord of the Rings The Return of the King The Appendices – Post Production - Journey's End- Music for Middle-Earth* [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+03+-+The+Return+of+the+King+\(2003\)/LOTR+PART+6+-+ROTK+-+The+Passing+Of+An+Age+-+05+-+Post+Production+-+Journey's+End+-+Music+for+Middle-Earth.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+03+-+The+Return+of+the+King+(2003)/LOTR+PART+6+-+ROTK+-+The+Passing+Of+An+Age+-+05+-+Post+Production+-+Journey's+End+-+Music+for+Middle-Earth.mkv) [dostęp: 13.04.2025] 7:12

³³ *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0120737/> [dostęp: 06.03.2025]

³⁴ *The Lord of the Rings: The Two Towers*, IMDb https://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 06.03.2025]

³⁵ *The Lord of the Rings: The Return of the King*, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref=tt_mlt_t_2 [dostęp: 06.03.2025]

³⁶ *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_fellowship_of_the_ring [dostęp: 06.03.2025]

³⁷ *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Rotten Tomatoes https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_two_towers [dostęp: 06.03.2025]

³⁸ *The Lord of the Rings: The Return of the King*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_return_of_the_king [dostęp: 06.03.2025]

³⁹ *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/release/rl4200695297/?ref=bo_fr_table_3 [dostęp: 07.03.2025]

⁴⁰ *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167261/?ref=bo_se_r_5 [dostęp: 07.03.2025]

⁴¹ *The Lord of the Rings: The Return of the King*, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167260/?ref=bo_se_r_4 [dostęp: 07.2025]

Aczkolwiek nie każdemu adaptacja ta przypadła do gustu. Christopher Tolkien, syn autora powieści, do 2017 roku dyrektor Tolkien Estate i główny redaktor pośmiertnie wydanych książek Tolkiena, wypowiada się negatywnie o filmach Jacksona. W wywiadzie dla francuskiego *Le Monde* powiedział, że twórcy filmów pozbawili je wszelkich głębszych motywów i zrobili z nich film akcji dla osób w wieku 15-25 lat⁴².

Podobne zdanie wyraża Tomasz Raczek, jednakże w jego wypowiedzi pobrzmiewa raczej fascynacja przemianą utworu Tolkiena niż krytyka metod, które zostały użyte przy przeniesieniu książek na film – „A jednak *Władca Pierścieni* na ekranie przeszedł dziwną, trudno uchwytną metamorfozę. Jakby opowieść Tolkiena uległa fantastycznej mutacji, w wyniku której nie tracąc nic ze swojej efektywności, doznała spłaszczenia znaczeń i utraty bogactwa emocjonalnego oryginału”⁴³. Uważam, iż jest to najlepsze określenie adaptacji Jacksona w kontekście zmian i modyfikacji, które wprowadził. Filmowemu *Władcy Pierścieni* daleko od książek, ale z drugiej strony zdaje się być niesamowicie blisko materiału źródłowego. Mały adaptacyjny paradoks.

Poza oczywistym i wymiernym wpływem trylogii w postaci licznych nagród, dużej oglądalności i pozytywnych opinii krytyków, *Władca Pierścieni* prześląknął do kultury w postaci licznych cytatów i powiedzeń, klipów internetowych, memów i symboli. Za najlepszy przykład może posłużyć piosenka *They're taking the Hobbits to Isengard*. Remix różnych kwestii, w tym tytułowej kwestii Legolasa, oraz utworów z filmów stworzony przez Erwina Beekvelda⁴⁴. Wersja zamieszczona na platformie youtube 18 lat temu, na kanale Aarona Hardbargera ma obecnie 41 milionów wyświetleń⁴⁵. Utwór doczekał się nawet uaktualnienia na planie *Hobbity*, kiedy to Peter Jackson i Orlando Bloom postanowili odtworzyć tę scenę.

Oczywiście, znaczną część tego sukcesu należy przypisać Tolkienowi, którego dzieła wywarły ogromny wpływ na świat fantastyki, ale filmowa trylogia Jacksona, mimo wszystkich wypłyceń, które jej się zarzuca, wyprowadziła Śródziemie ze świata literackiego do świata masowego kina.

Przyczyniła się ona również do wzrostu zainteresowania Nową Zelandią pod kątem turystycznym. Doprowadziło to do powstania terminu *Tolkien tourism*, który wiąże się

⁴² Raphaëlle Rérolle, *Tolkien, l'anneau de la discorde*, *Le Monde*, 05.07.2012, https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/07/05/tolkien-l-anneau-de-la-discorde_1729858_3246.html [dostęp: 08.03.2025]

⁴³ *Perły kina – ekranizacje literatury. Leksykon filmowy Zygmunta Kałużyńskiego i Tomasza Raczka* Instytut Wydawniczy Latarnik im. Zygmunta Kałużyńskiego, Michałów – Grabina 2005, str. 356

⁴⁴ *They're taking the Hobbits to Isengard*, Tolkien Gateway, ostatnia modyfikacja 23.08.2024, https://tolkiengateway.net/wiki/They%27re_taking_the_Hobbits_to_Isengard [dostęp: 06.03.2025]

⁴⁵ *taking the hobbits to isengard*, kanał Aaron Hardbarger, 11.05.2006, <https://www.youtube.com/watch?v=uE-1RPDqJAY> [dostęp: 06.03.2025]

z odwiedzaniem lokacji związanych czy to z samym pisarzem, czy z adaptacją filmową Jacksona. Fenomen ten, najbardziej widoczny w Nowej Zelandii, gdzie spowodował znaczny wzrost w przychodach z turystyki. Do dzisiaj ponad 650 tys. osób rocznie⁴⁶ odwiedza część filmowych lokacji, takich jak Hobbiton, która została zachowana i udostępniona turystom do zwiedzania.

Środowisko filmowe również zainteresowało się Nową Zelandią. Filmy, które zrealizowano w tym kraju, idąc w ślady *Władcy Pierścieni* to chociażby *King Kong*, *Avatar* czy aktorska wersja *Mulan*. Szacuje się, że około 2,08 miliarda dolarów w nowozelandzkim PKB jest generowane przez branżę filmową⁴⁷.

Przez kolejne lata powstało również wiele projektów fanowskich, które obracały się pośród mitów i legend Śródziemia. Część z nich bazowała na filmach Jacksona, inne powstawały zupełnie niezależnie. Do najbardziej znanych należą *Hunt for Gollum* z 2009 roku, reż. Chris Bouchard oraz *Born of Hope*, również z 2009 roku, reż. Kate Madison.

Na kolejną oficjalną ekranizację ze świata Tolkiena widzowie musieli czekać 9 lat, kiedy to w latach 2012 – 2014 wyszła filmowa trylogia *Hobbita*, również w reżyserii Petera Jacksona, na której skupię się w następnym rozdziale. Po upływie kolejnych 8 lat premierę miał pierwszy sezon serialu Amazona *Władca Pierścieni: Pierścienie Władzy*, a pod koniec ubiegłego roku w kinie pojawiła się pierwsza animacja w stylu anime osadzona w Śródziemiu. Z kolei patrząc w przyszłość, na rok 2027 zapowiedziana jest premiera kolejnego aktorskiego filmu, znanego obecnie pod roboczym tytułem *Lord of the Rings: The Hunt for Gollum*.

Tak więc śmiało można powiedzieć, że franczyza się rozwija. W dobrym czy złym kierunku, trudno ocenić, ale na pewno się rozwija.

⁴⁶ K. Baxter, *20 years on, a transformed New Zealand looks back at 'Lord of the Rings'*, LA Times, 28.11.2023 <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-11-28/lord-of-the-rings-return-of-the-king-20th-oscars-new-zealand-film-industry> [dostęp: 08.03.2025]

⁴⁷ Tamże

Rozdział 3. „Hobbit” – 314 stron i 3 filmy

Dlaczego i jak?

Trylogia Hobbita w formie, w której powstała jest wynikiem wielu niefortunnnych zdarzeń, sporów i spraw sądowych. Pierwszy problem pojawił się już w 1995 roku, kiedy to Fran Walsh i Peter Jackson współpracowali jeszcze z Harveyem Weinsteinem i producentowi nie udało się zdobyć wszystkich praw do *Hobbita*, co poskutkowało skupieniem się na *Władcy Pierścieni*, które to filmy i tak ostatecznie powstały w New Line Cinema, a nie pod okiem Weinsteina. Od tamtej pory trwały prace nad stworzeniem ekranizacji *Hobbita*, odłożone nieco na bok, w związku z produkcją *Władcy Pierścieni*.

Następnie Peter Jackson wdał się w spór prawny z New Line Cinema, co poskutkowało odsunięciem go od jakichkolwiek prac nad *Hobbitem*, co z kolei spowodowało wstrzymanie dewelopmentu, gdyż Harry Sloan z Metro-Goldwyn-Mayer, które zgodziło się współfinansować cały projekt, chciał, aby Jackson miał swój wkład w film⁴⁸.

Ostatecznie Jackson dołączył do prac nad *Hobbitem* w 2007 roku jako producent wykonawczy. Jackson przyznał, że funkcja reżysera byłaby dla niego mało satysfakcjonująca, ponieważ wymuszałaby konkurowanie z jego poprzednią trylogią⁴⁹, więc jako reżyser został zaangażowany Guillermo del Toro. Zaplanowano wówczas powstanie dwóch filmów z premierami kolejno w 2010 i 2011 roku, każdy o budżecie szacowanym na 150 milionów dolarów amerykańskich⁵⁰.

Nie był to jednak koniec przeszkód, ponieważ New Line Cinema zostało pozwane przez Tolkien Estate oraz HarperCollins Publishing o naruszenie umowy pomiędzy tymi podmiotami, a która dotyczyła nie wypłacenia przez New Line Cinema części zysków, które pojawiły się w wyniku wyprodukowania *Władcy Pierścieni*. Ostatecznie sprawa zakończyła się porozumieniem w 2009 i *Hobbit* mógł wyruszyć w swoją podróż do ekranizacji.

Mimo sprawy toczącej się w sądzie, dewelopment filmu trwał i w 2008 roku Guillermo del Toro, Peter Jackson, Fran Walsh i Philippa Boyens rozpoczęli prace nad scenariuszem. Trwały one dłużej niż się spodziewano i tak premiera pierwszego filmu przesunęła się na rok 2012.

⁴⁸ D. Hayes, D. McNary, *New Line in Warner's corner*, Variety, 28.02.2008, <https://variety.com/2008/film/features/new-line-in-warner-s-corner-1117981598/> [dostęp: 09.03.2025]

⁴⁹ J. Tyler, *Jackson And Del Toro Chat Up The Hobbit With Fans*, Cinemablend, 26.05.2008, <https://www.cinemablend.com/new/Jackson-Del-Toro-Chat-Up-Hobbit-With-Fans-8938.html> [dostęp: 09.03.2025]

⁵⁰ B. Kit, *Del Toro doubles up for 'Hobbit'*, The Hollywood Reporter, 28.01.2008, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/del-toro-doubles-up-hobbit-103547/> [dostęp: 09.03.2025]

Guillermo del Toro miał swoją wizję na to, w jaki sposób połączyć jego styl ze stylistyką Jacksona i między dwoma twórcami nawiązała się współpraca. Początkowe plany na stworzenie dylogii przez del Toro wiązały się z zachowaniem bardziej baśniowego klimatu opowieści, ze skupieniem się na postaci Bilba i tym, jak podróż przenosi go z bezpiecznego i niewinnego świata na pustkowie pełne niebezpieczeństw⁵¹. Dość wcześnie również pojawiła się świadomość o konieczności rozróżnienia między krasnoludami i ten pomysł przetrwał do trylogii Jacksona, gdzie każdy, czy też prawie każdy, z trzynastu krasnoludów ma jakiś element charakterystyczny.

Kolejną kwestią, nad którą pochyłili się del Toro i Jackson były fragmenty książki, które opisywały wydarzenia końcowe. A raczej ich nie opisywały, ze względu na utratę przytomności Bilba, czy też jego brak zainteresowania. Od razu dwójka twórców zaplanowała rozszerzenie scen Bitwy Pięciu Armii oraz roli Barda Łucznika, który w książce zasłużył na kilka wzmianek i to w roli niewykraczającej poza pogromcę smoka i przywódcę ludzi z Esgaroth⁵². Przynajmniej jedna z tych rzeczy dobrze się sprawdziła w późniejszej trylogii. Wnioskując z faktu, iż del Toro rozważał Sylwestera McCoya do roli Radagasta Burego⁵³, można przypuszczać, że wątek Białej Rady i wyprawy Gandalfa do Dol Guldur również istniał w del Torowskiej wersji filmu.

W 2012 roku Philippa Boyens wypowiedziała się na temat filmu, który mógł być stworzony przez del Toro i stwierdziła, że „Część mnie nadal się zastanawia, jak ten film by wyglądał”⁵⁴. Według jej słów, klimat byłby bardziej bajkowy, a Bilbo byłby zupełnie inną postacią. Zamiast hobbita zupełnie nieobytego w świecie i do pewnego stopnia niewinnego, Bilbo stał się kimś, kto niegdyś czuł wezwanie do przygody, ale dorósł i na pewien sposób zgorzkniał, przestał interesować się światem poza własnym podwórkiem⁵⁵.

⁵¹ J. Utichi, *Guillermo del Toro - RT's Dinner and the Movies Interview*, Rotten Tomatoes, 13.07.2008, <https://editorial.rottentomatoes.com/article/guillermo-del-toro-rts-dinner-and-the-movies-interview/> [dostęp: 13.03.2025]

⁵² J. R. R. Tolkien *Hobbit albo tam i z powrotem z objaśnieniami*, przeł. Andrzej Polkowski, Agnieszka Sylwanowicz, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2024

⁵³ Eorl the Young, *Sylvester McCoy Talks Radagast Casting (Besides Other Hobbit Stuff)*, The One Ring.net, 06.05.2011, <https://www.theonering.net/torwp/2011/05/06/44141-sylvester-mccoy-talks-radagast-casting-besides-other-hobbit-stuff/> [dostęp: 11.03.2025]

⁵⁴ THR Staff, *THR's Producer Roundtable: What Would Guillermo del Toro's 'Hobbit' Have Looked Like?*, The Hollywood Reporter, 13.12.2012, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/guillermo-del-toros-hobbit-what-401909/> [dostęp: 11.03.2025]

⁵⁵ The Deadline Team, *OSCARS: The Road To 'The Hobbit: An Unexpected Journey'*, Deadline, 31.12.2012, <https://deadline.com/2012/12/oscars-the-road-to-the-hobbit-an-unexpected-journey-393799/> [dostęp: 11.03.2025]

W 2010 roku del Toro zrezygnował z *Hobbity* kompletnie, w związku z, jak to określił, „kolejnymi opóźnieniami związanymi z ustaleniem daty początku zdjęć do *Hobbity*”⁵⁶. Później, jeszcze w tym samym roku Jackson został zaangażowany jako reżyser i dodatkowo New Line Cinema i Warner Bros, którego New Line Cinema było już podgałęzią ogłosili, iż film będzie realizowany w 3D, co kolidowało z początkowym planem używania animatroników i efektów praktycznych, ze względu na specyficzną technikę realizacji zdjęć i ustawienia kamer, z którym wiązało się 3D.

Kiedy Jackson wkroczył za stery projektu, pierwszym jego wyzwaniem było poskładanie własnej wizji z tego, co pozostało po del Toro, a miał na to niecałe pół roku. Tak więc, kiedy doszło do zdjęć, część z nich powstawała z niedokończonym scenariuszem pod ogromną ilością presji. Według słów Jacksona „Przez większość czasu, który spędziłem przy *Hobbicie*, czułem brak kontroli. Nawet patrząc pod kątem scenariusza, Fran, Philippa i ja nie mieliśmy scenariusza napisanego tak, jak chcieliśmy, więc cała sytuacja była bardzo stresująca”⁵⁷.

Do tego stresu dołożyła się zapewne decyzja, która zapadła w 2012 roku, żeby początkowo planowana dylogia stała się trylogią. Ten wybór, spowodowany chęcią rozwinięcia historii *Hobbity* oraz zekranizowana części historii opisanych w dodatkach do *Władcy Pierścieni* został przyjęty entuzjastycznie przez wytwórnię i tak prace toczyły się dalej⁵⁸. Czy gdyby zostawiono *Niespodziewaną podróż* w formie podobnej do tej, w której powstała i, zgodnie z planem, nakręcono drugą część zatytułowaną *There and back again* skupiającą się na dalszej części książkowej historii, powstałaby dobra dylogia, która zadowoliłaby fanów? Jak każde pytanie z kategorii gdybania, i to pozostanie bez odpowiedzi. Można tylko domniemywać...

Obsadę trylogii *Hobbity* budowano już od 2010 roku, kiedy to do projektu został zaangażowany Martin Freeman jako Bilbo, a niedługo później rozpoczęto dobieranie krasnoludów do Kompanii Thorina, w roli którego obsadzono Richarda Armitage’a⁵⁹. Ciekawym przypadkiem jest tu Jed Brophy, któremu obsadzenie w roli Noriego zagwarantowała udział w sześciu z sześciu filmów o Śródziemiu, które stworzył Jackson, gdyż w poprzedniej trylogii grał jako Nazgûl, Sharku, kilku innych orków oraz jeździec Rohanu. A w późniejszym serialu *Pierścienie Władzy* również otrzymał pomniejsze orkowe role oraz

⁵⁶ xoonon, *Guillermo Del Toro departs "The Hobbit"*, The One Ring.net, 30.05.2010, <https://www.theonering.net/torwp/2010/05/30/36920-guillermo-del-toro-departs-the-hobbit/> [dostęp: 11.03.2025]

⁵⁷ J. Hall, *Peter Jackson Explains Why The 'Hobbit' Movies Are Such A Huge Mess*, Slash Film, 19.11.2015 <https://www.slashfilm.com/541186/peter-jackson-hobbit-movie-problems/> [dostęp: 11.03.2025]

⁵⁸ J. Zakarin, *Third 'Hobbit' Film Confirmed*, The Hollywood Reporter, 30.07.2012, <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/third-hobbit-film-confirmed-355817/> [dostęp: 11.03.2025]

⁵⁹ *Martin Freeman to play Bilbo Baggins in The Hobbit*, BBC, 22.10.2010, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-11604193> [dostęp: 11.03.2025]

rolę Vrata, tak, że może się pochwalić uczestnictwem w każdej oficjalnej aktorskiej adaptacji Tolkiena⁶⁰.

W 2011 roku do obsady trylogii *Hobbita* dołączyli również inni aktorzy powracający do Śródziemia z trylogii *Władcy Pierścieni*, tacy jak Elijah Wood jako Frodo, Ian McKellen jako Gandalf, Ian Holm jako Bilbo, Christopher Lee jako Saruman, Hugo Weaving jako Elrond, Cate Blanchett jako Galadriela oraz Orlando Bloom jako Legolas. Na pewno przyczyniło się to do bardziej pozytywnego spojrzenia na filmy, gdyż zastąpienie uwielbianego aktora kimś innym zawsze wywołuje kontrowersje i delikatny niesmak.

Zasadnicze różnice dot. sposobu realizacji, czyli porównanie z pierwszą trylogią

Zdjęcia główne do *Hobbita* rozpoczęły się w marcu 2011 i trwały do lipca 2012 z 266 dniami zdjęciowymi, po czym w 2013 roku miały miejsce dodatkowe zdjęcia, żeby uzupełnić materiały do drugiego i trzeciego filmu. Jest to niemal dwukrotnie mniej niż poświęcono na zdjęcia główne do *Władcy Pierścieni*.

Różnica też pojawia się przy lokalizacji zdjęć. Znaczna część zdjęć nadal była realizowana w Nowej Zelandii, ale niektóre z nich nakręcono w Pinewood Studios w Anglii. Wynikało to między innymi z tego, że Christopher Lee, powracający w roli Sarumana, nie mógł podróżować do Nowej Zelandii ze względu na swój wiek – w trakcie realizacji zdjęć miał 92 lata⁶¹.

Kolejną, a zapewne najbardziej znaną i widoczną, różnicą było użycie kamer Red Epic na specjalnej konstrukcji, która umożliwiła stworzenie efektu 3D. Ponadto filmy zostały nakręcone w 48 klatkach na sekundę, a nie na standardowych 24 oraz w jakości 5K, a nie standardowej 4K, co przełożyło się na dość specyficzny efekt wizualny. Widz ma wrażenie, szczególnie przy scenach akcji, lekkiego rozmycia i pewnego rodzaju nienaturalności, która mocno kontrastuje z wizualną stroną *Władcy Pierścieni* i przypomina wręcz scenerię z gry komputerowej.

⁶⁰ Jed Brophy, IMDb, <https://www.imdb.com/name/nm0112400/> [dostęp: 11.03.2025]

⁶¹ M. Jaworski, *This is what Christopher Lee's final 'Hobbit' scene looked like on set*, Daily Dot, 18.12.2014, <https://www.dailydot.com/unclick/christopher-lee-the-hobbit-last-scene-filming/> [dostęp: 11.03.2025]

Rys. 5., Kompilacja ujęć z *Hobbita*



Rys. 6., Kompilacja ujęć z *Władcy Pierścieni*



Źródło: <https://thisisrexxie.tumblr.com/post/70257300278> [dostęp: 13.03.2025]

Innym elementem, który się skomplikował z powodu realizacji filmu w technologii 3D, było tworzenie iluzji różnicy wzrostu między Hobbitem i Krasnoludami a Ludźmi i Elfami. Twórcy nie mogli stosować części sztuczek, które się sprawdziły przy *Władcy Pierścieni*, więc najczęściej rasy wyższego i niższego wzrostu były filmowane osobno i postawiono na duży udział efektów komputerowych w montażu i postprodukcji. Doprowadziło to do nieco nieprzyjemnej sytuacji, w której Ian McKellen grał w scenach z Kompanią sam, co odbiło się na stanie psychicznym aktora⁶².

Również w kontraście do pierwszej trylogii, nastąpiło odejście od efektów praktycznych na rzecz efektów komputerowych w sferze charakteryzacji i scenografii. Tak jak we *Władcy Pierścieni* orkowie byli stworzeni za pomocą protez i charakteryzacji, tak w *Hobbicie* użyto technologii komputerowej, żeby przenieść twarze aktorów na wygenerowane na podstawie przechwytywania ruchu modele. Za efekty nadal odpowiedzialne było Weta, także poziom wykonania nadal jest wysoki, o czym świadczą dwie nominacje do Oscarów za efekty specjalne.

Jeżeli chodzi o muzykę, ponownie jako kompozytor został zaangażowany Howard Shore i ponownie w filmach wykorzystano część utworów Tolkiena, chociaż tym razem trzymano się utworów anglojęzycznych, co też pasuje do atmosfery *Hobbita*, w którym nie ma już tak widocznego elementu elfickiego. Ponownie do jednej z piosenek przyczynił się Billy Boyd, tym razem również jako wykonawca i autor utworu. Jego utwór *The Last Goodbye* z *Bitwy Pięciu Armii*, utwór Eda Sheerana *I See Fire* z *Pustkowia Smauga* oraz *Misty Mountains* wykonywane przez Kompanię Thorina w *Niezwykłej Podróży* stanowią najbardziej

⁶² H. Singh, "No wonder he broke down crying": 'Lord of the Rings' Blooper Explains Why Ian McKellen Threw a Tantrum While Filming 'The Hobbit', FandomWire, 11.07.2024 <https://fandomwire.com/no-wonder-he-broke-down-crying-lord-of-the-rings-blooper-explains-why-ian-mckellen-threw-a-tantrum-while-filming-the-hobbit/> [dostęp: 11.03.2025]

rozpoznawalne piosenki z tej trylogii, a nawet należą do najpopularniejszych utworów z całej franczyzy.

Co w takim razie tak bardzo odróżnia trylogię *Hobbita* od trylogii *Władcy Pierścieni*? Zaczynając od warstwy fabularnej – elementem, za który pierwsza trylogia Jacksona została najbardziej skrytykowana było zmienienie prac Tolkiena w film akcji. Sytuacja ta powtórzyła się w przypadku *Hobbita*, a właściwie nawet przekroczyła to, co zrobiono z *Władcą Pierścieni*. *Hobbit* został do tego stopnia przepisany i zmieniony, że niemal w niczym nie przypomina literackiego pierwowzoru. Niektóre z tych zmian były absolutnie konieczne, aby z historii dla dzieci powstał film dla tej samej grupy odbiorców, która oglądała *Władcę Pierścieni* kilka lat wcześniej, ale niektóre z nich stanowią pulę kina popularnego i masowego. Poczynając od niepotrzebnego trójkąta miłosnego na przesadnie rozciągniętych i efektowych scenach walk kończąc.

Idąc dalej za fabułą, tak jak filmowy *Władca Pierścieni* podążał w znacznej mierze za fabułą książek i stawiano raczej na wycinanie elementów zbędnych niż na dopisywanie nowych, tak w *Hobbicie* sytuacja wygląda odwrotnie. Dopisanie niektórych elementów na podstawie dodatków z *Władcy Pierścieni*, takich jak Biała Rada i wygnanie Saurona z Dol Guldur stanowi pozytywny dodatek, pozwalający umieścić *Hobbita* w szerszym kontekście geopolitycznym Śródziemia i uczynienia z niego właśnie filmów dla starszej widowni, jednakże dopisanie jednego z głównych wątków wszystkich trzech filmów, czyli historii Azoga jest problematyczne na kilku poziomach.

Głównym z nich jest sprzeczność z legendarium Tolkiena, która wówczas powstaje. Azog nie żyje w trakcie wydarzeń *Hobbita*, ponieważ zginął w trakcie bitwy o Morię, która zresztą jest pokazana w filmie jako retrospekcja, a w dodatku zginął z ręki Dáina Żelaznej Stopy, który pojawia się w *Bitwie Pięciu Armii*. Może nie byłoby to aż tak rażące, gdyby nie fakt, że Azog znacząco wpływa na wątek podróży z Bag End do Ereboru, a także na ostateczną potyczkę na stokach góry i wypacza je w trudny do usprawiedliwienia sposób. Szczególnie, że aby uwiarygodnić jego obecność w filmach twórcy musieli stosować różne uniki fabularne, które nie zawsze mają sens.

Kolejnym dopisanym, a zupełnie zbędnym dla historii wątkiem, jest historia miłosna między krasnoludem Kilim a elfką Tauriel, która była postacią całkowicie dopisaną do filmów, zapewne właśnie na potrzebę stworzenia wątku romantycznego. We *Władcy Pierścieni* poniekąd nastąpiło to samo, gdyż Arwena dostała znacznie większą rolę, niż przewidziano jej w oryginale, ale w pierwszej trylogii miało to sens. Tolkien nie uwzględnił historii miłosnej w *Hobbicie*, ponieważ *Hobbit* jest historią Bilba Bagginsa i jego podróży, i wątek miłosny

nie był w niej ani ważny, ani potrzebny. Dlaczego więc scenarzyści filmów uznali go za niezbędny?

Nasuwa się tu skojarzenie z koncepcją przymusowej seksualności (ang. compulsory sexuality), która rozwinęła się w ostatnich latach, czerpiąc z pojęcia przymusu heretoseksualnego wprowadzonego przez Adrienne Rich w eseju z 1980 roku zatytułowanego *Przymus heteroseksualności a egzystencja lesbijska*. Angela Chen w swojej książce *Asy* definiuje przymusową seksualność w następujący sposób „Przymusowa seksualność to zbiór zachowań i osądów wzmacniających przekonanie, że każda normalna osoba jest seksualna, że brak potrzeby (społecznie aprobowanego) seksu to coś złego i nienaturalnego, a ludzie, którym nie zależy na seksualności, tracą dostęp do absolutnie niezbędnego doświadczenia”⁶³.

W kinematografii przymusowa seksualność przejawia się jako coś, czemu nadałabym nazwę przymus wątku romantycznego, dodatkowo najlepiej heteroseksualnego. Czasami ten wątek jest potrzebny, wręcz centralny dla historii, ale czasami, jak w przypadku *Hobbita*, gdyby go nie było, przebieg historii nadal byłby taki sam i nie powstałaby frustrująca ilość zbędnego materiału. Widz oczekuje romansu na ekranie, oczekiwanie to zostało mu wpojone przez niezliczoną ilość filmów, historii i sytuacji społecznych. Pytanie brzmi, ile twórca filmu jest w stanie poświęcić, żeby te oczekiwania zaspokoić i czy na pewno zmiany są tego warte?

Ponadto, pułapką, w którą wpadli Jackson, Walsh i Boyens podczas pisania scenariusza była chęć nawiązania do *Władcy Pierścieni* za wszelką cenę. W niektórych przypadkach zadziałało to dobrze w filmie, jak chociażby powiązanie dwóch trylogii za pomocą Bilbo w wydaniu Iana Holma, Froda i przybycia Gandalfa na koniec *Bitwy Pięciu Armii*, ale już wprowadzenie postaci Legolasa do *Hobbita* sprawiało wrażenie zagrania służącego tylko po to, żeby rzucić żartem o Gimlim i pokazaniu, dlaczego Legolas wiedział, kim jest Aragorn. Co i tak zostało źle wyegzekwowane, ponieważ nie zgadza się z linią czasową wydarzeń Śródziemia, ale czego się nie zrobi dla efektu. Legolas stanowi dodatkowo problematyczną kwestię, ponieważ charakter tej postaci w *Hobbicie* i we *Władcy Pierścieni* jest skrajnie różny, i tak jak u człowieka można by uargumentować, że przez te 60 lat, które mijają w międzyczasie nastąpiła znaczna zmiana w charakterze i postawie życiowej, tak u elfa, który liczy sobie kilka tysięcy lat⁶⁴ jest to nieco naciągane.

⁶³ Angela Chen *Asy. Czego może nas nauczyć aseksualność*, przeł. Aleksandra Kamińska, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2024, s.64

⁶⁴ Brian Sibley, *The Lord of the rings : official movie guide*, Wydawnictwo HarperCollins, 2001, Londyn <https://archive.org/details/lordofringsoffic0000sibl/page/44/mode/2up?q=legolas> [dostęp: 13.03.2025] s.44

Pułapka ta zdaje się prześladować wszystkie oficjalne dzieła powstałe po 2003 roku, w których to scenarzyści dwoją się i troją, żeby w jakiś sposób nawiązać do pierwszej trylogii. Zrozumiałym jest, że trzeba w jakiś sposób widzowi pokazać, że to nadal to samo Śródziemie, mimo że postacie i wydarzenia są inne, ale grozi twórcom wówczas wejście w przesadę, której na szczęście w *Hobbicie* udało się częściowo uniknąć.

W porównaniu z pracą scenariuszową nad *Władcą Pierścieni*, *Hobbit* nie prezentuje się najlepiej, aczkolwiek jasnym jest, że wynika to głównie z powodu zamieszania, które nastąpiło po przejściu funkcji reżysera z Guillermo del Toro na Petera Jacksona. Czy filmy byłyby lepsze, gdyby ta zmiana się nie wydarzyła? Być może. Na pewno byłyby to bardziej spójny i zorganizowany proces, w którym, być może udałoby się uniknąć dyskusyjnych wątków, które powstały w końcowej trylogii.

Czy było warto?

Jednakże, krytykować umie każdy, a nie każdy jest w stanie stworzyć filmy, które wygrały 42 nagrody na 175 nominacji. Jest to może lekki spadek formy w porównaniu z *Władcą Pierścieni*, ale nadal niemałe osiągnięcie.

Jeżeli chodzi o odbiór widzów i krytyków w liczbach, sytuacja prezentuje się następująco. Na IMDb: *Niezwykła podróż* – 7,8/10 z 899 tys. opinii⁶⁵, *Pustkowia Smauga* – 7,8/10 z 728 tys. opinii⁶⁶ a *Bitwa Pięciu Armii* – 7,4/10 z 593 tys. opinii⁶⁷. Z kolei na Rotten Tomatoes *Niezwykła Podróż* zdobyła 64% według krytyków i 83% według widzów⁶⁸, *Pustkowia Smauga* 74% i 85%⁶⁹, a *Bitwa Pięciu Armii* – 59% i 74%⁷⁰.

Jak widać i tu trylogia *Hobbity* prezentuje się gorzej niż jej poprzedniczka. W większości przypisuje się to opisanym przeze mnie wcześniej rozciąganiu historii i dopisywaniu jej elementów oraz zmianie klatkażu i efektu, który to dało. Aczkolwiek występy aktorskie, w szczególności Benedicta Cumberbatcha jako Smauga, Martina Freemana jako Bilba oraz Iana McKellena powracającego w roli Gandalfa zostały całkiem dobrze przyjęte.

Tymczasem w box office trylogia *Hobbity* nie poradziła sobie najgorzej. Przy łącznym budżecie liczącym 700 tys. dolarów amerykańskich trylogia zarobiła ponad 2,9 mln. dolarów

⁶⁵ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0903624/> [dostęp: 13.03.2025]

⁶⁶ *The Hobbit: The Desolation of Smaug*, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt1170358/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 13.03.2025]

⁶⁷ *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt2310332/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 13.03.2025]

⁶⁸ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_an_unexpected_journey [dostęp: 13.05.2025]

⁶⁹ *The Hobbit: The Desolation of Smaug*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_the_desolation_of_smaug [dostęp: 13.03.2025]

⁷⁰ *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_the_battle_of_the_five_armies [dostęp: 13.03.2025]

amerykańskich na całym świecie⁷¹. Mimo mniejszego przebiccia zysku wobec budżetu, filmy są niekwestionowanym sukcesem kasowym.

W takim razie, czy było warto? Mimo wszystkich swoich wad trylogia *Hobbita* nadal stanowi całkiem dobre dzieło filmowe. Nie stała się może aż takim fenomenem jak *Władca Pierścieni*, ale nadal jest wszechobecna we współczesnej kulturze. Obie trylogie Jacksona są wymieniane razem, bo obie są próbą porwania się na trudną, niemal niemożliwą, adaptację. W przypadku *Władcy Pierścieni* największą przeszkodą był ogrom projektu, a w przypadku *Hobbita* największą przeszkodą, oprócz problemów w dewelopmencie i preprodukcji, był sam *Władca Pierścieni*.

Patrząc na to przez pryzmat oczekiwań widzów, mamy do czynienia z drugą trylogią z tego samego uniwersum, za scenariusz i reżyserię odpowiada w dużej mierze ta sama ekipa, powraca część aktorów. Ogólnie patrząc wygląda na to, że skala przedsięwzięcia jest jeszcze większa niż poprzednio i że filmy *Hobbita* będą niesamowite i wspaniałe. Wtedy do kin wchodzi *Niezwykła podróż* i na pierwszy rzut oka widać, że nie spełnia ona oczekiwań, które zostały przed nią postawione. Mimo to, zarówno *Niezwykła podróż* jak i późniejsze filmy znajdują miejsce w sercach i umysłach fanów pierwszej trylogii oraz dzieł Tolkiena, aczkolwiek niekoniecznie jest to miejsce przyjemne.

Można by powiedzieć, że trylogia *Hobbita* potyka się tam, gdzie jedna z późniejszych adaptacji – *Pierścienie Władzy* – się przewraca i to z impetem. Z czterech elementów, które wymieniłam w pierwszym rozdziale, najbardziej problematyczna dla trylogii *Hobbita* jest historia. Z tym, że w tym przypadku nie brak szczegółów i luki w legendarium są problemem, tylko raczej przełożenie stosunkowo niewielkiej ilości epickości z literackiego *Hobbita* na kino godne kin amerykańskich i światowych.

Chociaż niewielka ilość epickości jest niefortunnym określeniem, ponieważ *Hobbit* jest historią epicką, tylko nie na współczesne standardy. Dlatego filmy Jacksona balansują na cienkiej linii między robieniem filmu adaptacji Tolkiena a robieniem filmu akcji. Na szczęście przez większość czasu trylogia *Hobbita* utrzymuje równowagę na tej linii, aczkolwiek w *Bitwie Pięciu Armii* zdaje się przechylać w stronę typowego „akcyjniaka”.

Tak jak w przypadku *Władcy Pierścieni* posłużyłam się cytatem z Tomasza Raczką, tak tutaj przytoczę cytaty z Marka Oziwicz: „Jednym z fundamentalnych tematów w pracach Tolkiena jest, że władza korumpuje i musi być używana z wielką ostrożnością. W naszym świecie film jest władzą. [...] Jego interpretacja [Jacksona] *Hobbita* odłącza się od powieści i skupia się

⁷¹ Box Office History for The Hobbit Movies, The Numbers, <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Hobbit-The#tab=summary> [dostęp: 13.03.2025]

na wizualnym spektaklu, przesadzie i gloryfikacji przemocy. W efekcie filmy *Hobbita* odzwierciedlają specyficzny gust Jacksona w kwestii gore i oferują Frankensteinowską wersję oryginału Tolkiena. Ta wersja już na zawsze zmieniła sposób, w jakie przyszłe pokolenia będą czytać *Hobbita*”⁷².

Jest to może nieco zbyt surowa krytyka, ponieważ trylogia *Hobbita* ostatecznie nie jest złą trylogią. Pochodzi z niej nawet jedna z najbardziej poruszających kwestii Gandalfa – „Saruman believes it is only great power that can hold evil in check, but that is not what I have found. It is the small everyday deeds of ordinary folk that keep the darkness at bay. Small acts of kindness and love. Why Bilbo Baggins? Perhaps because I am afraid, and he gives me courage”⁷³ – aż trudno uwierzyć, że nie jest to cytat z samego Tolkiena.

Trylogia *Hobbita* może i jest nieco rozciągniętą, i definitywnie mocno odchodzącą od pierwowzoru, ale fundamentalnie nie jest szczególnie złą, a można nawet pokusić się o stwierdzenie, że jest relatywnie dobra jako odległa adaptacja oryginału. Tym bardziej patrząc wstecz i biorąc pod uwagę późniejszą adaptację w postaci *Pierścieni Władzy*, *Hobbit* wydaje się całkiem przystępną ekranizacją świata Tolkiena.

⁷² M. Oziewicz *Peter Jackson's "The Hobbit": A Beautiful Disaster*, International Association for the Fantastic in the Arts, 2016. Vol. 27, No.2, s.20, https://www.jstor.org/stable/26321203?read-now=1&seq=20#page_scan_tab_contents [dostęp: 13.03.2025]

⁷³ *The Hobbit: An Unexpected Journey*, reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia, USA, 2012, 1:51:39

Rozdział 4. Adaptacje Śródziemia w drugiej dekadzie XXI wieku

Problemy świata współczesnego

Zanim przejdziemy do rozważań na temat adaptacji Śródziemia powstałych po drugiej trylogii Jacksona, poświęćmy chwilę na analizę pewnych nurtów, wydarzeń i oczekiwań, które wyłoniły się w branży oraz wśród odbiorców medium jakim jest film i serial, jak również i literatura. Przede wszystkim skupimy się na temacie inkluzywności, kulturze woke oraz trendzie, żeby uczłowieczać nawet najgorsze zło.

Na początek – inkluzywność i różnorodność – pojęcia, które w różnych dyrektywach idą z sobą w parze. Inkluzywny to według słownika SJP „dostępny dla każdego, obejmujący całość zbioru lub obszaru”⁷⁴, a różnorodny to „złożony z rzeczy, osób itp. różnego rodzaju”⁷⁵. W przypadku filmu pojęcia te odnoszą się do pewnych standardów, które pojawiły się w branży, a które mają na celu zapewnić sprawiedliwość zatrudnienia oraz wyeksponować mniejszości i dać im możliwość reprezentacji na ekranie.

Nie szukając daleko, na stronie Academy of Motion Picture Arts, odpowiedzialnej za przyznawanie Oscarów, widnieją od 2020 roku nowe wytyczne dotyczące inkluzywności i różnorodności w filmie., które mogą być nominowane do nagrody Akademii za najlepszy film. Składają się na nie cztery kategorie: reprezentacja na ekranie, w motywach i narracji, reprezentacja w ekipie filmowej i funkcjach głównych realizatorów, dostęp do branży i ofert pracy lub stażu dla mniejszości i reprezentacja w dewelopmencie, marketingu, mediach i dystrybucji. Najważniejsza dla kontekstu powstawania nowych adaptacji, jest pierwsza kategoria, w której znajdziemy zapisy o tym, że główna rola lub jedna z ważniejszych ról drugoplanowych powinna być obsadzona przez aktora lub aktorkę z rasowej bądź etnicznej mniejszości, co najmniej 30% wszystkich aktorów powinno stanowić część jakiejś mniejszości, oraz iż główny wątek powinien dotyczyć jednej z wymienionych w wytycznych grupy⁷⁶.

Są to może niezwykle rygorystyczne warunki i też nie dotyczą wszystkich powstających produkcji, ale stanowią wypadkową trendów, które pojawiły się w branży. Tak jak wszystko, medal warunków inkluzywności i różnorodności ma co najmniej trzy strony. Z jednej strony spotyka się to z entuzjazmem, bo różne mniejszości dostają szansę na stanie się częścią filmu bądź serialu i takie mieszanie się różnych poglądów, i środowisk kulturowych jest cenne,

⁷⁴ <https://sjp.pwn.pl/sjp/inkluzywny;3281554> [dostęp: 24.03.2025]

⁷⁵ <https://sjp.pwn.pl/slovniki/r%C3%B3%C5%BCnorodny.html> [dostęp: 24.03.2025]

⁷⁶ *Representation and Inclusion standards*, The Academy of Motion Picture Arts and Sciences, https://www.oscars.org/awards/representation-and-inclusion-standards?fbclid=IwY2xjawJOvnFleHRuA2FlbQIxMAABHWPUcBV5OMUiJ77zYMtSpt_aLJiEfafTuzjuDfWoK0Q1CnhR5Tke7YG0w_aem_HTja-Q3kU2Bywbqi4IdIYw [dostęp: 24.03.2025]

i powinno się do niego zachęcać. Z drugiej strony jednak, mamy do czynienia z wymuszoną różnorodnością, którą duże wytwórnie stosują zmieniając rzeczy, które zmian prawdopodobnie nie potrzebowały – przykład remakeu *Królewny Śnieżki* Disneya. A trzecią stroną jest sytuacja, w której dochodzi do podobnej zamiany z tym, że jest ona podyktowana decyzjami reżysera i nie jest w większym stopniu wymuszona, a wynika z talentu aktora, ale widzowie odbierają to jako działanie z poprzedniej kategorii, czyli wmuszanie różnorodności na siłę.

Przy *Pierścieniach Władzy* obsadzenie osób czarnoskórych w rolach Elfów, Krasnoludów i Harfootów – odpowiedników Hobbitów – wzbudziło mieszane uczucia. Faktycznie, u Tolkienu rasy te były raczej białej karnacji, a osoby o ciemniejszych kolorach skóry pochodziły z Haradu bądź z Rhûn, ale spójrzmy prawdzie w oczy. Śródziemie to świat fantasy i to w dodatku taki, który istnieje od tysięcy lat. Linczowanie takich elementów jak kolor skóry i ogólnie prezencja zewnętrzna postaci jest zbędne i nie stanowi konstruktywnej krytyki. Dotyczy to większości, jak nie wszystkich, filmów i seriali, przy których ta dyskusja się pojawia. W końcu najważniejsze jest, jak aktor przekaże nam postać, wygląd jest tylko jednym elementem tworzenia postaci, a niekoniecznie najważniejszym.

Kontynuacją ruchu inkluzywności i równości jest pojęcie kultury woke, które obecnie ma już wydźwięk negatywny i kojarzy się ze skrajną lewicą, a które początkowo miało nawoływać do braku niesprawiedliwości społecznej i eliminacji rasizmu. Negatywnym aspektem kultury woke w filmie jest właśnie wymuszone i performatywne obsadzanie ról osobami z mniejszości, przepisywanie historii tak, żeby pasowała do współczesnej narracji, szczególnie odnosi się to do postaci kobiecych.

Przejawem tego zarówno w *Pierścieniach Władzy* jak i w *Wojnie Rohirrimów* jest skupienie historii wokół postaci kobiecej, nawet gdy teoretycznie wydarzenia historyczne rozgrywają się wokół mężczyzny. I tak w *Wojnie Rohirrimów* zamiast Helma, od którego wywodzi się nazwa Helmowego Jaru, i który był królem Rohanu, w trakcie konfliktu opowiedzianego w animacji, główną bohaterką jest Hèra, jego córka. A w *Pierścieniach Władzy* zamiast uczynienia z Celebrimbora, twórcy Pierścieni głównej postaci, tę rolę pełni Galadriela. Chociaż w tym przypadku mogło to być również pokierowane koniecznością nawiązania do *Władcy Pierścieni*, żeby przykuć uwagę widza. Nawet jeżeli to było powodem zmiany głównego punktu narracji, nie jest to wytłumaczeniem dla drastycznej zmiany charakteru Galadrieli. Z mędrzyni i potężnej, ale dobrotliwej władczyni staje się zapatrzoną w siebie wojowniczką, która ma być w domyśle silną postacią kobiecą. Z punktu widzenia narracji, sensownym jest dodanie jej kilku wad, żeby jej podróż jako głównej bohaterki była wiarygodna, ale rozdźwięk między wersją serialową, a wersją książkowo-filmową Galadrieli jest bardzo duży, do tego stopnia, że patrzy

się na Galadrielę z *Pierścieni Władzy* jak na zupełnie nową postać, a nie kogoś stworzonego przez Tolkiena. Aczkolwiek, być może sytuacja ta ulegnie zmianie w przyszłych sezonach, na chwilę obecną możemy tylko domniemywać i mieć nadzieję.

Ostatnią rzeczą, która obecna jest w szeroko rozumianej popkulturze, a która wpływa znacznie na konstrukcję obu współczesnych adaptacji, jest trend uczłowieczania zła i romantyzowania go. Jest to trend o tyle problematyczny, że obecnie niemal każdy „złoczyńca” ma swoją tragiczną przeszłość i usprawiedliwienie dla swoich niecných czynów, a w dodatku, jeżeli tylko obdarzy się go wystarczającą dozą zrozumienia i miłości, to nie będzie już zły. Usprawiedliwia się również wszelkie działania, które powinny zostać uznane za manipulację i przemoc, ale przecież „tego złego” tak naprawdę obchodzą uczucia innych i nic nie może poradzić, że czasami go poniesie.

Nie należy jednak mylić tego trendu z tworzeniem realistycznego profilu psychologicznego dla złoczyńcy. To jest rzecz jak najbardziej pożądana i dodająca antagoniście realności oraz umożliwiająca widzowi utożsamienie się z niektórymi z jego problemów, a przynajmniej ułatwia zrozumienie, dlaczego postać zachowała się tak, a nie inaczej. Posługując się ponownie przykładem z *Pierścieni Władzy* – postać Saurona została potraktowana właśnie w zgodzie z wszechobecnym trendem. Nie jest do końca zły, nawet może trochę chce się zmienić i ogólnie jest biedny i niezrozumiany – to jest narracja, którą serial podejmuje. I ponownie, jak w przypadku Galadrieli, stoi to w znacznym kontraście do Saurona napisanego przez Tolkiena, u którego Sauron w czasach, w których dzieją się *Pierścienie Władzy* ma za sobą tysiąclecia egzystencji jako zły duch i jedynym powodem, dla którego ktokolwiek mu ufa jest umiejętność ukrycia się za piękną powłoką i snucie wybitnych kłamstw. Nie jest to postać, która żałuje swoich decyzji, prawdopodobnie na tym etapie egzystencji nie ma również nawet szczątków sumienia. *Pierścienie Władzy* mówią jednak inaczej i może działałoby to narracyjnie, gdyby działania podejmowane przez Saurona były bardziej spójne. Podczas oglądania jednej ze scen⁷⁷ zapisałam, że próba poruszenia wątku, iż Sauron widzi w Galadrieli światło dawnego Valinoru i postanawia podjąć próbę uwolnienia się od warunkowania psychologicznego Morgotha ma potencjał na bardzo ciekawy wątek. Aczkolwiek niestety, do tego i Sauron, i Galadriela musieliby zostać napisani w inny sposób i jest to dobry wyznacznik wszelkich późniejszych problemów z tą adaptacją Śródziemia.

⁷⁷ *The Lord of the Rings: The Rings of Power*; sezon 1 odcinek 6, reż. Charlotte Brändström, 2024, USA, 51:54

„Pierścienie Władzy” – co poszło nie tak?

Przechodząc już do analizy stricte *Pierścieni Władzy*, należy rozpocząć od okoliczności, które towarzyszyły powstaniu serialu. W 2017 roku, po zakończeniu sporu prawnego między wytwórnią Warner Bros. odpowiedzialną za poprzednie adaptacje filmowe a Tolkien Estate, drugi z tych podmiotów zaczął oferować sprzedaż praw do adaptacji serialowej. Ze swoimi projektami i pomysłami zgłosiło się kilka największych platform streamingowych, a ostatecznie prawa wykupił Amazon z Jeffem Bezosem na czele, za blisko 250 milionów dolarów amerykańskich⁷⁸.

Prawa jednak wiązały się z pewnymi ograniczeniami, zarówno produkcyjnymi, jak i artystycznymi, które Tolkien Estate postawiło przed Amazonem. Prawa, które zostały zakupione obejmowały tylko *Hobbita* i *Władcę Pierścieni*, także wszelkie nawiązania do wydarzeń wcześniejszych mogły pochodzić tylko z tych dwóch powieści. Dodatkowo, produkcja serialu musiała się rozpocząć w ciągu dwóch lat od podpisania umowy na przeniesienie praw.

Do Amazon Studios trafiło wiele pitchów na temat różnych historii ze świata Śródziemia, część osadzona w Trzeciej Erze, część w Erach wcześniejszych. Ostatecznie jako showrunnerzy całego projektu zaangażowani zostali J. D. Payne i Patrick McKay, którzy pitchowali pomysł na historię osadzoną w Drugiej Erze i dotyczącą najważniejszych wydarzeń z tego okresu takich jak wykucie Pierścieni Władzy i Upadek Númenoru. Duet był o tyle nietypowym wyborem, że przed angażem w serial Amazona nie mieli zbyt dużych osiągnięć w branży filmowej, ale sami przyszli showrunnerzy byli pozytywnie nastawieni i widzieli tytuł *Pierścienie Władzy* na półkach obok innych klasyków⁷⁹. Tak przystąpiono do pisania.

Jako konsultanta zatrudniono Simona Tolkiena, wnuka J. R. R. Tolkiena, który w przeciwieństwie do Christophera Tolkiena, syna pisarza, był pozytywnie nastawiony do ekranizacji dzieł dziadka. Konflikt jednak pomiędzy tą dwójką nie umknął uwadze fanów i, jako że Christopher Tolkien był postrzegany jako największy strażnik dzieł Tolkiena, niezbyt przychylnie patrzono w stronę Simona, tym bardziej, że tak jak Christopher uważał wszelkie

⁷⁸ N. Andreeva, *Amazon Sets 'The Lord of the Rings' TV Series In Mega Deal With Multi-Season Commitment*, Deadline, 13.11.2017, <https://deadline.com/2017/11/amazon-the-lord-of-the-rings-tv-series-multi-season-commitment-1202207065/> [dostęp: 24.03.2025]

⁷⁹ J. Otterson, *'Lord of the Rings' Amazon Series Reveals Full Title in New Video*, Variety, 19.01.2022, <https://variety.com/2022/tv/news/lord-of-the-rings-rings-of-power-amazon-series-1235156784/> [dostęp: 24.03.2025]

zmiany podczas adaptacji za złó, tak Simon zdawał się mieć wręcz zbyt liberalne do nich podejście⁸⁰.

Na chwilę obecną powstały dwa sezony *Pierścieni Władzy*, sezon trzeci został zapowiedziany, a w przyszłości mającą jeszcze czwarty i piąty. Pierwszy sezon realizowano w Nowej Zelandii, a drugi przeniesiono już do Wielkiej Brytanii. Spowodowane to było kilkoma czynnikami w postaci Tolkien Estate, pandemii oraz restrykcji przekraczania granic nią spowodowanych. Trzeci sezon też będzie realizowany w Wielkiej Brytanii, w Shepperton Studios⁸¹. O samej produkcji nie trzeba mówić wiele więcej, może poza faktem, iż powrócono do efektów praktycznych, na koszt tworzenia postaci za pomocą CGI, co zostało bardzo pozytywnie odebrane.

Premiera pierwszego sezonu *Pierścieni Władzy* została obejrzana przez 25 milionów widzów w pierwszą dobę po wypuszczeniu na platformę streamingową⁸². Jednakże w ostatecznym rozrachunku tylko 37% widzów amerykańskich i 45% widzów na świecie skończyło pierwszy sezon⁸³. Dlaczego więc tak się stało? Dlaczego serial z ogromnym budżetem i historią w jednym z najbardziej interesujących światów fantasy odrzucił od siebie widzów?

Podczas przygotowywania się do pisania tej pracy, puściłam w świat ankietę, żeby sprawdzić, co różne środowiska fanowskie poświęcone Tolkienowi sądzą o serialu *Pierścienie Władzy*. Dbając o różnorodność feedbacku, o wypełnienie ankiety poprosiłam zarówno internautów z serwera poświęconego samemu serialowi, jak i serwera poświęconego ogólnej twórczości Tolkiena, a nawet z serwera osób już zupełnie pochłoniętych światem angielskiego pisarza do tego stopnia, iż zajmują się nauką języków przez niego stworzonych. Poprosiłam o liczbową ocenę serialu w trzech kategoriach: zgodności z legendarium Tolkiena, strony wizualnej serialu oraz postaci, ich rozwoju i charakterystyki. Pomijając odpowiedzi osób, które serialu nie obejrzały wyniki prezentują się następująco: zgodność z legendarium – 5,68/10, aspekt wizualny – 7,71/10, postacie – 6,65/10. Wpisuje się to w ogólną opinię, według

⁸⁰ C. Memmott, *Tolkien's grandson builds own legacy*, USA Today, 10.12.2012, <https://eu.usatoday.com/story/life/2012/12/10/jrr-tolkien-peter-jackson-lord-of-the-rings/1730213/> [dostęp: 24.03.2025]

⁸¹ J. Hibberd, *'The Rings of Power' Officially Renewed for Season 3, Plans Major Time Jump*, The Hollywood Reporter, 13.02.2025, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/rings-of-power-season-3-renewed-1236134859/> [dostęp: 24.03.2025]

⁸² J. Maas, *'The Lord of the Rings: The Rings of Power' Premiere Draws 25 Million Global Viewers in First Day*, Amazon Says, Variety, 03.09.2022, <https://variety.com/2022/tv/news/lord-of-the-rings-ratings-rings-of-power-premiere-amazon-1235359350/> [dostęp: 24.03.2025]

⁸³ K. Masters, *Inside Amazon Studios: Big Swings Hampered by Confusion and Frustration*, The Hollywood Reporter, 03.04.2023, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/inside-amazon-studios-jen-salke-vision-shows-1235364913/> [dostęp: 24.03.2025]

której zdjęcia i efekty praktyczne oraz specjalne są bardzo dobrym elementem *Pierścieni Władzy*, a historia i postacie nieco kuleją.

Ciekawie wygląda to również, gdy porównamy oceny krytyków i ocenę widzów na Rotten Tomatoes. Tak jak zazwyczaj przy filmach były one zbliżone, z największym rozdzwieniem w przypadku *Niezwykłej Podróży* – 19 punktów procentowych – tak tutaj mamy do czynienia z ponad trzydziestopunktową różnicą, gdyż ocena krytyków wynosi 84%, a ocena widzów 49%⁸⁴. Co ciekawe, podobna sytuacja nastąpiła również przy *Wojnie Rohirrimów*, ale animację omówię w kolejnym podrozdziale.

Jakie więc problemy adaptacyjne spotkały *Pierścienie Władzy*? Zaczynając od czasu, serial od samego początku miał utrudnione zadanie. Decyzja o przedstawieniu wydarzeń z Drugiej Ery, które opisane w Dodatkach są szczątkowo, wymusiła na twórcach potrzebę wymyślenia sposobu, jak luki czasowe zapełnić. Posunięto się tu do oczywistego rozwiązania, czyli kompresji linii czasowej, ale zrobiono to nieco nieudolnie. W *Pierścieniach Władzy* mamy do czynienia z kompresją wydarzeń z ponad trzech tysięcy lat do paru miesięcy, co może i nie jest szczególnie rażące, jeżeli ktoś historii Śródziemia nie zna, aczkolwiek powstaje przez to natłok wątków, postaci i motywów, za którymi widz musi nadążać.

Kolejną kwestią jest przestrzeń – *Pierścienie Władzy* miały wolną rękę, jeżeli spojrzymy na tworzenie lokacji, ponieważ większość z nich już albo jeszcze nie istnieje za czasów *Władcy Pierścieni*. Ten potencjał został wykorzystany bardzo dobrze, zarówno Númenor, jak i Śródziemie prezentują się fantastycznie, a ukazanie Khazad-dûmu za czasów jego świetności było jednym z najlepszych wątków w pierwszym sezonie serialu. Niestety jednak, pojawiły się problemy w postaci logicznego rozplanowania, ile postacie podróżują między przedstawionymi lokacjami. Czasami jest to kilka tygodni i faktycznie jest to pokazane, jakby podróż trwała długo, a innym razem ta sama podróż jest przedstawiona, jako odbyta w parę dni. Tu już twórcy nie mogą liczyć na pobłażliwość osób, które nie czytały książek, bo niespójności są widoczne gołym okiem.

A jak *Pierścienie Władzy* bronią się, jeżeli spojrzymy na aspekt historii? Do serialu dopisano nowe postacie i wątki, żeby zakryć luki fabularne, pozmieniano charaktery postaci tak, aby lepiej pasowały do narracji oraz zmieniono znacznie przebieg czasowy w stosunku do tego opisanego przez Tolkiena. Jak to wszystko wpłynęło na magię i fantastyczność Śródziemia? Trudno jest to ocenić, szczególnie, że brakuje jeszcze ważnego łącznika między serialem a *Władcą Pierścieni* w postaci kolejnych sezonów. Być może twórcom serialu uda się

⁸⁴*The Lord of the Rings: The Rings of Power*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/tv/the_lord_of_the_rings_the_rings_of_power [dostęp: 24.03.2025]

zgrabnie wyjaśnić wszelkie dysonanse, które wprowadzili w stosunku do pierwowzoru literackiego i filmowego, czas pokaże. Aczkolwiek być może fani mają rację pozostając sceptyczni, szczególnie gdy z ust showrunnerów padają słowa o szanowaniu pierwowzoru, ale mimo wszystko nastawieniu się na rozrywkę w pierwszej kolejności⁸⁵.

Można jednak ocenić historię opowiedzianą w samym serialu i to, czy jest ona wewnętrznie spójna oraz jak bardzo angażuje widza. Przykładów, które pokazują, dlaczego *Pierścienie Władzy* borykają się z negatywnymi ocenami, jest kilka. Za pierwszy może posłużyć cały główny konflikt pokazywany w drugim sezonie, a którego kulminacja rozgrywa się na przestrzeni dwóch ostatnich odcinków. Sauron, po nieudanym przejęciu kontroli nad armią orków zgromadzoną przez Adara, co już samo w sobie jest nieco kuriozalne, udaje się do Eregionu, gdzie manipuluje Celebrimborem, żeby razem wykuli Siedem i Dziewięć Pierścieni. Niestety, na Eregion maszeruje armia Adara, żeby zabić Saurona, więc Celebrimbor ma ograniczony czas, żeby ukończyć swoje dzieło. Jest to bardzo dobry sposób na nałożenie presji na Celebrimborze, ale oznacza to, że Sauron również się znajduje pod presją ukończenia Pierścieni i przejęcia władzy w Eregionie zanim Adar do niego dotrze. Tylko skąd właściwie Adar wiedział, że to właśnie w Eregionie należy szukać Saurona? Gdyż sam Sauron mu tę informację przekazał, więc powstaje lekki zgrzyt logiczny, tym bardziej, że bez tej informacji Adar mógłby spędzić i stulecia szukając Saurona, a ten mógłby go zwabić do Eregionu dopiero wtedy, gdy naprawdę potrzebował tego dodatkowego nacisku na Celebrimborze⁸⁶. Sama bitwa o Eregion, która rozgrywa się pod koniec drugiego sezonu również na błędy logiczne cierpi. Takie jak chociażby zniszczenie zbocza góry za pomocą zwykłych katapult, bądź niefortunnie skoordynowane czasowo ujęcie, które wygląda, jakby elficcy obrońcy strzelali sami do siebie⁸⁷.

Idąc dalej tropem samych Pierścieni, kolejnym przykładem niespójnego zabiegu fabularnego jest fakt, iż wszystkie wykute Pierścieni zostały od razu pokazane jako kuszące, a NENYA, Pierścień, który przypada w udziale Galadrieli naraża ją na wizje zsyłane przez Saurona. Widz powinien sobie zadać pytanie – skoro Pierścienie już są tak kuszące i praktycznie dostarczają umysły swoich nosicieli Sauronowi na srebrnej tacy, po co Sauron w ogóle wykuwał Jedyny Pierścień? Być może otrzymamy na to odpowiedź w kolejnych sezonach, przy odrobinie szczęścia będzie to odpowiedź wiarygodna.

⁸⁵ M. Fleming Jr, 'Lord Of The Rings: The Rings Of Power's JD Payne & Patrick McKay On Their Deep Dive Into Tolkien Mythology For Season 2 Of Epic Amazon Series, Deadline, 30.08.2024, <https://deadline.com/2024/08/rings-of-power-season-2-showrunners-interview-1236073762/> [dostęp: 24.03.2025]

⁸⁶ *The Lord of the Rings: The Rings of Power*, sezon 2 odcinek 1, reż. Charlotte Brändström, 2024, USA,

⁸⁷ *The Lord of the Rings: The Rings of Power*, sezon 2 odcinek 8, reż. Charlotte Brändström, 2024, USA, 22:29

Inną kwestią, z którą narracja *Pierścieni Władzy* ma problem jest zaangażowanie widza w historię, które opowiada. Nie jest to już nawet spowodowane brakiem głębi emocjonalnej w niektórych z dopisanych postaci, ale raczej z potraktowaniem widza jako osoby nie do końca zorientowanej nawet w filmowej trylogii *Władcy Pierścieni* i próbą budowania napięcia w miejscach, gdzie tego napięcia nie da się zbudować. Z trylogii filmowej widz wie, że Elendil i jego syn Isildur prowadzą Ostatni Sojusz do walki z Sauronem, więc jakby się serial dwoił i troił, nie sprawi, że widz uwierzy w śmierć Isildura, która miała być jednym z cliffhangerów z końca pierwszego sezonu. A z drugiej strony, kiedy serial zabija jedną ze swoich dopisanych postaci, kiedy jest potencjał na emocjonalną reakcję ze stron innych postaci i widza, odcinek później postać żyje i nie ma na niej najmniejszego śladu obrażeń, które otrzymała jeszcze pół godziny wcześniej.

Kolejną przeszkodą, z jaką borykają się *Pierścienie Władzy* jest trylogia filmowa Petera Jacksona. Wszelkie te zabiegi fabularne, niespójne decyzje są po to, żeby przypomnieć widzowi jakiś inny moment z *Władcy Pierścieni*. Isildur spętany przez pająki i uratowany przez swojego konia – Frodo pojmany przez Szelobę i Aragorn uratowany przez Brego. Poświęcenie jednej z elfickich wojowniczek, która pojawiła się na ekranie na kilka minut, ale ginie przeszyta strzałami, więc jej śmierć powinna widzowi przypomnieć śmierć Boromira. Uwięzienie Gandalfa, czy też Nieznajomego, przez serialową inkarnację Starej Wierzby – uwięzienie Merry’ego i Pippina przez drzewa w Fangornie. W tej scenie użyto nawet tych samych kwestii dialogowych.

Powtarzanie kwestii dialogowych z *Władcy Pierścieni* to dość częste zjawisko występujące w *Pierścieniach Władzy*, i tak jak czasami jest to faktycznie dobre użycie, jak w przypadku piosenki *This Wandering Day*, to czasami zakrawa na absolutny horror. Najbardziej tenże horror jest widoczny w postaci Toma Bombadila, któremu poza jego kwestiami z książki i fragmentami ekspozycji, które musiał wygłosić, włożono w usta najbardziej znane kwestie Gandalfa, a na koniec jeszcze lekko przerobiony cytat z Harry’ego Pottera.

W połączeniu z niespójną wewnętrzną historią i średnio wiarygodnymi postaciami wszystkie te mniejsze i większe nawiązania tworzą niezbyt przyjemny do oglądania twór. A przecież nawiązywanie do poprzednich filmów może być zrobione w sposób dobry i angażujący, być czymś w rodzaju puszczenia oczka do widza. Tylko jeżeli za często puszczaś oczko, to po prostu mrugasz.

„Wojna Rohirrimów” – animowany powrót do Śródziemia

Jak w takim razie radzi sobie na tym polu *Wojna Rohirrimów*? Jako iż jest to film animowany i w dodatku animowany w bardzo specyficznym stylu, więc zarówno oczekiwania, jak i odbiór były nieco inne.

Cały projekt został ogłoszony w 2021 roku, podczas celebracji dwudziestolecia filmowej trylogii *Władcy Pierścieni* i od samego początku wiadomo było, że będzie to animacja. Skąd w ogóle pomysł na stworzenie anime w świecie Tolkiena? Według słów Philippy Boyens, która dołączyła do projektu jako konsultantka i producenta, powrót do animowanego Śródziemia był poruszany w dyskusjach wcześniej⁸⁸, a po zaangażowaniu Kenji’ego Kamiyamy jako reżysera naturalnym stało się, że animacja będzie w stylu japońskim.

Trudno powiedzieć, czy była to dobra decyzja, gdyż nierówny poziom w animacji scen oraz nie do końca udane łączenie modeli 3D z modelami 2D nie zaskarbiły sobie pozytywnych opinii. Bardzo ciekawe jest, że tak jak *Pierścienie Władzy* zebrały raczej pozytywne opinie krytyków, a opinia publiczności była bardzo negatywna, *Wojna Rohirrimów* została negatywnie oceniona przez krytyków, a pozytywnie przez publiczność. Ponownie przywołam oceny na Rotten Tomatoes – opinia krytyków 48%, opinia widzów 82%⁸⁹. Niezrozumiałym dla mnie fenomenem jest, dlaczego obie produkcje z lat 20. XXI wieku mają tak skrajnie różne opinie i to w dokładnie odwrotny sposób.

Jak to w takim razie jest? *Wojna Rohirrimów*, dla znacznej części odbiorców, była szansą na powstanie adaptacji Śródziemia lepszej od *Pierścieni Władzy*. Kiedy pojawiły się pierwsze opisy fabuły i stało się jasne, że znowu będziemy mieli do czynienia z „woke wersją” historii Tolkiena z główną bohaterką Hèrą, córką Helma, a nie samym Helmem jako głównym bohaterem, czyli postacią, która miałaby najwięcej sensu, wśród fanów Tolkiena zawrzało.

Przeglądając się bliżej głównej bohaterce Hèrze pod kątem wmuszania silnych postaci kobiecych do różnych mediów, to jest dosyć dobrze wmuszoną postacią. Paradoksalnie opowiedzenie jej historii, a późniejsze wymazanie praktycznie całego udziału Hèry w wojnie, nabiera sensu, gdyż bohaterka nie zrobiła nic historycznie wartego wspomnienia. Nie została wydana za Wulfa, stanowiła ostatnią podporę dla kobiet i dzieci osaczonych w Hornburgu i wezwwała pomoc, i była to najbardziej spektakularna rzecz, której dokonała. Nie mamy

⁸⁸ R. Motamayor, *The Lord Of The Rings: The War Of Rohirrim Gives Us Middle-Earth Anime, And We Can't Wait*, Slash Film, 13.06.2023, <https://www.slashfilm.com/1312229/lord-of-the-rings-war-of-rohirrim-brings-middle-earth-anime/> [dostęp: 24.03.2025]

⁸⁹ *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_war_of_the_rohirrim [dostęp: 24.03.2025]

do czynienia z kobietą – wojownikiem, jak w przypadku serialowej Galadrieli, a raczej z kobietą, zmuszoną przez okoliczności do podniesienia miecza.

A jak wygląda tu charakterystyka głównego antagonisty? Przede wszystkim mamy do czynienia z inną sytuacją niż w którejkolwiek z poprzednich adaptacji, ponieważ Wulf jest tylko człowiekiem, a nie jedną z potęg Ardy sprowadzoną na złą drogę. Nie znaczy to, że jest antagonistą gorszym, chociaż w przypadku *Wojny Rohirrimów* można odnieść takie wrażenie. Wulf jest postacią nieco niespójną, niektóre jego decyzje stoją w sprzeczności z wszelkimi zasadami logiki, aczkolwiek część z nich można przypisać postępującemu szaleństwu, które go ogarnia.

Praca scenariuszowa została mimo wszystko wykonana, gdyż historia, która zostaje opowiedziana w 134 minutach (121 po odjęciu napisów końcowych) filmu zawiera się na dwóch i pół stronach w dodatku A *Władcy Pierścieni*⁹⁰. Tak więc ilość dopełnień i dopisków, które scenarzyści musieli wykonać była ogromna, podobnie jak w przypadku *Pierścieni Władzy*. I podobnie jak w przypadku *Pierścieni Władzy* pojawiają się zgrzyty logiczne, aczkolwiek mniej kłują w oczy, może z wyjątkiem kuriozalnej maszyny obłączniczej budowanej pod koniec filmu przez Dunlendingów, która nie miała prawa zadziałać. Historia jest mimo wszystko raczej angażująca i zapewnia widzowi powrót do Rohanu, który zna i kocha.

Wojna Rohirrimów używa też bardzo ciekawego zabiegu, który być może sprawdziłby się również w *Pierścieniach Władzy*, czyli narracji z offu. W animacji tym narratorem jest postać Éowiny. Pozwala to zgrabnie manewrować w przeskokach czasowych i zmianach miejsca akcji, a całość nabiera cech legendy opowiadanej przy kominku w zimowy wieczór. Jest to jeden z lepszych sposobów, jaki twórcy mogli wybrać, żeby załatać dziury czasowe między wydarzeniami.

Ostatecznie można powiedzieć, że otrzymano zadowalający produkt końcowy. Sformułowanie, którego użyła w tytule swojej recenzji Zwierz Popkulturalny (Katarzyna Czajka-Kominiarczuk), czyli „Decorum zachowane”⁹¹, jest najlepszym podsumowaniem *Wojny Rohirrimów*.

A jak prezentuje się *Wojna Rohirrimów*, jeżeli chodzi o wpadanie w pułapkę Petera Jacksona? Nawiązania do pierwszej trylogii oczywiście się pojawiają, ale nie stanowią znacznej części fabuły ani obrazu. Część tych nawiązań wynika też z miejsca i czasu akcji,

⁹⁰ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002 – dodatek A, str. 443-445

⁹¹ Zwierz (K. Czajka-Kominiarczuk), *Decorum zachowane czyli „Władca Pierścieni: Wojna Rohirrimów”*, Zwierz Popkulturalny, 09.01.2025, <https://zpopk.pl/wladca-pierscieni-wojna-rohirrimow.html> [dostęp: 24.03.2025]

bo wszystko dzieje się tylko niecałe dwieście lat przed wydarzeniami z filmów Jacksona, a w dodatku wydarzenia rozgrywają się w dobrze znanych widzom miejscach, więc wpasowują się w ogół historii pokazanej w filmie i zapowiadają wydarzenia, które widzowie znają z późniejszych filmów.

To stanowi zapewne również główną różnicę między *Wojną Rohirrimów* a *Pierścieniami Władzy*. Animacja nie musiała tworzyć Śródziemia na nowo, tak jak robił to serial, bo miała już bardzo wygodną przestrzeń nakreśloną przez filmowego *Władcę Pierścieni*. Można dyskutować, że w związku z tym *Wojna Rohirrimów* miała łatwiejsze zadanie niż *Pierścienie Władzy*, ale równie łatwo „zepsuć” film osadzony w znanych realiach, jak i taki, który realia musi definiować na nowo.

Z kolei głównym podobieństwem między dwiema współczesnymi adaptacjami jest budżet. *Pierścienie Władzy* już podczas prac nad pierwszym sezonem zostały okrzyknięte najdroższym serialem w historii z budżetem szacowanym nawet na miliard dolarów amerykańskich⁹². A *Wojna Rohirrimów* miała budżet 30 milionów dolarów, co jest sporym budżetem jak na film anime. Trudno jest go porównać z zeszłorocznymi filmami anime, gdyż nie został podany ich budżet, ale możemy porównać budżet *Wojny Rohirrimów* z szacowanym budżetem potrzebnym do wyprodukowania jednego 22 minutowego odcinka *Legandy Vox Machiny*⁹³, który określono na 750 tysięcy dolarów amerykańskich⁹⁴. Daje to 34 091 dolarów na minutę odcinka. W przypadku *Wojny Rohirrimów* przy 121 minutach (po odjęciu napisów końcowych) otrzymamy kwotę 247 934 dolarów na minutę, czyli ponad siedmiokrotnie wyższą. Także jak widać, pieniądze może i przyczynią się do wszechobecnej promocji oraz nie najgorszej strony wizualnej, ale nie zapewnią adaptacji pozytywnego odbioru.

Mimo mieszanego sukcesu najnowszych adaptacji Śródziemia, nie jest to koniec ekranowych historii ze świata Tolkiena. *Pierścienie Władzy* powrócą z kolejnym sezonem, a w preprodukcji jest projekt *Hunt for Gollum*, w którym ponownie zobaczymy Andy’ego Serkisa jako Golluma, a być może wezmą w filmie udział również aktorzy z filmowych trylogii. Kto wie, jaka jeszcze opowieść z Śródziemia znajdzie swoje miejsce na ekranach kin i telewizorów?

⁹² T. Siegel, *Inside Amazon's \$250M 'Lord of the Rings' Deal: "It's Very Much a Creature of the Times"*, The Hollywood Reporter, 05.04.2018, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/how-lord-rings-tv-series-landed-at-amazon-not-netflix-1099213/> [dostęp: 24.03.2025]

⁹³ *The Legend of Vox Machina*, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt11247158/?ref=tturv_ov_i [dostęp: 12.04.2025]

⁹⁴ S. Whitten, *'Critical Role' fans shell out more than \$4 million to fund Kickstarter campaign for animated Dungeons & Dragons special*, CNBC, 04.03.2019, <https://www.cnbc.com/2019/03/04/critical-role-fans-finance-dungeons--dragons-kickstarter-in-an-hour.html> [dostęp: 12.04.2025]

Zakończenie

Przez kilkadziesiąt lat, które upłynęło od pierwszej publikacji *Władcy Pierścieni* J. R. R. Tolkiena, tworzone adaptacje były różnorodne zarówno pod kątem wykonania, jak i jakości, o odbiorze nawet nie wspominając. Która z nich była najlepsza i może pretendować do miana „dobrej adaptacji”? Każdy z filmów (i serialu) ma swoje mankamenty i nie zadowolił w pełni widzów, a mimo to niektóre są lepiej pamiętane niż inne. Rozważając wszystkie współczesne ekranizacje – *Władcę Pierścieni*, *Hobbita*, *Pierścienie Władzy* oraz *Wojnę Rohirrimów* – która najlepiej poradziła sobie z problemami czyhającymi na adaptatorów twórczości Tolkiena?

Czas, Przestrzeń, Historia i Duch Tolkiena – czterech Jeźdźców Apokalipsy, którzy zawitali u każdego z twórców. Za pośrednictwem wszelkiego rodzaju kompresji, skracania, przeinaczeń i zmian „dokuczali” filmowo – serialowym adaptacjom i wpływali na ich odbiór. Pod kątem zniszczeń, których Jeźdźcy dokonali, i które przełożyły się na jakość ekranizacji, najgorzej prezentują się *Pierścienie Władzy*. Serial najbardziej zbliżył się do przysłowiowego Końca Świata przez swoje dyskusyjne zabiegi fabularne (zarówno dokuczają tu Czas i Przestrzeń, jak i Duch Tolkiena, z drobnymi wpływami Historii tam, gdzie można było z niej czerpać). Gdzieś w połowie drogi do Apokalipsy znalazły się *Hobbit* oraz *Wojna Rohirrimów*, nie tak dotkliwie zmienione w stosunku do pierwowzorów, ale nadal mocno przeinaczone (tutaj głównie problemy z Historią i Duchem Tolkiena), a najdalej od niej stoi *Władca Pierścieni*. Trylogia, która, mimo iż nie idealna, poradziła sobie z wpływem Jeźdźców najlepiej, żaden z nich nie pozostawił na filmach Jacksona większego śladu. Można więc uznać, że Apokalipsa⁹⁵ nadal wisi nas przyszłymi adaptacjami Śródziemia, więc nie tylko czekać, żeby zobaczyć, jakie Jeźdźcy poczynią zniszczenia następnym razem.

Która adaptacja jest w takim razie „dobra”? Cóż, nie ukrywam, że najłatwiej wskazać tu pierwszą trylogię Jacksona. Zaangażowanie i poświęcenie praktycznie wszystkich osób pracujących przy tym projekcie było niesamowite i produkt końcowy był wypadkową ogromnego nakładu pracy, którą wykonano, aby trylogia filmowa powstała. Względna zgodność z materiałem źródłowym zaskarbiła sobie uznanie fanów, a kunszt wykonania przemówił również do krytyków. Dodatkowo trylogia była sukcesem kasowym i zapisała się w historii nie tylko filmów fantasy, ale w ogóle w historii kina.

⁹⁵ Apokryficzna Apokalipsa – koncept pochodzący z dzieł Terry’ego Pratchetta. Jest to Apokalipsa, co do której nikt nie ma pewności, kiedy się wydarzy, jak się wydarzy i czy w ogóle się wydarzy w tej osnowie rzeczywistości

Co w takim razie sprawia, że ten *Władca Pierścieni* wybija się na tle pozostałych adaptacji? Analizując procesy powstawania poszczególnych ekranizacji świata Tolkiena, w szczególności tych współczesnych, rzuciła mi się w oczy pewna prawidłowość, która najlepiej zawiera się w cytacie z przemowy Svena Vincke na 2024 Game Awards „To studio [...] zrobiło grę, ponieważ twórcy chcieli stworzyć coś, w co sami mieliby ochotę grać. Nie zrobili tego, żeby zwiększyć swój udział w rynku. Nie zrobili tego, żeby serwować markę. Nie zrobili tego, żeby spotkać wymogi sprzedaży albo ze strachu, że tych wymogów nie osiągną. [...] Nie traktowali swoich deweloperów jak numerków w arkuszu. Nie traktowali graczy jak jednostek do wykorzystania, żeby zarobić i nie podejmowali decyzji, które wiedzieli, że są krótkowzroczne, na korzyść potencjalnych bonusów czy polityki. Wiedzieli, że jeżeli na pierwszym miejscu postawią grę i ekipę, zyski przyjdą same. [...] I rozumieli wartość szacunku, że jeżeli będą traktować swoich deweloperów i graczy dobrze, ci sami deweloperzy i gracze wybaczą im, kiedy nie wszystko pójdzie zgodnie z planem. Przede wszystkim jednak, najbardziej zależało im na ich grze, ponieważ kochają gry”⁹⁶.

Pierwsza adaptacja Jacksona powstała, ponieważ twórcy chcieli przenieść Śródziemie na ekran w sposób, w jaki nie zostało to dokonane nigdy wcześniej, sukces kasowy stał na dalszym miejscu. Wraz z upływem lat i coraz większym tworzeniem się marki wokół *Władcy Pierścieni*, dochodzimy do momentu, w którym powstają *Pierścienie Władzy* – może i serial powstał z dobrymi intencjami, ale jak powszechnie wiadomo, dobre chęci to pierwszy stopień do piekła. Przystawienie się na jak największą poprawność polityczną i zwiększenie ilości wyświetleń dzięki coraz to nowym sensacyjnym rozwiązaniom fabularnym rzadko kiedy kończy się „dobrą” adaptacją.

Dlatego, zarówno na podstawie tego, co *Władcy Pierścieni* się udało, a także na podstawie tego, co przy *Pierścieniach Władzy* zawiodło, skłaniam się do następujących wniosków. Wierność oryginałowi nie jest tak ważna, jak wewnętrzna spójność adaptacji, jej umiejętność, żeby bronić się jako niezależny utwór. Jeżeli podczas procesu adaptowania pojawia się opcja łatwo/tanio albo dobrze, prawie zawsze opłaca się wybrać opcję „dobrze”. Przede wszystkim jednak do „dobrej” adaptacji potrzeba zrozumienia, szacunku i zaangażowania. Zrozumienia materiału źródłowego, szacunku do zawartej w nim historii i postaci, ale także zrozumienia grupy odbiorców, do której dana adaptacja będzie kierowana, ich oczekiwań i nadziei. Ponadto zaangażowanie godne najwierniejszego fana oraz pewnego

⁹⁶ *Sven Vincke Roasts The Gaming Industry Speech for Game of the Year Award*, kanał AFGuidesHD, 13.12.2024 https://www.youtube.com/watch?v=YvRm4HKK4gQ&ab_channel=AFGuidesHD [dostęp: 22.04.2025]

rodzaju umiłowanie opowiadanej historii sprawiają, że adaptacja zostaje wyniesiona na wyższy poziom. Ostatecznie każde dzieło jest poniekąd komunikacją między duszami twórców i odbiorców, tak – że, jak każdy inny utwór – „dobra” adaptacja najbardziej potrzebuje tej właśnie duszy.

Zbiory Biblioteki PWSFTviT w Łodzi

Bibliografia

Literatura:

Chen A. *Asy. Czego może nas nauczyć aseksualność*, przeł. Aleksandra Kamińska, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2024.

Cowell C. *Jak wytresować smoka*, przeł. Agata Kowalczyk, Znak emotikon, Kraków, 2018.

Hendrykowski M., *Współczesna adaptacja filmowa*, Wydawnictwo Naukowe UAM w Poznaniu, Poznań 2014.

Kałużyński Z. Raczek T., *Perły kina – ekranizacje literatury. Leksykon filmowy Zygmunta Kałużyńskiego i Tomasza Raczka* Instytut Wydawniczy Latarnik im. Zygmunta Kałużyńskiego, Michałów – Grabina 2005.

Pratchett T., *Czarodzieicielstwo*, przeł. Piotr W. Cholewa, wyd. Prószyński Media Sp. z o.o., Warszawa 2005.

Pratchett T., *Trzy wiedźmy*, przeł. Piotr W. Cholewa, wyd. Prószyński Media Sp. z o.o., Warszawa 2013.

Tolkien J. R. R. *Silmarillion*, red. Christopher Tolkien, przeł. Maria Skibniewska, wyd. Zysk i S-ka, Poznań, 2017.

Tolkien J. R. R., *Hobbit albo tam i z powrotem z objaśnieniami*, przeł. Andrzej Polkowski, Agnieszka Sylwanowicz, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2024.

Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002.

Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Dwie Wieże* przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002.

Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza s.a., Warszawa 2002.

Źródła internetowe i mieszane:

A Long-expected Party (scene), Tolkien Gateway, ostatnia edycja 6.07.2024, [https://tolkiengateway.net/wiki/A_Long-expected_Party_\(scene\)](https://tolkiengateway.net/wiki/A_Long-expected_Party_(scene)) [dostęp: 24.02.2025]

Andreeva N., *Amazon Sets 'The Lord of the Rings' TV Series In Mega Deal With Multi-Season Commitment*, Deadline, 13.11.2017, <https://deadline.com/2017/11/amazon-the-lord-of-the-rings-tv-series-multi-season-commitment-1202207065/> [dostęp: 24.03.2025]

Baxter K., *20 years on, a transformed New Zealand looks back at 'Lord of the Rings'*, LA Times, 28.11.2023 <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2023-11-28/lord-of-the-rings-return-of-the-king-20th-oscars-new-zealand-film-industry> [dostęp: 08.03.2025]

Box Office History for The Hobbit Movies, The Numbers, <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Hobbit-The#tab=summary> [dostęp: 13.03.2025]

Daswick T., *15 Years Later, No One's Matched 'LOTR's Battle at Helm's Deep*, Relevant,, 18.12.2017, <https://relevantmagazine.com/culture/movies/15-years-later-no-ones-matched-lotrs-battle-at-helms-deep/> [dostęp: 24.02.2025]

DeBlois D., *A reply I made to a comment on a HTTYD related Instagram page (not mine). This needs to be seen.* Instagram, 21.11.2024 <https://www.instagram.com/p/DCo6cn8tfAX/?igsh=QkFZeS1BS3lGdg%3D%3D> [dostęp: 03.01.2025]

Eorl the Young, *Sylvester McCoy Talks Radagast Casting (Besides Other Hobbit Stuff)*, The One Ring.net, 06.05.2011, <https://www.theonering.net/torwp/2011/05/06/44141-sylvester-mccoy-talks-radagast-casting-besides-other-hobbit-stuff/> [dostęp: 11.03.2025]

Fickling D., *Triumphant return for movie king Jackson*, The Guardian, 02.12.2003 <https://www.theguardian.com/world/2003/dec/02/lordoftheringsfilms.film> [dostęp: 09.03.2025]

Fleming Jr M., *'Lord Of The Rings: The Rings Of Power's JD Payne & Patrick McKay On Their Deep Dive Into Tolkien Mythology For Season 2 Of Epic Amazon Series*, Deadline, 30.08.2024, <https://deadline.com/2024/08/rings-of-power-season-2-showrunners-interview-1236073762/> [dostęp: 24.03.2025]

Hall J., *Peter Jackson Explains Why The 'Hobbit' Movies Are Such A Huge Mess*, Slash Film, 19.11.2015, <https://www.slashfilm.com/541186/peter-jackson-hobbit-movie-problems/> [dostęp: 11.03.2025]

Hayes D., McNary D., *New Line in Warner's corner*, Variety, 28.02.2008, <https://variety.com/2008/film/features/new-line-in-warner-s-corner-1117981598/> [dostęp: 09.03.2025]

Helman A., *Ekranizacja*, Akademia Polskiego Filmu, <https://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/ekranizacja/296> [dostęp: 03.01.2025]

Hibberd J., *'The Rings of Power' Officially Renewed for Season 3, Plans Major Time Jump*, The Hollywood Reporter, 13.02.2025, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/rings-of-power-season-3-renewed-1236134859/> [dostęp: 24.03.2025]

Jaworski M., *This is what Christopher Lee's final 'Hobbit' scene looked like on set*, Daily Dot, 18.12.2014, <https://www.dailydot.com/unclick/christopher-lee-the-hobbit-last-scene-filming/> [dostęp: 11.03.2025]

Jed Brophy, IMDb, <https://www.imdb.com/name/nm0112400/> [dostęp: 11.03.2025]

Kit B., *Del Toro doubles up for 'Hobbit'*, The Hollywood Reporter, 28.01.2008, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/del-toro-doubles-up-hobbit-103547/> [dostęp: 09.03.2025]

¹ *Lista top 250 animacji ranking IMDb*, IMDb, https://www.imdb.com/search/title/?genres=animation&groups=top_250&count=250&sort=user_rating_desc [dostęp: 03.01.2025]

Lista top 500 animacji, ranking Filmwebu, Filmweb, <https://www.filmweb.pl/ranking/film/genre/2> [dostęp: 03.01.2025]

Maas J., *'The Lord of the Rings: The Rings of Power' Premiere Draws 25 Million Global Viewers in First Day, Amazon Says*, Variety, 03.09.2022, <https://variety.com/2022/tv/news/lord-of-the-rings-ratings-rings-of-power-premiere-amazon-1235359350/> [dostęp: 24.03.2025]

MAASIVE Software – About Us, MAASIVE Software <https://www.massivesoftware.com/about.html> [dostęp: 09.03.2025]

Martin Freeman to play Bilbo Baggins in The Hobbit, BBC, 22.10.2010, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-11604193> [dostęp: 11.03.2025]

Masters K., *Inside Amazon Studios: Big Swings Hampered by Confusion and Frustration*, The Hollywood Reporter, 03.04.2023, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/inside-amazon-studios-jen-salke-vision-shows-1235364913/> [dostęp: 24.03.2025]

Memmott C., *Tolkien's grandson builds own legacy*, USA Today, 10.12.2012, <https://eu.usatoday.com/story/life/2012/12/10/jrr-tolkien-peter-jackson-lord-of-the-rings/1730213/> [dostęp: 24.03.2025]

Middle-earth in motion pictures, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_motion_pictures# [dostęp: 06.01.2025]

Motamayor R., *The Lord Of The Rings: The War Of Rohirrim Gives Us Middle-Earth Anime, And We Can't Wait*, Slash Film, 13.06.2023, <https://www.slashfilm.com/1312229/lord-of-the-rings-war-of-rohirrim-brings-middle-earth-anime/> [dostęp: 24.03.2025]

Otterson J., *'Lord of the Rings' Amazon Series Reveals Full Title in New Video*, Variety, 19.01.2022, <https://variety.com/2022/tv/news/lord-of-the-rings-rings-of-power-amazon-series-1235156784/> [dostęp: 24.03.2025]

Oziewicz M., *Peter Jackson's "The Hobbit": A Beautiful Disaster*, International Association for the Fantastic in the Arts, 2016. Vol. 27, No.2, s.20, https://www.jstor.org/stable/26321203?read-now=1&seq=20#page_scan_tab_contents [dostęp: 13.03.2025]

Paterson C., *Peter Jackson on how Tolkien stopped a Beatles LOTR film*, BBC, 25.11.2021
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-59387182> [dostęp: 06.01.2025]

Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy, red. Janice M. Bogstad, Philip E. Kaven, McFarland, 2011
https://books.google.pl/books?id=jNjKrXRP0G8C&pg=PA71&redir_esc=y#v=onepage&q=a ragorn&f=false [dostęp: 25.02.2025]

Production of The Lord of the Rings film series, Wikipedia,
https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series#Art_design [dostęp: 12.04.2025]

Representation and Inclusion standards, The Academy of Motion Picture Arts and Sciences,
https://www.oscars.org/awards/representation-and-inclusion-standards?fbclid=IwY2xjawJOvnFleHRuA2FlbQIxMAABHWPUCBV5OMUilJ77zYMtSpt aLJiEfafTuzjuDfWoK0Q1CnhR5Tke7YG0w_aem_HTja-Q3kU2Bywbqi4IdlYw [dostęp: 24.03.2025]

Rérolle R., *Tolkien, l'anneau de la discorde*, Le Monde, 05.07.2012,
https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/07/05/tolkien-l-anneau-de-la-discorde_1729858_3246.html [dostęp: 08.03.2025]

Sibley B., *The Lord of the rings : official movie guide*, Wydawnictwo HarperCollins, 2001, Londyn
<https://archive.org/details/lordofringsoffic0000sibl/page/44/mode/2up?q=legolas> [dostęp: 13.03.2025]

Sibley B., *Peter Jackson. A Film-maker's Journey*, Harper-Collin Entertainment, 2006
<https://archive.org/details/peterjacksonfilm0000sibl/page/n7/mode/2up?view=theater> [dostęp: 08.03.2025]

Siegel T., *Inside Amazon's \$250M 'Lord of the Rings' Deal: "It's Very Much a Creature of the Times"*, The Hollywood Reporter, 05.04.2018, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/how-lord-rings-tv-series-landed-at-amazon-not-netflix-1099213/> [dostęp: 24.03.2025]

H. Singh, *"No wonder he broke down crying": 'Lord of the Rings' Blooper Explains Why Ian McKellen Threw a Tantrum While Filming 'The Hobbit'*, FandomWire, 11.07.2024
<https://fandomwire.com/no-wonder-he-broke-down-crying-lord-of-the-rings-blooper-explains-why-ian-mckellen-threw-a-tantrum-while-filming-the-hobbit/> [dostęp: 11.03.2025]

<https://sjp.pwn.pl/sjp/inkluzywny;3281554> [dostęp: 24.03.2025]

<https://sjp.pwn.pl/slowniki/r%C3%B3C5%BCnorodny.html> [dostęp: 24.03.2025]

Swen Vincke Roasts The Gaming Industry Speech for Game of the Year Award, kanał AFGuidesHD, 13.12.2024
https://www.youtube.com/watch?v=YvRm4HKK4gQ&ab_channel=AFGuidesHD [dostęp: 22.04.2025]

taking the hobbits to isengard, kanał Aaron Hardbarger, 11.05.2006,
<https://www.youtube.com/watch?v=uE-1RPDqJAY> [dostęp: 06.03.2025]

The Deadline Team, *OSCARS: The Road To 'The Hobbit: An Unexpected Journey'*, Deadline, 31.12.2012, <https://deadline.com/2012/12/oscars-the-road-to-the-hobbit-an-unexpected-journey-393799/> [dostęp: 11.03.2025]

The Hobbit: An Unexpected Journey, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0903624/> [dostęp: 13.03.2025]

The Hobbit: An Unexpected Journey, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_an_unexpected_journey [dostęp: 13.05.2025]

The Hobbit: The Desolation of Smaug, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt1170358/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 13.03.2025]

The Hobbit: The Desolation of Smaug, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_the_desolation_of_smaug [dostęp: 13.03.2025]

The Hobbit: The Battle of the Five Armies, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt2310332/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 13.03.2025]

¹ *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_the_battle_of_the_five_armies [dostęp: 13.03.2025]

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/release/rl4200695297/?ref=bo_fr_table_3 [dostęp: 07.03.2025]

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0120737/> [dostęp: 06.03.2025]

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_fellowship_of_the_ring [dostęp: 06.03.2025]

¹ *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167261/?ref=bo_se_r_5 [dostęp: 07.03.2025]

The Lord of the Rings: The Two Towers, IMDb, https://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref=tt_mlt_t_1 [dostęp: 06.03.2025]

The Lord of the Rings: The Two Towers, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_two_towers [dostęp: 06.03.2025]

The Lord of the Rings: The Return of the King, Box Office Mojo by IMDb, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167260/?ref=bo_se_r_4 [dostęp: 07.2025]

The Lord of the Rings: The Return of the King, IMDb,
https://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref=tt_mlt_t_2 [dostęp: 06.03.2025]

The Lord of the Rings: The Return of the King, Rotten Tomatoes,
https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_return_of_the_king [dostęp: 06.03.2025]

The Lord of the Rings: The Rings of Power, Rotten Tomatoes,
https://www.rottentomatoes.com/tv/the_lord_of_the_rings_the_rings_of_power [dostęp: 24.03.2025]

The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim, Rotten Tomatoes,
https://www.rottentomatoes.com/m/the_lord_of_the_rings_the_war_of_the_rohirrim [dostęp: 24.03.2025]

They're taking the Hobbits to Isengard, Tolkien Gateway, ostatnia modyfikacja 23.08.2024,
https://tolkiengateway.net/wiki/They%27re_taking_the_Hobbits_to_Isengard [dostęp: 06.03.2025]

¹ THR Staff, *THR's Producer Roundtable: What Would Guillermo del Toro's 'Hobbit' Have Looked Like?*, The Hollywood Reporter, 13.12.2012,
<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/guillermo-del-toros-hobbit-what-401909/> [dostęp: 11.03.2025]

Tyler J., *Jackson And Del Toro Chat Up The Hobbit With Fans*, Cinemablend, 26.05.2008,
<https://www.cinemablend.com/new/Jackson-Del-Toro-Chat-Up-Hobbit-With-Fans-8938.html> [dostęp: 09.03.2025]

Utichi J., *Guillermo del Toro - RT's Dinner and the Movies Interview*, Rotten Tomatoes, 13.07.2008,
<https://editorial.rottentomatoes.com/article/guillermo-del-toro-rt-s-dinner-and-the-movies-interview/> [dostęp: 13.03.2025]

Whitten S., *'Critical Role' fans shell out more than \$4 million to fund Kickstarter campaign for animated Dungeons & Dragons special*, CNBC, 04.03.2019,
<https://www.cnn.com/2019/03/04/critical-role-fans-finance-dungeons--dragons-kickstarter-in-an-hour.html> [dostęp: 12.04.2025]

Wywiad z Charlie Rose - <https://charlierose.com/videos/17671> [dostęp: 23.02.2025]

xoanon, *Guillermo Del Toro departs "The Hobbit"*, The One Ring.net, 30.05.2010,
<https://www.theonering.net/torwp/2010/05/30/36920-guillermo-del-toro-departs-the-hobbit/> [dostęp: 11.03.2025]

Zakarin J., *Third 'Hobbit' Film Confirmed*, The Hollywood Reporter, 30.07.2012,
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/third-hobbit-film-confirmed-355817/> [dostęp: 11.03.2025]

Zwierz (K. Czajka-Kominiarczuk), *Decorum zachowane czyli „Władca Pierścieni: Wojna Rohirrimów”*, Zwierz Popkulturalny, 09.01.2025, <https://zpopk.pl/wladca-pierscieni-wojna-rohirrimow.html> [dostęp: 24.03.2025]

Filmografia:

Awatar: Legenda Aanga, twórcy: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, USA, 2005-2008

From Book to Script – The Lord of the Rings Behind the Scenes https://youtu.be/fliY-phAWDg?si=PrK1KKz1BySe2Ny_&t=681 [dostęp: 24.02.2025]

Hobbit, reż. G. Deitch, USA, Czechosłowacja, 1967

Hobbit, reż. A. Rankin Jr, J. Bass, USA, Japonia, 1977

Hobbit: Niezwykła Podróż (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA, 2012

Hobbit: Pustkowia Smauga (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA, 2013

Hobbit: Bitwa Pięciu Armii (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA, 2014

Jak wytresować smoka, reż. Daniel DeBlois, Chris Sanders, USA, 2010

Legenda Vox Machiny, twórcy: Critical Role Productions, USA, 2022-obecnie

Ostatni władca wiatru, reż. M. Night Shyamalan, USA, 2010

Powrót Króla, reż. A. Rankin Jr., J. Bass, USA, Japonia, 1980

The Lord of the Rings The Fellowship od the Ring The Appendices – Visual Effects – Weta Digital [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+01+-+The+Fellowship+of+the+Ring+\(2001\)/LOTR+PART+2+-+FOTR+-+From+Vision+to+Reality+-+07+-+Visual+Effects+-+Weta+Digital.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+01+-+The+Fellowship+of+the+Ring+(2001)/LOTR+PART+2+-+FOTR+-+From+Vision+to+Reality+-+07+-+Visual+Effects+-+Weta+Digital.mkv) [dostęp: 14.04.2025]

The Lord of the Rings The Return of the King The Appendices – Post Production - Journey's End- Music for Middle-Earth [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+03+-+The+Return+of+the+King+\(2003\)/LOTR+PART+6+-+ROTK+-+The+Passing+Of+An+Age+-+05+-+Post+Production+-+Journey's+End+-+Music+for+Middle-Earth.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+03+-+The+Return+of+the+King+(2003)/LOTR+PART+6+-+ROTK+-+The+Passing+Of+An+Age+-+05+-+Post+Production+-+Journey's+End+-+Music+for+Middle-Earth.mkv) [dostęp: 13.04.2025]

The Lord of the Rings The Two Towers - Commentary by Peter Jackson, Philippa Boyens & Fran Walsh <https://youtu.be/Sgt0FEN4hdg?si=btRVVl52tozat6QO&t=11234>

The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices Designing and building Middle-Earth – Designing Middle-Earth [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+04+-+Designing+and+Building+Middle-Earth+-+Designing+Middle-Earth.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+(2002)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+04+-+Designing+and+Building+Middle-Earth+-+Designing+Middle-Earth.mkv) [dostęp: 13.04.2025]

The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices – Music and Sound – The Soundscapes of Middle-Earth [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+4+-+TTT+-+10+-+Music+and+Sound+-+The+Soundscapes+of+Middle-Earth.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+(2002)/LOTR+CD+4+-+TTT+-+10+-+Music+and+Sound+-+The+Soundscapes+of+Middle-Earth.mkv) [dostęp: 13.04.2025]

The Lord of the Rings The Two Towers The Appendices The Taming of Smeagol [https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+\(2002\)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+06+-+Gollum+-+The+Taming+of+Smeagol.mkv](https://archive.org/details/the-lord-of-the-rings-the-appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+The+Appendices/The+Lord+of+the+Rings+-+02+-+The+Two+Towers+(2002)/LOTR+CD+3+-+TTT+-+06+-+Gollum+-+The+Taming+of+Smeagol.mkv) [dostęp: 14.02.2025]

Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, Wielka Brytania, USA, 2001

Władca Pierścieni: Dwie Wieże (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, Wielka Brytania, USA, 2002

Władca Pierścieni: Powrót Króla (wersja rozszerzona), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, Wielka Brytania, USA, Niemcy, 2003

Władca Pierścieni: Pierścienie Władzy, twórcy: J. D. Payne, P. McKay, USA, 2022-obecnie

Władca Pierścieni, reż. R. Bakshi, Wielka Brytania, USA, 1978

Władca Pierścieni: Wojna Rohirrimów, reż. Kenji Kamiyama, Nowa Zelandia, Japonia, USA, 2024

Spis fotografii

Rys. 1. Porównanie sceny chowania się przed Czarnym Jeźdźcem u Bakshiego i u Jacksona,

Źródło: <https://thequietus.com/opinion-and-essays/anniversary/ralph-bakshi-the-lord-of-the-rings-animation-review-anniversary/> [dostęp: 07.01.2025]

Rys. 2. Gothmog – Harvey Weinstein, porównanie,

Źródło: <https://www.telegraph.co.uk/films/0/orc-harvey-weinstein-tried-ruin-lord-rings/> [dostęp: 08.03.2025]

Rys. 3. Daty realizacji scen na schodach Cirith Ungol – porównanie,

Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series#/media/File:LOTRfilming.jpg [dostęp: 08.03.2025]

Rys. 4. Zdjęcie z realizacji sceny rozmowy Gandalfa z Frodem w Bag End,

Źródło: <https://screenrant.com/lord-rings-movie-hobbits-small-size-film-camera-how-no-cgi/> [dostęp: 12.04.2025]

Rys. 5. Kompilacja ujęć z *Hobbita*,

Źródło: <https://thisisrexxie.tumblr.com/post/70257300278> [dostęp: 13.03.2025]

Rys. 6., Kompilacja ujęć z *Władcy Pierścieni*,

Źródło: <https://thisisrexxie.tumblr.com/post/70257300278> [dostęp: 13.03.2025]