

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



Wydział Organizacji Sztuki Filmowej

Natalia Maria Niemtz-Klauza

Nr albumu: 9826

Od makiet po CGI: Jak technologia kształtowała
Śródziemie we *Władcy Pierścieni* i *Hobbicie*
w reżyserii Petera Jacksona

Praca magisterska napisana pod kierunkiem:
dr Piotra Furmankiewicza

ŁÓDŹ 2025

Spis treści

Wstęp.....	3
Rozdział 1: Zagadnienia wstępne.....	4
1.1 Krótka historia kina fantasy.....	5
1.2 John Ronald Reuel Tolkien	12
1.3 Krótka historia literackich podstaw	20
1.4 Krótka historia adaptacji.....	21
Rozdział 2: Tło produkcyjne obu trylogii	37
2.1 Powstanie trylogii <i>Władcy Pierścieni</i>	38
2.1.1 Historia.....	38
2.2 Powstanie.....	45
2.2 Powstanie trylogii <i>Hobbit</i>	52
2.2.1 Historia	52
2.2.2 Powstanie.....	53
Rozdział 3: Ewolucja technologii filmowej między produkcjami <i>Władcy Pierścieni</i> a <i>Hobbitem</i>	55
3.1. Rola praktycznych efektów specjalnych i technologii we <i>Władcy Pierścieni</i>	55
3.1.1. Miniatury, makiety i scenografia.....	55
3.1.2. Animatronika	58
3.1.3. CGI	59
3.1.4. Scenariusz.....	61
3.2 Technologia CGI w <i>Hobbicie</i> : przełom w realizacji wizualnej.....	62
3.2.1 Scenografia, CGI i inne	63
3.2.2. Scenariusz.....	65
3.3 Od tradycyjnych efektów do cyfrowych cudów: Jak technologie zmieniły wizualizację świata Tolkiena.....	66
Rozdział 4: Identyfikacja podobieństw i różnic między trylogiami.....	67
4.1 Ogólna charakterystyka	67
4.2. Postaci i obsada	70
.....	72
4.3. Warstwa wizualna.....	73
4.4. Narracja, tematyka, ton.....	78
4.5. Wnioski z analizy porównawczej	81
Rozdział 5: Zakończenie	82
5.1. Podsumowanie.....	82

5.2. Zmiany w kulturze popkulturowej i oczekiwaniach widowni oraz pozakanoniczne produkcje	83
Bibliografia.....	85
Literatura	85
Artykuły naukowe	85
Źródła internetowe.....	86
Wywiad.....	87
Filmografia	87
Spis ilustracji	88

Zbiory Biblioteki PWSFTviT w Łodzi

Wstęp

*Mówili, że to się nie uda. Fabuła jest zbyt rozbudowana. Ten świat jest zbyt złożony. To zbyt ryzykowne i karkołomne*¹. Tymi słowami zaczyna się jeden z dodatków specjalnych dołączonych do wydania *Władcy Pierścieni: Drużyny Pierścienia* na DVD, stanowiąc swoiste motto i podsumowanie nastrojów towarzyszących początkom ekranizacji dzieła J.R.R. Tolkiena. Niewielu wierzyło, że możliwe będzie przeniesienie tak monumentalnej historii na ekran w sposób wiarygodny, spójny i angażujący. A jednak Peter Jackson i jego zespół nie tylko tego dokonali, ale zrewolucjonizowali kino fantasy, ustanawiając nowe standardy realizacyjne oraz narracyjne. Projekt ten nie tylko powiódł się wbrew wszelkim przewidywaniom, ale zapoczątkował aktorskie podejście do ekranizowania Śródziemia.

Kilka lat później Jackson powrócił do Śródziemia, tym razem podejmując się adaptacji znacznie krótszego i bardziej baśniowego *Hobbita*. Choć opowieść jest prostsza, zmienił się jej kontekst produkcyjny — postęp technologiczny, wyższe oczekiwania komercyjne oraz inna wrażliwość odbiorców sprawiły, że proces twórczy przybrał zupełnie nowy charakter. Trzyczęściowa adaptacja *Hobbita* nie tylko ukazała, jak bardzo rozwinęły się narzędzia filmowe od początku XXI wieku, ale również jak te zmiany wpłynęły na samą formę opowiadania historii, styl wizualny i strukturę produkcji.

Obie trylogie Petera Jacksona opowiadają o Śródziemiu, lecz robią to w zupełnie innym stylu. W związku z tym celem niniejszej pracy jest zbadanie ewolucji procesu produkcji filmowej na przykładzie dwóch tolkienowskich trylogii Petera Jacksona — *Władcy Pierścieni* oraz *Hobbita*. Porównując ich metody realizacji, zastosowane technologie, podejście do efektów specjalnych, a także sposób narracji, praca ta ukazuje, w jaki sposób zmieniało się kino wysokobudżetowe na przestrzeni jednej dekady. Poza ukazaniem różnic, praca wykaże podobieństwa obu produkcji, tj. dwukrotne kręcenie trzech filmów w tym samym czasie oraz to, że realizatorzy postawili sobie za cel wierne odtworzenie świata Tolkiena². W pracy znajdzie się też miejsce na spojrzenie wstecz – na historię kina fantasy i wcześniejsze ekranizacje dzieł Tolkiena z ostatnich dekad. Nie zabraknie również krótkiego przybliżenia sylwetki samego autora, by lepiej zrozumieć, z jakiego świata wyrastają obie trylogie.

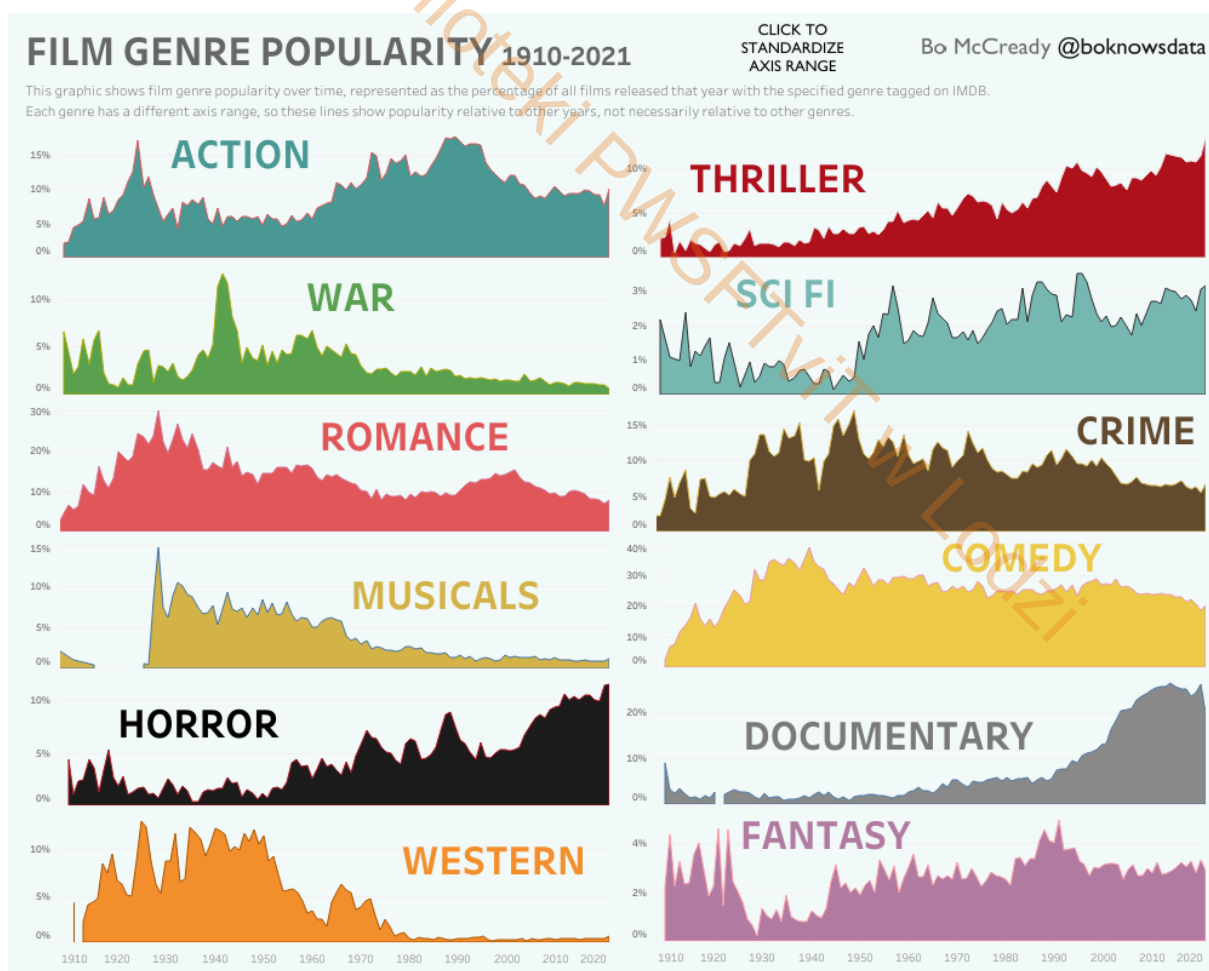
¹ *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia, Dodatki specjalne: Witajcie w Śródziemiu* (DVD), New Line Cinema. 2002.

² Ibidem.

Rozdział 1: Zagadnienia wstępne

Mówiąc o Śródziemiu dotykamy kilku tematów, którym warto przyjrzeć się w szerszym kontekście, a zwłaszcza tym, z którego wyrasta. Niniejszy rozdział przedstawia zarys historii kina fantasy – jego korzeni i rozwój; przybliża sylwetkę twórcy – Johna Ronalda Reuela Tolkiena; fundamenty literackie oraz drogę adaptacyjną Śródziemia na srebrnym ekranie. Każdy z tych elementów stanowi ważny punkt odniesienia dla dalszej analizy świata przedstawionego w filmowych wersjach *Władcy Pierścieni* i *Hobbita*.

Warto zacząć od przybliżenia historii kina fantasy. Było ono obecne niemal od zarania dziejów kinematografii. Niżej przedstawiony wykres³ autorstwa Bo McCready⁴ pokazuje, że filmy fantasy są stale popularne, a ich udział średnio utrzymuje się w okolicach 3% całego wolumenu. Poniżej przyjrzymy się ewolucji kina fantasy, by następnie zagłębić się w historię twórczości Tolkiena oraz proces powstawania ekranizacji opartych na jego dziełach.



³ <https://public.tableau.com/app/profile/bo.mccready8742/viz/FilmGenrePopularity-1910-2021/GenreRelativePopularity> [dostęp: 20.04.2025]

⁴ <https://x.com/boknowsdata/status/1484888876430807050> [dostęp: 20.04.2025]

1.1 Krótka historia kina fantasy

Fantasy to obecnie jeden z najpopularniejszych gatunków filmowych⁵, który od lat zachwyca widzów swoją niezwykłością i kreatywnością. Jego istotą jest przedstawianie rzeczywistości, w której magia, nadprzyrodzone istoty oraz fantastyczne światy odgrywają kluczową rolę. Często inspiracją do takich produkcji jest mitologia, baśnie oraz literatura fantastyczna. Elementami wyróżniającymi fantasy jest obecność takich czynników jak: zaklęcia i magia, magiczne artefakty, mityczne stworzenia, alternatywne krainy, walka dobra ze złem, epicka podróż, tradycja kontra zmiana, jednostka kontra społeczeństwo, człowiek kontra natura oraz człowiek kontra on sam. Bohaterowie tych opowieści mogą być zarówno zwykłymi ludźmi wpłatanymi w niezwykle wydarzenia, jak i potężnymi czarodziejami, rycerzami, legendarnymi istotami czy nowo zdefiniowanymi stworzeniami i osobnikami. Fantasy dzieli się na wiele subgatunków (które nierzadko ulegają wzajemnym wpływom, prowadząc do powstawania tzw. *genre-blends*) w zależności od stylistyki, tematyki i sposobu przedstawienia fantastycznych elementów. Na potrzeby niniejszej pracy przyjmuję opracowaną przeze mnie autorską klasyfikację wybranych podgatunków fantasy:

- High fantasy lub Epic fantasy
 - Charakteryzuje się rozbudowanymi światami, w których magia, czarodzieje, miecze, wyprawy i nadprzyrodzone istoty są integralną częścią rzeczywistości. Może utrzymywać poważny ton oraz zawierać wymyślone języki. Zazwyczaj takie filmy bazują na literackich pierwowzorach. Jest to najbardziej rozpoznawalny „film fantasy”.
 - Przykładami są: trylogia *Władca Pierścieni* (2001-2003, reż. Peter Jackson), trylogia *Hobbit* (2012-2014, reż. Peter Jackson), seria *Opowieści z Narnii* (*Lew, Czarownica i Stara Szafa*, 2005, reż. Andrew Adamson, *Księżę Kaspian*, 2008, reż. Andrew Adamson, *Podróż „Wędrowca do świtu”*, 2010, reż. Michael Apted), serial *Koło czasu*, 2021-2025, showrunner Rafe Judkins.
- Contemporary Fantasy oraz Urban fantasy
 - Akcja toczy się we współczesnym świecie – może on ulec nieznacznym modyfikacjom, ale zawiera elementy nadprzyrodzone i supernaturalne takie, jak magia, mityczne istoty, tajne organizacje lub inne wymiary oddziałujące

⁵ <https://screenrant.com/most-groundbreaking-fantasy-genre-movies-all-time/> [dostęp: 25.05.2025]

na świat. Urban fantasy to podgatunek podgatunku, gdzie akcja dzieje się głównie lub w całości w mieście.

- Przykładami są: seria *Harry Potter* (2001-2011, reż. Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell, David Yates), *Most do Terabithii* (2007, reż. Gábor Csupó), *Constantine* (2005, Francis Lawrence), seria *Underworld* (2003, reż. Len Wiseman, Patrick Tatopoulos, Anna Foerster), *Dary Aniola: Miasto kości* (2013, reż. Harald Zwart).

- Dark fantasy

- Łączy fantasy z elementami horroru i mrocznej atmosfery. Światy przedstawione w tym subgatunku często są brutalne, pesymistyczne, a magia bywa niebezpieczna.

- Przykładami są: *Labirynt Fauna* (2006, reż. Guillermo del Toro), *Crimson Peak* (2015, reż. Guillermo del Toro), *Troll* (1986, reż. John Carl Buechler).

- Sword and Sorcery (S&S), czyli Miecz i Czary

- Inaczej nazywane fantasy heroicznym, jest to podgatunek fantasy koncentrujący się na wojownikach przeżywających brutalne i emocjonujące przygody, często z elementami magii i romansu. W przeciwieństwie do high fantasy, fabuła skupia się na osobistych bitwach bohaterów, a nie na losach całego świata.

- Przykładami są: *Zielony Rycerz* (2021, reż. David Lowery), *Excalibur* (1981, reż. John Boorman), *Conan Barbarzyńca* (1982, reż. John Milius).

- Fairy-Tale fantasy

- Opiera się na motywach klasycznych baśni, folkloru i legend, często w formie adaptacji lub nowoczesnych interpretacji. Charakteryzuje się obecnością magicznych istot i przedmiotów, zaklęć, niezwykłych krain oraz typowych baśniowych archetypów takich, jak królowie, czarownice, rycerze czy uwięzione księżniczki. Fairy-Tale fantasy występuje w różnych formach – od wiernych adaptacji po subwersywne reinterpretacje, które nadają im nowe znaczenie lub wprowadzają mroczniejsze, bardziej skomplikowane wątki.

- Przykładami są: *Czarownica* (2014, reż. Robert Stromberg), *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic* (2013, reż. Tommy Wirkola), *Kopciuszek* (1950, reż. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske).

- Steampunk Fantasy
 - Łączy elementy magii, nadprzyrodzonych istot z estetyką i technologią inspirowaną XIX w., zwłaszcza epoką wiktoriańską i rewolucją przemysłową – wiekiem pary, stąd wywodzi się nazwa: *steam* po angielsku znaczy *para*. Charakterystyczne dla tego nurtu są maszyny parowe, mechaniczne wynalazki, sterowce, zegarowe mechanizmy oraz stylizowane stroje, często wzbogacone o gogle, cylindry i skórzane akcesoria. Światy przedstawione w steampunk fantasy mogą mieć historyczne odniesienia lub być całkowicie fikcyjne, jednak zawsze odwołują się do alternatywnej wizji przeszłości.
 - Przykładami są: *Złoty kompas* (2007, reż. Chris Weitz), *Liga niezwykłych dżentelmenów* (2003, reż. Stephen Norrington), *Bardzo dziki zachód* (1999, reż. Barry Sonnenfeld)
- Peplum, inaczej sword-and-sandal, w polskim tłumaczeniu: kino miecza i sandała
 - Jest to podgatunek fantasy osadzony w starożytności, często inspirowany mitologią grecką i rzymską. Charakteryzuje się widowiskowymi scenami walk, herosami, bogami i epickimi przygodami.
 - Przykładami są: *Cabiria* (1914, reż. Giovanni Pastrone), *Hercules* (1958, reż. Pietro Francisci), *Gladiator* (2000, reż. Ridley Scott).
- Historical fantasy, czyli fantasy historyczne
 - Filmy z tego podgatunku łączą w sobie elementy fantastyczne z tłem historycznym, tzn. osadzają magiczne lub nadprzyrodzone wydarzenia lub stworzenia w rzeczywistych realiach przeszłości. Dodatkowo może obejmować historię alternatywną lub akcja rozgrywa się w świecie wtórnym. Ten podgatunek ma własne podgatunki, które obejmują m.in.: celtyckie fantasy i średniowieczne fantasy.
 - Przykładami są: *Ladyhawke* (1985, reż. Richard Donner), *Gwiezdny pył* (2007, reż. Matthew Vaughn).

Od wieków ludzkość wymyślała alternatywne światy, zamieszkałe przez fantastyczne stwory, począwszy od skrzydlatych wrózek przez krasnoludki, potrafiące mówić zwierzęta, a kończąc na ogromnych trollach i ziejących ogniem smokach, a wszystko to spaja magia. Opowieści pełne odważnych bohaterów i bohaterek, morderczych smoków oraz tajemniczych krain fascynowały zarówno słuchaczy, jak i pisarzy, inspirując ich do tworzenia nowych historii. Różne pierwiastki mityczne i inne nadprzyrodzone formy, były już częścią najstarszych

znanych zapisów ludzkości. Od *Odysei* (VIII w. p.n.e.) po *Beowulfa* (VIII w.), od *Mahabharaty* (III w. p.n.e.–IV w. n.e.) do *Księgi tysiąca i jednej nocy* (IX–X w.), od *Ramajany* (II wiek p.n.e. – II wiek n.e.) do *Wędrówki na Zachód* (Wu Cheng'en, XVI w.), i od *Legend arturiańskich* i średniowiecznych romansów po poematy *Boska komedia* (Dante Alighieri, XIV w.) i *Pan Gawen i Zielony Rycerz* (XIV w.). Dalszy rozwój literatury fantasy, przypadł na końcówkę połowy XIX w., dzięki Georgowi MacDonaldowi (np. *Królowna i goblin*, 1872). Literaturę fantasy wówczas postrzegano jako utwory dla dzieci. Zmieniło się to w latach czterdziestych i pięćdziesiątych XX w., za sprawą gatunku *sword & sorcery*⁶, którego przedstawicielem był Robert E. Howard i jego opowieści o Conanie Barbarzyńcy. Kolejnym etapem ewolucji było nadejście high fantasy, zapoczątkowane przez *Władcę Pierścieni* J.R.R. Tolkiena w latach 50. XX w. Jego późniejsza popularność przyczyniła się do trwałego włączenia fantasy do głównego nurtu kultury. W kolejnych latach fantasy nie traciło na swojej renomie, a w XXI wieku przeżyło jeszcze większy rozkwit.

Kino fantasy ma swoje korzenie w początkach kinematografii, kiedy to Georges Méliès w 1902 roku stworzył jedno z pierwszych dzieł tego gatunku – *Podróż na Księżyc*. Mimo, że film bardziej wpisuje się w science-fiction, to jego baśniowy charakter i fantastyczne wizje były zapowiedzią przyszłych produkcji fantasy. Dodatkowo we Włoszech zrealizowano supergiganty takie jak: *La Caduta di Troia* (1911, reż. Romano Luigi Borgnetto), *Quo vadis* (1913, reż. Enrico Guazzoni) oraz *Cabiria* (1914, reż. Giovanni Pastrone), wliczane do gatunku peplum, czyli kina miecza i sandała. Do ogólnego historycznego rysu opisu kina fantasy, James Walters zalicza: *Voyage à travers l'impossible* (George Méliès, 1904), *Gabinet doktora Caligari* (Robert Weine, 1920), *Złodziej z Bagdadu* (Raoul Walsh, 1924), *King Kong* (Cooper/Schoedsack, 1933), *Czarnoksiężnik z Krainy Oz* (Victor Fleming, 1939), *To wspaniałe życie* (Frank Capra, 1946) i *Orfeusz* (Jean Cocteau, 1950)⁷. Dzięki temu można dostrzec, że pewne istotne motywy i tematy utrzymywały się przez wiele lat. Zaliczają się do nich m.in.: „widowiskowe podróże, halucynacje, złowrogie istoty, niezłomni bohaterowie, magia, budzące grozę stworzenia, alternatywne światy oraz krainy umarłych”⁸. Medium jakim jest kino, równocześnie nadawało się do przedstawienia rzeczywistości, jak i do prezentowania fantastycznych, niepokojących i atrakcyjnych opowieści. Dzięki zastosowaniu szerokiej gamy technicznych sztuczek (zatrzymanie, odwrócenie, spowolnienie i przyspieszenie, a przedmioty

⁶ ang. miecz i magia - podgatunek fantasy charakteryzujący się dynamiczną akcją, heroizmem i magią, w którym bohaterowie, często barbarzyńscy wojownicy lub najemnicy, walczą z potężnymi czarodziejami, potworami i złowrogimi siłami w brutalnym, pełnym przygód świecie.

⁷ J. Walters, *Fantasy Film: A Critical Introduction*, Berg Publishers 2011, str. 31

⁸ Ibidem

mogły latać, znikać, zmieniać się), film miał niewiarygodną moc zaprezentowania rzeczy mało prawdopodobnych lub wręcz niemożliwych. W pierwszej połowie XX wieku kino fantasy rozwijało się bardzo powoli i często łączyło się z musicalami i filmami przygodowymi, gdzie wplatano fantastyczne wydarzenia, postaci czy formułę innego świata. Amerykański pionier efektów specjalnych – Willis Harold O'Brien, stworzył gamę różnorodnych potworów w niemy filmie *The Lost World* (1925, reż. Harry O. Hoyt). To właśnie on wprowadził techniki, które później wykorzystano w legendarnym *King Kongu* (1933, reż. Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack). Efekty specjalne O'Briena wyznaczyły standardy dla późniejszego kina fantasy, science-fiction i całego gatunku „monster movies”⁹. W latach 30 XX w. dzięki pojawieniu się filmów dźwiękowych, popularnością zaczęły cieszyć się adaptacje klasycznych baśni i powieści gatunkowych. Powstały takie produkcje, jak *Alicja w Krainie Czarów* (1933, reż. Norman Z. McLeod) czy *Czarnoksiężnik z Krainy Oz* (1939, reż. Wiktoria Fleming). Lata 40. Zaowocowały kolejnymi pełnokolorowymi adaptacjami baśni takimi, jak: *Złodziej z Bagdadu* (1940, reż. Michael Powell, Ludwig Berger, Tim Whelan), *Księga dżungli* (1942, reż. Zoltan Korda) czy *Piękna i Bestia* (1946, reż. Jean Cocteau). Podczas II wojny światowej w Ameryce wyprodukowano kilka filmów zawierających elementy nadprzyrodzone; przykładami są: *Beyond Tomorrow* (1940, reż. A. Edward Sutherland), *The Devil and Daniel Webster* (1941 reż. William Dieterle) oraz *Awantura w zaświatach* (ang. *Here Comes Mr. Jordan*, 1941, reż. Alexander Hall). Natomiast we Włoszech w 1941 Alessandro Blasetti wyreżyserował film *La corona di ferro*, który jest kolejnym przykładem poprzedników powojennego rozkwitu gatunku *peplum*, czyli kino miecza i sandała. W latach 50. nastąpił wzrost zainteresowania fantastyką, głównie dzięki rozwojowi nowoczesnych wówczas technik filmowych. Pionierskie efekty specjalne Raya Harryhausena z zakresu animacji poklatkowej znanej jako „Dynamation”¹⁰ pozwoliły wkroczyć m.in. dinozaurom, smokom, czy cyklopom na ekrany. Przykładami filmów z udziałem Harryhausena są *Mighty Joe Young* (1949, reż. Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack), *Siódma podróż Sindbada* (1958, reż. Nathan H. Juran), *Jazon i Argonauci* (1963, reż. Don Chaffey) oraz *Zmierzch tytanów* (1981, reż. Desmond Davis). Wówczas rosła również popularność baśniowych i mitologicznych opowieści. Wśród widowiskowych produkcji inspirowanych klasycznymi legendami, mitami, jak i literaturą dziecięcą wyróżniają się *The Magic Sword* (1950, reż. Vojislav Nanović), *The*

⁹ W tłum. film o potworach – to podgatunek kina fantasy, horroru science fiction (rzadziej komedii), w którym centralną rolę odgrywają nadnaturalne, gigantyczne lub mutantyczne stworzenia, często stanowiące zagrożenie dla ludzkości lub otoczenia albo walczących o swoje przetrwanie.

¹⁰ Nazwa pionierskiej techniki opracowanej przez Raya Harryhausena, która była używana, by dać wrażenie, że grający na żywo aktorzy wchodzi w interakcję ze stworzonymi poklatkowo kreaturami.

5,000 Fingers of Dr. T. (1953, reż. Roy Rowland), *Piotruś Pan* (1953, reż. Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson) oraz *Ulysses* (1954, reż. Mario Camerini). W latach 60. XX wieku można zaobserwować spadek liczby produkowanych filmów fantasy. Mimo to, pojawiały się produkcje pochodzące z tradycji peplum, np. *Herkules w świecie przeklętych* (1961, reż. Mario Bava) oraz te inspirowane literaturą fantasy i baśniami, np. *Wspaniały świat braci Grimm* (1962, reż. Henry Levin, George Pal), *Magiczny Miecz* (1962, reż. Bert I. Gordon), *Jack the Giant Killer* (1962, reż. Nathan H. Juran) oraz *Doktor Dolittle* (1967, reż. Richard Fleischer). Wyprodukowano również musicale takie, jak *Mary Poppins* (1964, reż. Robert Stevenson) oraz *Nasz cudowny samochódzik* (1968, reż. Ken Hughes). Prawdziwa rewolucja nastąpiła w latach 70. i 80., kiedy *Gwiezdne Wojny* w reżyserii George’a Lucasa zadebiutowały na ekranach, wówczas do filmów science-fiction, wprowadzono elementy fantasy. Poza tym, powstało niewiele animacji, np. *The Hobbit* (1977, reż. Arthur Rankin Jr., Jules Bass), *Władca Pierścieni* (1978, reż. Ralph Bakshi). Na ekrany wrócił Sinbad - *Podróż Sindbada do Złotej Krainy* (1974, reż. Gordon Hessler) i *Sindbad i oko tygrysa* (1977, reż. Sam Wanamaker). W absurdalny sposób powrócono do legend arturiańskich za sprawą filmu *Monty Python i Święty Graal* (1975, reż. Terry Gilliam, Terry Jones). Wzrost popularności filmów mieszających animację z rzeczywistymi aktorami zaowocował produkcjami takimi, jak *The Phantom Tollbooth* (1970, reż. Chuck Jones, Abe Levitow), *Bedknobs and Broomsticks* (1971, reż. Robert Stevenson) oraz *Pete’s Dragon* (1977, reż. Don Chaffey). Wraz z nadejściem lat 80. XX wieku, nadeszły wysokobudżetowe produkcje oraz dalszy rozwój efektów specjalnych wykorzystanie animatroniki¹¹ oraz eksperymenty z CGI. Pozwoliło to na kreacje coraz bardziej widowiskowych światów i stworzeń. Nowe interpretacje mitologii greckiej znalazły swoje odbicie w *Starciu tytanów* (1981, reż. Desmond Davis), a legendy arturiańskie w *Excaliburze* (1981, reż. John Boorman). *Legenda* Ridleya Scotta z 1985 roku oraz wykonany techniką rotoskopową *Fire and Ice* Ralpha Bakshiego z 1983 były utrzymane w konwencji dark fantasy. Podgatunek *magii i miecza* zaczął swój rozkwit dzięki nakręceniu *Conana Barbarzyńcy* (1982, reż. John Milius). Na ekranach zaczęły się pojawiać filmy *fairy-tale fantasy*, takie jak *Niekończąca się opowieść* (1984, reż. Wolfgang Petersen), *Narieczona dla księcia* (1987, reż. Rob Reiner) i *Willow* (1988, reż. Ron Howard). Przykładem filmu z podgatunku *historycznego fantasy*, a dokładniej – *średniowiecznego fantasy* - jest *Ladyhawke* (1985, reż. Richard Donner). Przełomowym filmem jak na tamte czasy, który wykorzystał animatronikę był wyreżyserowany w 1982 roku przez Jima Hensona i Franka Oza *Czarny kryształ*. Powstawały również hybrydy

¹¹ Animatronika – to interdyscyplinarna dziedzina łącząca ze sobą lalkarstwo, anatomię i mechatronikę. Animatronik to mechatroniczna lalka sterowana elektronicznie przez maszynę, dzięki czemu się ona porusza.

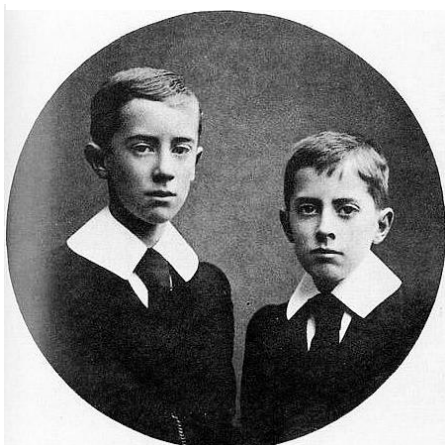
łącznie koncepcje fantasy z nowoczesnymi sceneriami i efektami filmów akcji np. *Wielka draka w chińskiej dzielnicy* (1986, reż. John Carpenter), czyli połączenie humoru i chińskiego folkloru we współczesnym Chinatown oraz *Nieśmiertelny* (1986, reż. Russell Mulcahy), opowiadający o XVI-wiecznym nieśmiertelnym Szkocie, który toczy walkę z siłami zła w nowożytnym Nowym Jorku. Produkcje Disneya w latach 90. XX wieku (nazywane zbiorczo *renesansem*) wiązały się z wydaniem wielu znanych adaptacji literackich dzieł m.in. *Aladyn* (1992, reż. Ron Clements, John Musker), *Herkules* (1997, reż. Ron Clements, John Musker) i *Piękna i Bestia* (1991, reż. Gary Trousdale, Kirk Wise). Dodatkowo był to okres, w którym rozwój technologii komputerowej umożliwił przedstawianie fantasy w bardziej widowiskowy sposób – dzięki nowoczesnym efektom specjalnym możliwe stało się tworzenie spektakularnych światów. Mimo to zachowało swój charakterystyczny baśniowy klimat. Ówczesne produkcje zapowiadały nadejście wysokobudżetowego fantasy XXI wieku. Do najważniejszych filmów z tamtego okresu należą: *Hokus Pokus* (1993, reż. Kenny Ortega), *Edward Nożycoręki* (1990, reż. Tim Burton), *Hook* (1991, reż. Steven Spielberg), *Jumanji* (1995, reż. Joe Johnston) oraz *Dragonheart* (1996, reż. Rob Cohen). Kolejna dekada była przełomowym okresem dla kina fantasy, które osiągnęło niespotykaną dotąd popularność. Wszystko to stało się możliwe za sprawą postępu technologicznego, dużych nakładów finansowych i ekranizacji kultowych powieści. Wprowadzenie zaawansowanych efektów specjalnych CGI umożliwiło realizację monumentalnych wizji, a sukces kasowy i artystyczny najważniejszych filmów fantasy sprawił, że gatunek ten stał się jednym z dominujących w światowym kinie. Zrealizowano takie megahity jak *Władca Pierścieni* i *Harry Potter*, które zdobyły uznanie krytyków i widzów, ale też wyznaczyły standardy dla współczesnego kina fantasy. Sukcesy tych produkcji pobudziły ruch adaptacji literatury fantasy, które zaowocowały takimi tytułami jak *Opowieści z Ziemiomorza* (2006, reż. Gorō Miyazaki), *Opowieści z Narnii* (2005, 2008, 2010, reż. Andrew Adamson (1–2) Michael Apted (3)), *Eragon* (2006, reż. Stefan Fangmeier), *Most do Terabithii* (2007, reż. Gábor Csupó) oraz *Złoty kompas* (2007, reż. Chris Weitz). Lata 2010–2020 to okres dalszego rozwoju kina fantasy w postaci dalszej ekspansji serii z uniwersum Harry’ego Pottera i Śródziemia, baśniowych reinterpretacji, mroczniejszych i dojrzalszych fantasy oraz wielkich budżetów, które bardzo często przekładały się na globalne sukcesy. Do najważniejszych filmów z tego okresu należą następujące filmy: *Hobbit* (2012–2014, reż. Peter Jackson), *Fantastyczne zwierzęta* (2016, 2018, reż. David Yates), *Alicja w Krainie Czarów* (2010, reż. Tim Burton), *Czarownica* (2014, reż. Robert Stromberg) oraz *Kształt wody* (2017, reż. Guillermo del Toro).

Kino fantasy przeszło znaczący proces rozwoju od czasów swoich pierwszych realizacji. Ewoluowało od prostych niemych filmów do spektakularnych widowisk wykorzystujących najnowsze technologie. Od adaptacji baśni i powieści po autorskie wytwory wyobraźni twórców. Ten gatunek przyciągał i przyciąga widzów, oferując im ucieczkę do światów pełnych magii, niezłomnych bohaterów i niezwykłych przygód. Można wierzyć, że dzięki nieustannemu rozwojowi technologicznemu oraz kreatywności twórców, kino fantasy będzie zachwycać kolejne pokolenia widzów. Miejmy też nadzieję, że realizatorzy nie porzucą na zawsze prostetyków, na rzecz tylko CGI, ponieważ dodają one realizmu przedstawianym historiom.

1.2 John Ronald Reuel Tolkien



Rysunek 2. Zdjęcie rodzinne, Bloemfontein, listopad, 1892 r.

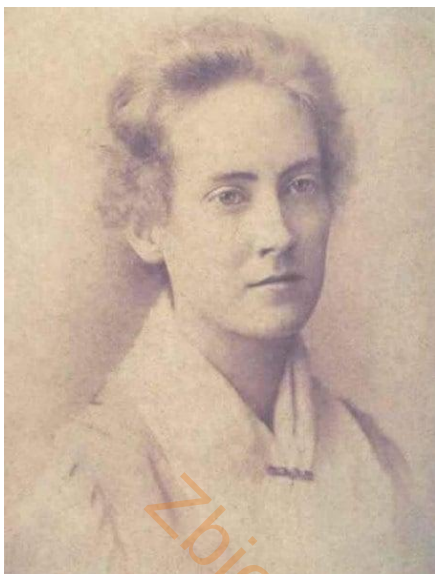


Rysunek 1. J.R.R. Tolkien i jego brat Hilary, 1905 r.

W ramach dyskursu dotyczącego Śródziemia nie można pominąć jego ojca – Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Na przestrzeni lat jego postać i twórczość urosły do rangi legendy, za co został okrzyknięty jedną z najważniejszych osób w historii literatury fantasy, której pisarstwo na zawsze odmieniło świat kulturalny. Jego dzieła *Hobbit, czyli tam i z powrotem* oraz *Władca Pierścieni* nie tylko zdefiniowały współczesne fantasy, ale i zainspirowały kolejnych twórców i artystów. Dzięki bardzo wiernym i fenomenalnie zrealizowanym ekranizacjom *Władcy Pierścieni* Petera Jacksona, świat zachłysnął się dobrym filmowym rzemiosłem, co przełożyło się na grad nagród, który spadł na te produkcje, w tym pierwszy Oscar filmu z gatunku fantasy w kategorii najlepszego filmu. Wracając do Tolkiena należy wspomnieć, że on sam pałał ogromną niechęcią do adaptacji wszelkiego rodzaju¹², a tym bardziej nie wyobrażał sobie przełożenia *Władcy Pierścieni* na srebrny ekran – uważał, że *Odyseję* byłoby prościej¹³.

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_motion_pictures [dostęp: 13.03.2025]

¹³ <https://www.telegraph.co.uk/films/2016/04/19/jrr-tolkien-film-my-books-its-easier-to-film-the-odyssey/> [dostęp: 13.03.2025]



Rysunek 3. Mabel Suffield Tolkien



Rysunek 4. Francis Xavier Morgan



Rysunek 5. Edith Bratt

Opisując zekranizowane powieści w tej pracy, należy oddać hołd twórczości Tolkiena, wspominając o historii ich tworzenia¹⁴. J.R.R. Tolkien urodził się w Bloemfontein w stolicy Wolnego Państwa Orania (obecnie RPA) 3 stycznia 1892 roku (rys. 1.). Miał jednego brata o dwa lata młodszego – Hilarego (rys. 2.). Z czasów wczesnego dzieciństwa zachowała się następująca opowieść – mianowicie kiedy Tolkien miał około roku i uczył się chodzić, nadepnął na tarantulę. Będąc dorosłym, często wypierał uwagi, jakoby to doświadczenie zaszczerpiło u niego strach przed pajakami. Jednakże, w jego dziełach pojawiają się ogromne jadowite pająki tj. Ungoliant w *Silmarillionie*, Shelob we *Władcy Pierścieni* oraz Wielkie Pająki w *Hobbicie*. Kilka lat później zmarł ojciec braci – Arthur Tolkien, więc matka – Mabel z domu Suffield, zabrała dzieci i przeniosła się do rodziny w Anglii (rys 3.). Zamieszkali w Sarehole Mill, które było wiejską idyllą, nietkniętą przez industrializm; stało się ono inspiracją Shire. Stamtąd również pochodzi nazwa *gamgee* – oznaczało ono watę, a we *Władcy Pierścieni* jest to nazwisko jednej hobbickiej rodziny. Tolkien szybko opanował naukę czytania i pisanie, a jego ulubionymi zajęciami była nauka języków (Mabel знаła łacinę i francuski) oraz rysowanie krajobrazów i drzew. W 1900 roku Mabel wraz z dziećmi przeszła na chrześcijaństwo rzymskokatolickie, za co spotkał ją gniew ze strony rodziny, ale wytrwała i wychowywała chłopców w duchu tego wyznania. Wiara miała ogromny wpływ na Tolkiena, jak i na jego twórczość. W ciągu kilku lat kilkakrotnie się przeprowadzali, co wiązało się ze zmianą szkół. Jedną z konsekwencji wspomnianych zmian zamieszkania, było zetknięcie się Tolkiena z językiem walijskim, który

¹⁴ Wszystkie informacje pochodzą z autoryzowanej biografii: H. Carpenter H, *J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel*, Wydawnictwo Mystery 2010.



Rysunek 6. Josef Madlener „Der Berggeist”



Rysunek 7. T.C.B.S. (od lewej do prawej) C. Wiseman, G.B. Smith, R. Gilson., J.R.R. Tolkien

wzbudził w nim ogromną fascynację. Zainspirowany tym doświadczeniem, podjął próbę jego zgłębienia, jednak pozostawał on dla niego niezrozumiały. W listopadzie 1904 r., w wyniku śpiączki cukrzycowej, Mabel zmarła, a chłopców powierzyła opiece ojca Francisza Xaviera Morgana – duchownego Oratorium Birmingham, który opiekował się nią podczas choroby (rys. 4.). Tolkien, jako uczeń, zdobył rozległą wiedzę lingwistyczną. Zapoznał się ze średnioangielskim tekstem *Pan Gawen i Zielony Rycerz* oraz staroangielskim poematem *Beowulf* oraz . W czasach szkolnych, poza poszukiwaniem wspólnych korzeni języków, pracował nad wymyślaniem własnych. Pierwsze próby bazowały na językach hiszpańskim i wymarłym już gockim. W 1908 roku, mając 16 lat, Tolkien poznał 19-letnią Edith Bratt, która stała się miłością jego życia (rys. 5.). Niestety, jego uczucie wpłynęło negatywnie egzaminów i nie zdał testów wstępnych na Uniwersytet Oksfordzki. Ojciec Morgan nie aprobował ani romansu, ani niepowodzenia wychowanka, w związku z czym zabronił mu spotykać się z Edith aż do osiągnięcia pełnoletności, która wówczas wynosiła 21 lat. Rok później Edith wyjechała do Cheltenham, a to wydarzenie zostało przeniesione przez Tolkiena do jego powieści *Silmarillion*, gdzie na jego kanwie powstała historia Berena i Lúthien. W tym samym roku Tolkien zainteresował się staronordyckim, dzięki czemu mógł w oryginale przeczytać sagę o Sygurdzie Fanfnesbane. Tolkien wraz z bratem i znajomymi, podczas wakacji między szkołą a studiami, wybrali się na wycieczkę do Szwajcarii. Najważniejszą pamiątką, którą Tolkien przywiózł, była pocztówka z reprodukcją obrazu Josefa Madlenera *Der Berggeist*¹⁵ (rys. 6.), który stał się „pierwowzorem Gandalfa”. W 1911 r. podczas nauki w King Edward’s School, Tolkien wraz z kolegami – Robem Gilsonem, Geoffreya Bachem Smithem i Christopherem Wisemanem – stworzyli półtajne stowarzyszenie o nazwie T.C.B.S., czyli Tea Club, Barrovian Society (rys. 7.). Nazwa nawiązywała do zwyczaju picia herbaty potajemnie w bibliotece

¹⁵ W tłumaczeniu znaczy „duch gór”. Szacuje się, że został namalowany między 1925 a 1930.



Rysunek 8. J.R.R. Tolkien, 1916 r.



Rysunek 9. Edith i John Francis, ok. 1917-1918



Rysunek 10. Michael H. R. Tolkien z ojcem

szkolnej i w Barrow's Stores. Było to miejsce, w którym mogli we wspólnym gronie rozmawiać o literaturze. Podczas studiów w Exter College w Oxfordzie, Tolkien odkrył język fiński. Mimo, że nigdy go nie opanował, wywarł na nim trwały wpływ, stając się podstawą wymyślnego przez niego później języka Elfów Wysokiego Rodu – *quenya*. Dodatkowo zapoznał się z staroangielskim zbiorem religijnych wierszy *Crist Cynewulfa*, które były dla niego objawieniem i pod jego wpływem napisał wiersz *The Voyage of Earendel the Evening Star*, który stanowi załączek tworzenia się Śródziemia. Tolkien ukończył studia z wyróżnieniem w 1915 r. W dniu swoich 21. urodzin, napisał pełen miłości list do Edith. Kiedy nadeszła odpowiedź, okazała się ona najgorszą z możliwych – Edith zaręczyła się. Mimo to, postanowili się spotkać, a podczas tego spotkania Tolkien wyraził swoje uczucia, zapewniając ją, że nie chciał on jej nigdy opuszczać. Jego słowa przekonały Edith, która zdecydowała się zerwać zaręczyny, a młodzi mogli być w końcu razem. Przed zaręczynami, Edith przystąpiła do Kościoła Rzymskokatolickiego, 22 marca 1916 r. odbyła się ceremonia ślubna.

W 1914 r. wybuchła I wojna światowa. Tolkien przeszedł szkolenie wojskowe na uczelni, ale w 1916 r. zaczął specjalizować się w sygnalizacji (rys. 8.). Ostatecznie mianowano go na oficera sygnałowego batalionu. Brał udział w najkrwawszej bitwie I wojny światowej – w bitwie nad Sommą (północna Francja). W późniejszych latach Tolkien zaprzeczał, jakoby przeżycia wojenne miały jakikolwiek wpływ na kształt *Władcy Pierścieni*. Jest to szczególnie interesujące, ponieważ ta powieść ma wyraźny charakter pacyfistyczny – nie gloryfikuje wojny ani walk. Widać to w jej skąpych opisach



Rysunek 11. Christopher Tolkien z ojcem



Rysunek 12. Priscilla M. A. R. Tolkien z ojcem



Rysunek 13. Clive Staples Lewis (1898-1963)

bitew, gdzie znacznie więcej uwagi poświęcono hołdowi dla prostego, spokojnego życia. Wskutek długiego przebywania w okopach, zachorował na „gorączkę okopową” i został wysłany na leczenie do Anglii. W tej wojnie stracił dwóch przyjaciół – Roba Gilsona i Geoffreya B. Smitha. W ostatnim liście, który Tolkien otrzymał od Smitha, przyjaciel wzywał go do napisania swojego dzieła. Tak też się stało i Tolkien zaczął „odkrywać tło” dla swoich wymyślonych języków – *quenya*, bazująca na fińskim oraz *sindarin* – oparty o walijski, którymi posługiwały się elfy, a miejsce akcji nazwał *Middle-earth* (Śródziemie). Tolkien kilkakrotnie został wzywany na front, ale jego nadwątlony stan zdrowia sprawiał, że był wysyłany do szpitali. Pod koniec 1917 r. Edith urodziła ich pierwsze dziecko, które na cześć ojca Morgana otrzymało drugie imię Francis – Johna Francis Reuela Tolkiena (rys. 9.). Podczas ostatniego pobytu w szpitalu, Tolkien zaczął tworzyć swoją mitologię i uczyć się języka rosyjskiego. Po wojnie zamieszkali w Oxfordzie, a przyszły psiarz opuścił armię zachowując stopień porucznika. Otrzymał wówczas pracę nad *New English Dictionary*, gdzie opracowywał słowa germańskiego pochodzenia zaczynające się na literę *W*. W 1920 r. przyjął posadę lektora języka angielskiego na Uniwersytecie w Leeds, co uczyniło go najmłodszym członkiem katedry. W październiku 1920 r., rodzina powiększyła się o kolejnego członka – Michaela Hilary’ego Reuela Tolkiena (rys. 10). W 1924 r. Tolkien został awansowany na profesora, a Edith urodziła kolejnego syna – Christophera Johna Reuela (rys. 11.). Tolkien wówczas pisał wiele wierszy oraz z okazji świąt Bożego Narodzenia pisał listy Świętego Mikołaja do swoich dzieci. Jednocześnie pracował nad opowieściami osadzonymi później w Śródziemiu. W 1925 r. dostał posadę profesora anglistyki w Oxfordzie, co wiązało się z kolejną przeprowadzką rodziny. Rok później założył stowarzyszenie Calbiters, które zrzeszyło wykładowców zainteresowanych staroislandzkimi sagami czytanyymi w języku

staronordyckim. W tym okresie Tolkien nawiązał bliską przyjaźń z C.S. Lewisem, która trwała niemal przez cztery dekady (rys. 13.). Łączyła ich wspólna pasja do literatury, a Tolkien często dzielił się z Lewisem swoimi dziełami. W trudnych momentach Lewis okazywał mu ogromne wsparcie, a ich relacja odegrała kluczową rolę w nawróceniu Lewisa na katolicyzm. Edith przez wiele lat marzyła o córeczce, a jej pragnienie spełniło się w 1929 roku, kiedy na świat przyszła Priscilla Mary Anne Reuel Tolkien (rys. 12.). Narodziny kolejnego dziecka stały się impulsem do kolejnej przeprowadzki rodziny w 1930 r.

Na początku lat 30 XX w. Tolkien zaczął pracę nad *Hobbitem*. Zgodnie z jego słowami, podczas sprawdzania prac, na pustej kartce napisał: *In a hole in the ground there lived a hobbit* (ang. *W pewnej norze ziemnej mieszkał sobie pewien hobbit*). Przez pewien czas Tolkien nie rozwijał opowieści i sporządził jedynie mapę Thróra. Praca nabrała tempa, kiedy Tolkien zaczął się dzielić swoim pomysłem na spotkaniach Inklingów. (Inklings) Inklingowie było nieformalnym klubem literackim działającym w Oksfordzie w latach 30. i 40. XX wieku, którego członkami byli m.in. J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis i Charles Williams. Spotkania grupy, odbywające się w pubie The Eagle and Child oraz na uczelni, stanowiły przestrzeń do dyskusji nad literaturą i prezentowania własnych utworów. Kiedy Hobbit został ukończony, Tolkien zaprezentował go swoim dzieciom, które były nim zachwycone. Dzięki pomocy byłej studentki - Susan Dagnall, która pracowała w wydawnictwie Allen & Unwin, Hobbit został przedstawiony Stanley'owi Unwinowi. Ten z kolei poprosił swojego dziesięcioletniego syna – Rynera – o zrecenzowanie książki. Ryner był nią zachwycony, więc przekazano ją do druku, a publikacja nastąpiła we wrześniu 1937 r. Czytelnicy tak bardzo ciepło ją przyjęli, że potrzebny był dodruk. W Stanach Zjednoczonych Hobbit dostał nagrodę *New York Herald Tribune* za najlepszą książkę dziecięcą sezonu. Po takim sukcesie Stanley Unwin namawia Tolkiena do stworzenia „Nowego Hobbita”. Pisarz zaprezentował mu *Silmarillion*, ale wydawca uważał ją za zbyt ciężką i chciał, aby było to coś innego. Okres II wojny światowej był niezwykle trudny dla rodziny Tolkienów, ponieważ John był w Rzymie na studiach teologicznych, a Michael oraz Christopher zaciągnęli się do wojska. Dodatkowo Edith i J.R.R. podupadali na zdrowiu. Wytnieniem od wojny, była dla Tolkiena praca nad *Władcą Pierścieni*, którego pisanie z przerwami trwało 12 lat. Po wojnie, objął prestiżowe stanowisko profesora anglistyki w kolegium Merton w Oxfordzie, co wiązało się też z niewielką podwyżką, ale nie ratowało to ich trudnej sytuacji finansowej. W związku z wyprowadzką dzieci z domu rodzinnego, państwo Tolkienowie kilkakrotnie przenosili się do mniejszych domów. Pod koniec 1949 r. *Władca Pierścieni* został ukończony. Jednakże niesnaski z wydawcami oraz powojenny wzrost cen



Rysunek 14. Okładki wydań „Władcy Pierścieni” ukazanych nakładem Ace Books

papieru doprowadziły do konieczności podzielenia powieści na trzy tomy, tak więc w 1954 r. zostały wydane *Drużyna Pierścienia* oraz *Dwie Wieże* oraz w 1955 r. – *Powrót Króla*. Dzięki podzieleniu, każdą książkę można było nabyć w przystępnej cenie. Niestety ten zabieg miał również niepożądane skutki – zaczęto uważać, a co gorsza, przekonanie to utrzymuje się do dziś, że *Władca Pierścieni* to trylogia. W 1959 r.

Tolkien przeszedł na emeryturę, którą planował wykorzystać na dokończenie *Silmarillionu*, które Ryner Unwin pragnął wydać. Niebagatelnym wydarzeniem była publikacja w Stanach Zjednoczonych przez Ace Books nieautoryzowanego wydania *Władcy Pierścieni* (rys. 14), a miękka oprawa sprawiła, że egzemplarz był tańszy. Tolkien wykorzystując listy, które napływały od czytelników, zaczął dodawać adnotację o nielegalnym wydaniu w Ameryce. Dzięki temu ludzie przestali po nie sięgać, a Ace Books zaczęło odczuwać naciski, by wstrzymać produkcję. Dodatkowo informacje o tym, wypłynęły do prasy i ludzi, którzy nawet nie wiedzieliby o istnieniu tego dzieła. Spór ten sprawił, że popularność *Władcy Pierścieni* zaczęła rosnąć. Nie od razu sytuacja materialna Tolkienów się poprawiła, a kiedy już do tego doszło, było to trochę za późno. Jako że przez całe życie borykali się z problemami finansowymi, wzrost środków na rachunku bankowym był niemal wstrząsem.



Rysunek 15. J.R.R. Tolkien w Hotelu Miramar, 1966 r.

Do końca życia Tolkien cieszył się rosnącą sławą literacką oraz zainteresowaniem czytelników na całym świecie. W 1961 roku C.S. Lewis zgłosił jego kandydaturę do Literackiej Nagrody Nobla, jednak Tolkien nie otrzymał wyróżnienia – członkowie jury uznali jego styl za niewystarczająco „artystyczny”. W 1968 roku, chcąc zapewnić żonie spokojniejsze życie, przeprowadzili się do Bournemouth, eleganckiego nadmorskiego kurortu. Dzięki jego pozycji społecznej Edith mogła w końcu spełnić swoje

marzenie o roli gospodyni towarzyskiej, co sprawiało jej ogromną radość. Nowe otoczenie dodało jej sił – czuła się lepiej niż kiedykolwiek, zyskała nowych przyjaciół i cieszyła się codziennością. Wcześniej, gdy Tolkien poświęcał się pracy naukowej, brakowało jej tego



Rysunek 16. Edith i John

towarzyskiego życia, jednak znosiła to z godnym podziwu stoicyzmem i zawsze była dumna z jego osiągnięć. Jednocześnie Tolkien, choć cenił sobie stabilizację, coraz bardziej odczuwał brak dawnych przyjaciół i tęsknił za życiem akademickim w Oksfordzie. Jego popularność stała się tak wielka, że musiał usunąć swój numer telefonu z książki telefonicznej, by uniknąć nieustannych telefonów od fanów.

Edith i John Ronald Reuel Tolkien pozostawali sobie oddani aż do końca życia. Ich relacja była pełna czułości – troszczyli się o siebie, obdarowywali prezentami przy każdej okazji, dbali o swoje zdrowie i dobre samopoczucie. Wspólnie cieszyli się miłością swoich dzieci oraz doczekali się wnuków.

Niestety, 29 listopada 1971 roku Edith Tolkien zmarła w wieku 82 lat, co było ogromnym ciosem dla J.R.R. Tolkiena. Po jej śmierci zdecydował się wrócić do Oksfordu, gdzie zamieszkał w budynku należącym do Merton College. Choć dotkliwie odczuwał samotność i tęsknił za ukochaną żoną, cieszył się z powrotu do miasta, które było dla niego intelektualnym i duchowym domem. W 1972 roku Uniwersytet Oksfordzki uhonorował go doktoratem honoris causa, a rok później to samo wyróżnienie przyznał mu Uniwersytet w Edynburgu. W tym samym roku został także odznaczony Orderem Imperium Brytyjskiego drugiego stopnia za swoje osiągnięcia literackie.



Rysunek 17. Grób Tolkienów

Pod koniec życia Tolkien zmagał się z pogarszającym się stanem zdrowia. W 1973 roku doznał krwotoku spowodowanego wrzodem żołądka, co w połączeniu z zapaleniem płuc doprowadziło do jego śmierci. Zmarł w niedzielę 2 września 1973 roku w wieku 81 lat, mając u swego boku dwoje dzieci – Johna i Priscillę. Msza żałobna odbyła się w skromnym, nowoczesnym kościele w Headington, który Tolkien regularnie odwiedzał. Ceremonia była prosta i pozbawiona cytatów z jego twórczości, a liturgię ułożył jego syn John, który odprawił

mszę w asyście ojca Roberta Murraya i proboszcza Dorana. Choć w Oksfordzie pożegnanie Tolkiena miało charakter kameralny, jego amerykańscy wielbielele zorganizowali specjalne nabożeństwo w Kalifornii, podczas którego odczytano jego alegoryczne opowiadanie *Liść, dzieło Niggle'a*. Na grobie Tolkiena i jego żony, oprócz ich nazwisk, widnieją również imiona „Beren” i „Lúthien” z *Silmarillionu* – są oni symbolem wiecznej miłości.

1.3 Krótka historia literackich podstaw

Twórczość J.R.R. Tolkiena kształtowała się po wpływie konkretnych uwarunkowań – jej fundamenty wywodzą się z mitologii, legend, dawnych języków i tekstów literackich. Pisarz ubolewał nad tym, że Anglia nie ma swojej mitologii i w pewien sposób, chciał ojczyznę ją podarować. W związku z tym oraz jego wykształceniem filologicznym, językoznawczym i chęcią odnalezienia świata, z którego wywodzą się jego fikcyjne języki, czerpał garściami z bogactwa europejskiej kultury. Przekształcił mity, eposy, legendy w zupełnie inną, spójną mitologię Śródziemia. Aby w pełni zrozumieć głębię jego świata, warto przyjrzeć się źródłom, które go ukształtowały.

Tolkien czerpie ze swoich osobistych doświadczeń – tych dobrych jak i złych, pasji językowych, a przede wszystkim z zamiłowania do bogactwa mitologii i literatury dawnej Europy, które zaoferowały różnorodność języków i historii. Tolkien stworzył Śródziemie jako świat, gdzie mógł umieścić swoje fikcyjne języki – *quenya* i *sindarin*. Wymieniając tylko kilka dzieł, z których korzystał, będą to: staroangielski poemat *Beowulf* - zaczerpnięcie nazw dla ras zamieszkujących Śródziemie oraz charakterystyka smoka i lustrzane odbicie Sali Heorot, tekst *Maxims II* - zainspirowały go dwa słowa, które stały się Entami i Orthankiem, *Edda Poetycka* i *Edda Starsza* (najstarsze piśmiennictwo islandzkie) – wykorzystał imiona, które nadał krasnoludom. Poza tym czerpał z nordyckich i germańskich sag - *Saga o Völsungach*, *Nibelungenlied* oraz dzieła Wagnera (motyw pierścienia i miecza), które były podstawą jego opery *Der Ring des Nibelungen*. Dodatkowo inspirował się mitologią nordycką (Odyn jako wzorzec Gandalfa, Bifröst jako analogia ścieżki do Valinoru), a także fińską *Kalevalą*, której bohater Kullervo stanowił wzór dla Túrina Turambara. Wpływy można znaleźć w legendach arturiańskich, które są częścią celtyckiego i walijskiego dziedzictwa kulturowego, za przykłady posłużą imię hobbita Meriadocka Brandybucka zaczerpnięte z nazwiska legendarnego celtyckiego przywódcy Conana Meriadoca, region Buckland w Shire pochodzi

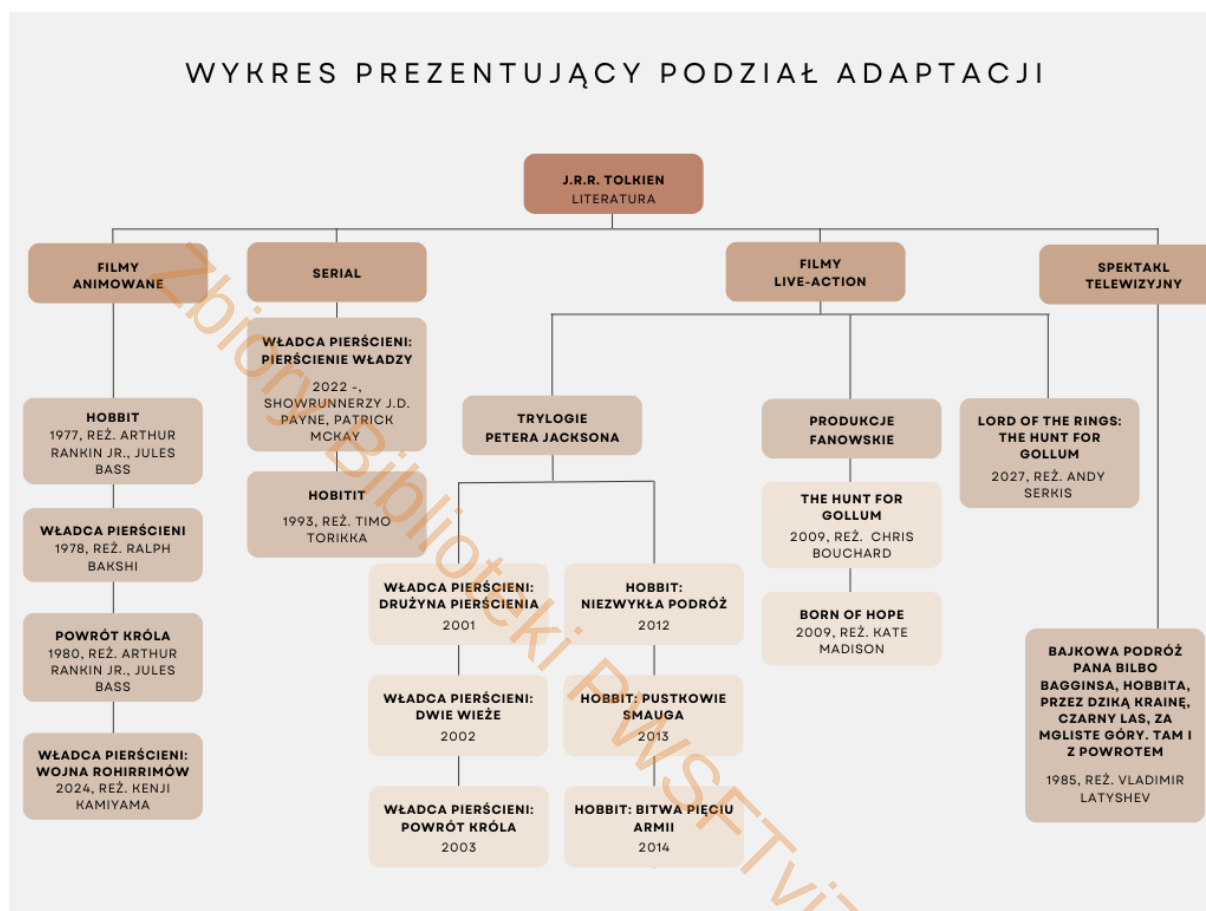
od regionów w Walii i Anglii. Celtyckie wpływy widać w historii opisanej w *Silmarillionie*, gdzie elfy, wygnane z Valinoru, przybywają do Śródziemia, po czym palą swoje statki i stają do walki z Melkorem. Ma to swój odpowiednik w historii Tuatha Dé Danann, półboskich istot, które najechały Irlandię zza morza, po przybyciu paląc swoje statki i tocząc zaciętą bitwę z tubylcami. Tolkien nawiązywał również do mitologii greckiej, mianowicie zatonięcie Númenoru niezwykle przypomina Atlantyde, a Valarowie posiadają cechy bogów olimpijskich. Możliwe są też odniesienia do mitologii słowiańskiej, jak imię czarodzieja Radagasta, które może pochodzić od słowiańskiego bóstwa Rodogosta.

Śródziemie to zatem nie tylko świat fantasy, ale kulturowy tygiel zakorzeniony w literackim i mitologicznym dziedzictwie Europy, którego fundamentem są języki, symbole i archetypy kształtowane przez wieki. Przez Śródziemie przenikają się echa staroangielskich poematów, nordyckich sag, celtyckich legend oraz antycznych mitów. Fundamentem świata są języki, które Tolkien opracował, ukształtowane przez wieki symbole i archetypy, przetworzone przez twórczą wrażliwość Tolkiena, nadały im nowe życie. Śródziemie więc jawi się nie tylko jako fantazja – to niejako świadoma rekonstrukcja duchowego dziedzictwa zachodniej Europy.

1.4 Krótka historia adaptacji

J.R.R. Tolkien to jeden z najwybitniejszych dwudziestowiecznych pisarzy, którego dzieła na stałe wpisały się do kanonu literatury fantasy i zainspirowały niezliczoną liczbę artystów z różnych dziedzin sztuki. *Hobbit* oraz *Władca Pierścieni* stały się podstawą do licznych adaptacji, które rozszerzyły popularność Tolkiena i Śródziemia na inne media – w tym na srebrny ekran. Już od pierwszych prób przetworzenia tych dzieł przez medium jakim jest kino, wszystkie produkcje były szeroko recenzowane, komentowane, podziwiane i krytykowane. Każda z ekranizacji wprowadzała nowe interpretacje i dokonywała zmian, próbując przystosować materiał literacki do wymogów jakimi rządzi się kino. Efektem tych modyfikacji z jednej strony było niezadowolenie, wynikające m.in. z uproszczonej złożoności fabuły, łączenia postaci lub z nich rezygnowania, skracania lub opuszczania wątków, zmieniania wymowy oryginału. Jednakże z drugiej strony, zmiany otworzyły pole do reinterpretacji i próby odczytania na nowo dzieł Tolkiena. Niezwykle ważną kwestią była odpowiedź na pytanie, na ile adaptacja powinna być wierna pierwowzorowi, a na ile może być samodzielnym dziełem artystycznym.

Adaptacje dzieł Tolkiena można podzielić według dwóch głównych kryteriów: medium (filmowe i telewizyjne) oraz formy realizacji (animowane i live-action). Opracowany poniżej wykres wizualizuje ten podział, umożliwiając czytelne uporządkowanie i systematyzację wiedzy na temat różnorodnych prób przeniesienia twórczości Tolkiena na ekran.



Rysunek 18. Wykres dotyczący podziału adaptacji (opr. własne)

W związku z powyższym, dalej zostaną omówione filmowe adaptacje twórczości J.R.R. Tolkiena, poczynając od najwcześniejszych animacji, aż po współczesne produkcje kinowe i telewizyjne. Analiza tych dzieł pozwala uchwycić, w jaki sposób zmieniające się możliwości technologiczne, stylistyka kina oraz oczekiwania odbiorców wpływały na sposób prezentowania Śródziemia na ekranie. Każda z tych adaptacji — niezależnie od formy i epoki, w której powstała — stanowi nie tylko interpretację literackiego pierwowzoru, ale także niejako jest świadectwem swoich czasów, ukazując, jak ewoluowały narzędzia narracyjne, estetyczne i produkcyjne w celu, który łączy wszystkie adaptacje: oddanie niezwykle złożonego i bogatego świata Śródziemia.



Rysunek 19. Okładka amerykańskiego wydania wideo z 1991 r. od Warner Home Video

Tolkien gardził dziełami tego studia, nazywając je „beznadziejnie zepsutymi”, „obrzydliwymi” czy „wulgarnymi”.¹⁷). Pojawiło się dużo głosów wypowiadających się niepochlebnie głównie za sprawą kwestii adaptacyjnych. Jednym z nich był krytyk Baird Searles, który w 1978 r.¹⁸ wspominał o immersyjności dzieł Tolkiena oraz zawartej w nich magii, a te aspekty sprawiały, że przeniesienie tych historii na ekran jest niemożliwe. Zaznaczał, że mimo rozwoju efektów specjalnych, nie ma możliwości, by oddać realność świata Tolkiena. Dodał również, że filmy animowane wydają się odgórnie przypisane do widzów dziecięcych, więc muszą być słodkie oraz mieć piosenki, co uważał za zmurę. Wszystkie te zarzuty sprowadziły się do wniosku, że medium musiałoby być bardziej kreatywne i mieć w sobie pierwiastek geniuszu, takiego jak miał Tolkien. Przechodząc dalej, badacz Tolkiena – Douglas A. Anderson – w swojej książce *Hobbit z objaśnieniami*, tak opisał tę realizację: „*Wśród rozmaitych innych przeróbek znalazła się naprawdę odrażająca realizacja telewizyjna z 1977 r. (...)*”¹⁹, a wspomniany wcześniej Searles nazwał film „*abominacją*”²⁰. W odniesieniu do problemów adaptacyjnych należy wskazać najważniejsze z nich, aby zrozumieć, jakie modyfikacje zostały wprowadzone w celu realizacji niniejszego filmu. Mianowicie zdecydowano się na pominięcie wątków Beorna i

¹⁶ <https://www.nytimes.com/1977/11/27/archives/will-the-video-version-of-tolkien-be-hobbit-forming.html> [dostęp: 12.04.2025]

¹⁷ <https://www.cbr.com/lord-of-the-rings-tolkien-hated-disney-explained/> [dostęp: 12.04.2025]

¹⁸ B. Searles, „*Baggins! We hates it, we hates it!*”, „*The Magazine of Fantasy and Science Fiction*”, 1978, nr Kwiecień, str. 57-58.

¹⁹ D.A. Anderson, *Hobbit z objaśnieniami*, Wrocław 2012, str. 57

²⁰ *Idem*, str. 58.

Arcyklejnotu, skrócenie roli Golluma i Thranduila, zmianę wydarzeń tj. Smaug ginie bardzo szybko, a Bitwa Pięciu Armii jest ukazana tylko w sposób symboliczny oraz na zmianę w charakterystyce postaci tj. Thorin nie ma obsesji na punkcie skarbu, a Bilbo nie przechodzi wyraźnej przemiany. Należy również dodać, że film był bardzo dynamiczny, co sprawiało, że niektóre wydarzenia rozwijały się zbyt szybko i brakowało im głębi.



Rysunek 20. Plakat filmu z 1978 r.

Kolejna próba przeniesienia twórczości J.R.R. Tolkiena na ekran miała znacznie ambitniejszą formę. Mianowicie mowa o *Władcy Pierścieni*, który wyszedł już rok później, a wyreżyserował go Ralph Bakshi na podstawie scenariusza Chrisa Conklinga i Petera S. Beagle'a. Produkcja ta miała być pierwszym filmem z dwuczęściowej adaptacji epickiego dzieła Tolkiena, jednak z różnych powodów – zarówno artystycznych, jak i komercyjnych – plan ten nigdy nie został zrealizowany. Film Bakshiego, choć często krytykowany, stanowi ważny etap w drodze do późniejszych, bardziej znanych ekranizacji Tolkiena. Największym problemem tej produkcji było przyjęcie, że w jednym filmie zostaną zaadaptowane dwa tomy – *Drużynę Pierścienia* i *Dwie Wieże*. W filmie zastosowano rotoskopię²¹. Dzięki temu rozwiązaniu ograniczono wydatki związane z produkcją a jednocześnie zapewniło to postaciom większy realizm w ruchu i wyglądzie. Do tamtej pory nie ukazywano w filmach animowanych scen bitewnych, w których brały udział setki postaci, więc dzięki rotoskopii Bakshi mógł przekształcić materiał filmowy z żywymi aktorami na animację²². Poza tym, w scenach z udziałem tłumu i walk, wykorzystano technikę solaryzowania²³, która polega na odwróceniu tonu zarejestrowanego na negatywie bądź odbitce. Cofając się do początków prac nad filmem, Bakshi już od 1957 r. starał się przekonać ludzi, że powinno się zanimować te powieści²⁴. Dopiero w połowie lat 70. udało się zawiązać współpracę z producentem Saulem Zaentzem i przystąpiono do realizacji. Jak pisze Jerry Beck: „*ich największą ambicją było możliwie najwierniejsze oddanie treści powieści*”

²¹ Rotoscopia to technika animacji polegająca na ręcznym lub cyfrowym obrysowywaniu nałożonych klatek filmu live-action, aby uzyskać realistyczne ruchy postaci. Metoda ta pozwala na wierne odwzorowanie gestów i mimiki aktorów.

²² J. Beck, *The Animated Movie Guide*, Chicago 2005, str. 155

²³ *Forging Through the Darkness: The Ralph Bakshi Vision for „The Lord of the Rings”* (bonus material), [w:] Warner Home Video 2010.

²⁴ https://web.archive.org/web/20071013220805/http://jimhillmedia.com/blogs/jim_korkis/archive/2003/06/24/1087.aspx [dostęp: 12.04.2025]

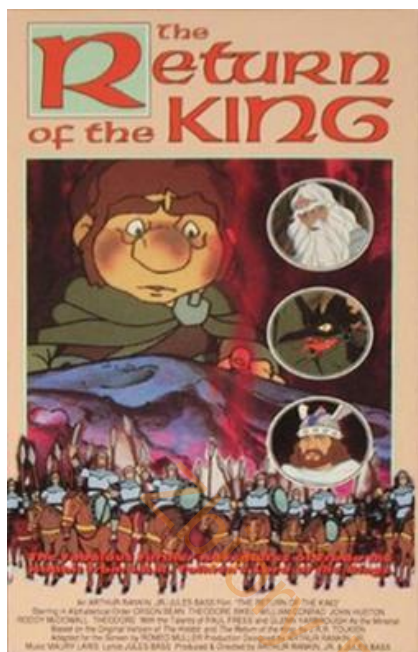
w scenariuszu”²⁵. Za wczesne wersje scenariusza odpowiadał Chris Conkling, zaś ostatecznie poprawki wprowadził Peter S. Beagle. W ciągu dwóch lat powstała wersja z aktorami (nagrywana w Hiszpanii) i faktyczna animacja, a na sam montaż przeznaczono niewiele czasu i mimo próśb do studia – nie otrzymano go więcej. Poza dużymi problemami wynikającymi z wybrania idealnego zakończenia dla filmu, zrezygnowano z dopisku „część pierwsza”, co z kolei wprowadzało widzów w błąd, ponieważ oczekiwali filmu opartego na całej powieści. Muzykę skomponował Leonard Rosenman, który bardziej opierał się na tradycjach muzycznych oraz muzyce filmowej niż na próbie stworzenia odrębnych dźwięków dla zobrazowania różnych krain i ludów Śródziemia. *Władca Pierścieni* odniósł sukces finansowy – budżet wynosił 4 milionów dolarów, a zarobił 30,5 miliona²⁶. Przechodząc do zarzutów można wymienić najważniejsze z nich: brak ducha oryginalnej historii, odbieganie wyglądu postaci od książkowych opisów, niejednorodność estetyczna, urwanie historii w połowie drugiego tomu, spłaszczenie historii, przedstawienie przemocy jako pozbawionej sensu, niska jakość rotoskopii ze względu na ograniczenia gry aktorskiej, rozczerwawiające sceny bitewne oraz niezarysowana charakterystyka postaci. Można dodać pominięcie postaci Toma Bombadila i Éowin oraz zastąpienie Glordfinfela Legolasem, który pomaga Frodo w ucieczce przed Nazgûłami do Rivendell. Po przeciwnej stronie znalazły się osoby, które doceniały odwagę w produkcji i koncepcji oraz ambicję reżysera. Ze względu na spór na linii Bakshi i Zaentz oraz problemy z prawami nigdy nie powstała druga część. Mimo wielu niedociągnięć fabularnych i technologicznych, Jackson w późniejszych latach wraca do tego filmu i staje się dla niego inspiracją do stworzenia swoich dzieł.

Telewizyjna animacja *Powrót Króla* (ang. *The Return of the King*) - również nazywana jako *Powrót Króla: Historia Hobbitów* (ang. *The Return of the King: A Story of the Hobbits*) – stworzona przez studio Rankin/Bass, stanowi następną próbę ekranowej adaptacji Śródziemia. Reżyserami byli Arthur Rankin Jr. oraz Jules Bass, a za scenariusz odpowiadał Romeo Müller. Produkcja ta pełni rolę nieformalnej kontynuacji ich wcześniejszej wersji *Hobbita* z 1977 r., a zarazem w pewnym stopniu uzupełnia wątki pozostawione bez zakończenia w animowanym *Władcy Pierścieni* autorstwa Ralpa Bakshiego z 1978 r., przez co jest mylnie nazywana sequelem tego filmu. Jak podaje J.W. Braun²⁷, prace nad adaptacją ostatniego tomu *Władcy*

²⁵ J. Beck, *The Animated Movie Guide*, Chicago 2005, str. 155 [tłum. własne]

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ J.W. Braun, *The Lord of the Films: The Unofficial Guide to Tolkien's Middle-Earth on the Big Screen*, ECW Press 2009, str. 139.



Rysunek 21. Oryginalna okładka wydania VHS

Pierścieni, która miała być bezpośrednią kontynuacją wcześniej zaprezentowanej przygody w Śródziemiu, zaczęły się już przed emisją *Hobbita*. W efekcie, film skupia się wyłącznie na trzech rozdziałach książki, poświęconych podróży Froda i Sama w Mordorze. Z uwagi na pominięcie wydarzeń z *Drużyny Pierścienia* i *Dwóch Wież*, narracja została zmuszona do częstych zwięzłych streszczeń obszernego materiału, by następnie niemal natychmiast przejść do kulminacyjnych wydarzeń. Konsekwencją tego był brak miejsca na rozwinięcie wątków wielu istotnych postaci, które odgrywały znaczące role. Przykładami uproszczonej warstwy narracyjnej będą: tytułowy król pozostał jedynie wzmianką na końcu filmu, w związku z czym widzowie nie poznają Aragorna oraz latające bestie Nazgûli przedstawione jako pegazy. Mówiąc o obsadzie, należy wspomnieć, że powrócił Orson Bean jako Bilbo Baggins, a dodatkowo użyczył on swojego głosu Frodowi. Z kolei John Huston ponownie wcielił się w rolę Gandalfa, Brat Theodore powtórzył swój występ Golluma, a Glenn Yarbrough powrócił jako wokalista. Produkcją animacji również zajęła się japońska firma Topcraft. Film zebrał mieszane recenzje. Część scen można nazwać udanymi, sugerując, że kino dysponuje odpowiednim potencjałem, by oddać literacki świat Tolkiena w przekonujący sposób. Utrzymanie konwencji animacji dziecięcej w *Powrocie Króla* z 1980 roku nie było trafionym rozwiązaniem. Kiedy w latach 50. ukazał się książkowy *Władca Pierścieni*, dzieci, które w latach 30. zaczytywały się w przygodach Bilba z *Hobbita*, były już dorosłe — i to właśnie do nich skierowana była dojrzała, wielowątkowa opowieść o losach Śródziemia. Tymczasem film Rankin/Bass, z jego uproszczoną narracją i licznymi piosenkami, próbował dostosować się do młodszej widowni, przez co nie oddał ciężaru i głębi oryginalnego dzieła Tolkiena. Tak więc, nietrudno dostrzec, że Rankin/Bass podjęli się zadania, które przerosło ich możliwości. Sam reżyser Arthur Rankin Jr., stwierdził po latach w wywiadzie, że było to za dużo materiału literackiego jak na niespełna 2 godziny filmu, a nie mogli sobie pozwolić na odstępstwa od książek oraz dodał, że ostatecznie nie uważa tego filmu za dobry²⁸. Odpowiadając na pytanie, dlaczego zdecydował się zrealizować tylko *Powrót*

²⁸ A. Rankin Jr., *Arthur Rankin Jr., Interview at the Museum of Television & Radio (2003) - Part 2* [w:] 2003.

Króla, a nie trylogię, odparł: *Nie wiedziałem, że widzowie będą siedzieć spokojnie. Myliłem się*²⁹.



Rysunek 22. Plakat filmowy z 2001 r.



Rysunek 23. Plakat filmowy z 2002 r.

Po dwóch dekadach od ostatniej próby przeniesienia Śródziemia na ekran, świat Tolkiena ponownie trafił do wyobraźni widzów. Tyle, że tym razem nie była to animacja ani produkcja telewizyjna. Na początku XXI wieku, dzięki ambicji i wizji nowozelandzkiego reżysera Petera Jacksona, widzowie doczekali się pełnometrażowej, aktorskiej adaptacji całej trylogii *Władcy Pierścieni*. Projekt ten, pod wieloma względami przełomowy, nie tylko odmienił sposób, w jaki opowiada się epickie historie w kinie, ale również zrewolucjonizował technologie filmowe i udowodnił, że literatura fantasy może znaleźć swoje miejsce w mainstreamowej kulturze popularnej. Omawiając to przełomowe przedsięwzięcie, warto rozpatrywać je jako całość, a nie jako odrębne filmy, gdyż powstawały one równocześnie, zmagając się z podobnymi trudnościami i stanowią jednolitą, spójną całość. Filmy swoje premiery miały rok po roku w grudniu – *Drużyna Pierścienia* w 2001 r., *Dwie Wieże* w 2002 r., *Powrót Króla* w 2003 r. Jackson wraz z Fran Walsh i Philippą Boyens stanęli przed wyzwaniem przełożenia niezwykle złożonej prozy Tolkiena na język filmu, korzystając z innych kodów semiotycznych. Rezultatem jest adaptacja intersemiotyczna, która zachowała kluczowe wątki oraz ton i klimat oryginału, lecz jednocześnie dokonała przesunięć fabularnych i charakterologicznych, które to służyły rytmowi narracyjnemu i emocjonalnej dramaturgii filmu. Trylogia była rewolucyjna pod względem

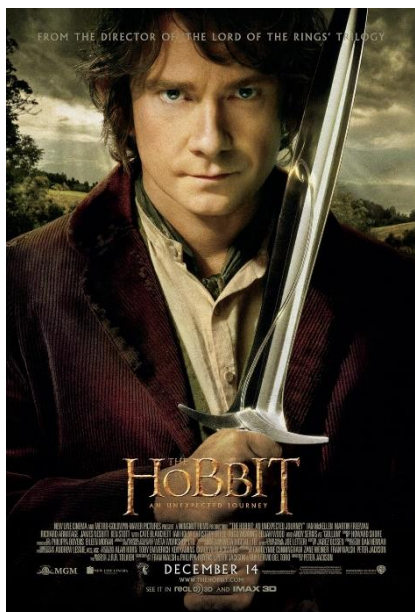
technologicznym. Nowozelandzkie studio Weta na potrzeby produkcji opracowało nowatorskie efekty specjalne, a dzięki nim i motion capture, cyfrowym krajobrazom oraz fizycznym makietom, miniaturom oraz prostetykom, udało się wykreować wiarygodny, a przede wszystkim materialny, świat Śródziemia, które nie było tylko tłem, lecz było pełnoprawnym

²⁹ Ibidem.



Rysunek 24. Plakat filmowy z 2003 r.

Powrót Króla, zdobyła 11 Oscarów, w tym za najlepszy film — co do dziś pozostaje bezprecedensowym osiągnięciem dla filmu fantasy. Jacksonowi udało się dokonać rzeczy rzadkiej: stworzyć dzieło epickie i jednocześnie głęboko emocjonalne, które nie traciło literackiego ducha pierwowzoru.



Rysunek 25. Plakat filmu z 2012 r.

o oraz rozbudowano istniejące. Mając na uwadze lepsze powiązanie fabuły z historią przedstawioną we *Władcy Pierścieni*, wprowadzono elementy zaczerpnięte z innych dzieł Tolkiena, które nie występowały w oryginalnej powieści. Proces rozbudowywania Śródziemia

bohaterem opowieści. Filmowe Śródziemie łączy ze sobą malownicze nowozelandzkie plenery z emocjonalną wrażliwością oraz z bogatą i śmiałą wyobraźnią scenografów, kostiumografów i charakteryzatorów. Ogromna dbałość o detale, które szczególnie można dostrzec w architekturze, muzyce i językach, sprawia, że trylogia Jacksona staje na czele przykładów dotyczących zagadnienia *worldbuilding*³⁰ i jest na niedoścignionym poziomie dla wielu innych francyz. Trylogia *Władcy Pierścieni* została niezwykle entuzjastycznie przyjęta, zarówno przez fanów Tolkiena, jak i szeroką publiczność. Recenzje krytyczne dotyczyły głównie zmian fabularnych. Finałowa część,

Dziewięć lat po sukcesie trylogii *Władcy Pierścieni*, Jackson (po tym jak Guillermo del Toro zrezygnował) ponownie objął funkcję reżysera filmów rozgrywających się w Śródziemiu. Dziełem, które dostało swoją pełnometrażową i aktorską wersję był *Hobbit*. Produkcja borykała się z wieloma problemami i przeciwnościami, lecz ostatecznie powstała kolejna trylogia, której kolejne części również wychodziły rok po roku w grudniu – *Niezwykła Podróż* w 2012 r., *Pustkowia Smauga* w 2013 r. *Bitwa Pięciu Armii* w 2014 r. Różnica między filmowym, a książkowym *Hobbitem* jest znaczna. Przede wszystkim zostały wprowadzone nowe wątki, postacie

³⁰ *worldbuilding* (and. tworzenie świata, budowanie świata) to proces tworzenia świata, który jest szczegółowy, spójny i wiarygodny oraz obejmuje fizyczne, społeczne, polityczne i kulturowe aspekty tego świata.



Rysunek 26. Plakat filmowy z 2013 r.



Rysunek 27. Plakat filmowy z 2014 r.

został przedstawiony w licznych publikacjach, np. *Niedokończone Opowieści*, *Silmarillion*. Jednym ze skutków tych zabiegów jest postrzeganie filmów, jako relatywnie nieudana adaptacja, która sprawiła, że z krótkiej, kameralnej przeznaczonej dla dzieci książki powstała skomplikowana historia. Zmianom również uległy przez to, klimat i ton opowieści. Jackson jako entuzjasta wszelkich nowinek technologicznych, nie mógł oprzeć się nie użyciu technologii 3D czy kamery o wysokiej częstotliwości odświeżania obrazu HFR (ang. *High Frame Rate*). Nadrzędnym celem była chęć poprawy wrażeń wizualnych, immersji oraz realistyczności obcowania z filmem. Niestety, głosy również w tej kwestii były podzielone - odbiór krytyczny opierał się na sztuczności obrazu. W dużej mierze zrezygnowano z makiet i miniatur na rzecz obrazów generowanych komputerowo oraz ogromnej ilości efektów specjalnych, których obecność wywołała dużo zamieszania, ponieważ Śródziemie nie było tak namacalne i stanowiło zupełne przeciwieństwo tego, do czego przyzwyczaili widzów *Władca Pierścieni*. W *Hobbicie* poza nowymi twarzami, ponownie zawitały postacie dobrze znane z poprzedniej trylogii, w które wcielili się ci sami aktorzy. Również muzyka, która się pojawia, jest jak powrót do domu, ponieważ stworzył ją nie kto inny, jak Howard Shore. Podsumowując, *Hobbit* spotkał się z mieszanym odbiorem fanów jak i krytyków, mimo sukcesu kasowego.

Rozciągnięcie historii na trzy filmy, przez co wprowadzono nieoryginalne wątki i zniekształcono pierwotną historię, spowodowało dwoistość reakcji – po jednej stronie entuzjazm, akceptacja, a po drugiej – rozczarowanie wrogość, niezrozumienie. Było to ambitne przedsięwzięcie, które dzierżąc dziedzictwo sukcesu poprzedniej trylogii, zmagало się z przyzwyczajeniami fanów, wymogami nowoczesnego rynku filmowego oraz licznymi problemami produkcyjnymi. Pomimo że nie osiągnął takiego samego sukcesu artystycznego, wizualnego i prestiżowego, *Hobbit* nadal stanowi istotną część kinematograficznego dziedzictwa Śródziemia.



Rysunek 28. Plakat filmowy z 2024 r.

Dziesięć lat po premierze ostatniej filmowej adaptacji Tolkiena – *Hobbit: Bitwy Pięciu Armii*, Śródziemie wraca na ekrany kin w formie pełnometrażowej animacji w stylu anime. Film jest kolejnym prequelem wydarzeń przedstawionych we *Władcy Pierścieni*. Fabuła skupia się na Helmie Żelaznorękiem i przemianowaniu Rogatego Grodu na Helmowy Jar, opowiedzianych z perspektywy jego córki – Hèry. Całość dopełnia wprowadzenie i zakończenie filmu poprzez voice-over Éowiny, granej ponownie przez Mirandę Otto. Za reżyserię odpowiadał Kenji Kamiyama, który połączył styl animacji 2D z elementami 3D, uzyskując w ten sposób efekt przestrzenności i dynamiki w scenach bitewnych oraz lepszego przedstawienia Helmowego Jaru. Dzięki temu wykształcono unikalny styl wizualny, będący pomostem między światem animacji japońskiej, a zachodnią konwencją Śródziemia. Film jest wartościowym rozszerzeniem tolkienowskiego uniwersum, w mądry sposób wprowadzono nowe postaci i pogłębiono historię Rohanu. Produkcja unika podporządkowania się dominującym obecnie trendom reprezentacyjnym, charakterystycznym dla tzw. kultury „woke”³¹. Twórcy nie zdecydowali się na zabiegi typu whitewashing³² czy racebending³³, które mogłyby naruszyć wewnętrzną logikę i spójność przedstawionego świata. Dzięki temu film pozostaje wierny estetyce oraz tożsamości kulturowej wykreowanego przez Tolkiena Śródziemia. Można wysunąć wniosek, że właśnie z tego względu zdecydowano się na współpracę z Japonią, ponieważ tam te trendy nie są aż tak wszechogarniające. Produkcja nie miała promocji na szeroką skalę, dość krótko była w kinach, by następnie trafić na platformę streamingową MAX.

³¹ Kultura „woke” – (ang. woke culture; woke – przebudzony, świadomy). Pierwotnie termin ten odnosił się do społecznej i politycznej świadomości problemów związanych z rasizmem, nietolerancją, nierównością społeczną oraz innymi formami dyskryminacji. Współczesne znaczenie odnosi się do bardzo silnej wrażliwości dotyczącej równości rasowej, płciowej, orientacji seksualnej, tożsamości płciowej, praw mniejszości. Mimo szlachetnych pobudek, termin nabrał pejoratywnego wydźwięku. Mianowicie jest używany w kontekście nadmiernej poprawności politycznej oraz zmianom w kulturze popularnej, co powoduje, że „kulturę woke” postrzega się jako zjawisko narzucające określoną ideologię.

³² Whitewashing – pot. wybieralnie na ekranie. Jest to praktyka obsadzania białych aktorów w rolach postaci, które w oryginalnym materiale źródłowym mają inne pochodzenie etniczne.

³³ Racebending – termin określający zmianę przynależności etnicznej postaci podczas adaptacji dzieła z jednego medium na inne.



Rysunek 29. Plakat pierwszego sezonu serialu 2022 r.



Rysunek 30. Plakat z drugiego sezonu serialu z 2024 r.

Władca Pierścieni – Pierścienie Władzy (ang. *The Lord of the Rings: The Rings of Power*) to serial wyprodukowany dla platformy streamingowej Amazon Prime Video, który postanowił zmierzyć się z legendą Tolkiena. O kulisach produkcji serialu można by pisać bardzo wiele, jednak szczegółowe informacje oraz pogłębioną analizę znaleźć można w mojej pracy licencjackiej pt.: *O problemie adaptacji w serialu „Władca Pierścieni: Pierścienie Władzy” od Amazon Prime Video*. W tym miejscu przedstawię jedynie skróconą historię powstania tej produkcji, problemami, z którymi się borykała oraz recepcją. Amazon Studios wkroczyło do Śródziemia z rozmachem, nabywając prawa telewizyjne do *Władcy Pierścieni* i *Hobbita*, za niebagatelną sumę 250 milionów dolarów³⁴, dzięki czemu dostali dostęp do niemal całego materiału Śródziemia. Znamiennym jest, że serial bazuje głównie na dodatkach do *Władcy Pierścieni*, co dało twórcom szerokie możliwości interpretacyjne i pozwoliło na dużą swobodę twórczą, ale odebrało możliwość odnoszenia się do *Silmarillionu*, czy *Niedokończonych Opowieści*. Tolkien Estate mogło wetować wszystkie zmiany odbiegające od pierwotnego, jednak zgodziło się m.in. na skrócenie kilku tysiącletniej osi czasu, aby umożliwić spójne prowadzenie wątków ludzkich bohaterów. Projekt od początku budził ogromne zainteresowanie – zapowiedziano pięć sezonów serialu

oraz możliwość stworzenia spin-offów. Studio ogłosiło produkcję jako najdroższy serial w historii, co miało przyciągnąć widzów w konkurencyjnym świecie platform streamingowych. Wstępne szkice fabularne opierały się na historiach postaci znanych z *Władcy Pierścieni*, ale twórcy - J.D. Payne i Patrick McKay - zdecydowali się na przedstawienie wydarzeń z Drugiej Ery: powstania Saurona, wykucia Pierścieni Władzy, upadku Númenoru i ostatniego sojuszu elfów i ludzi. Ich wizja została zaakceptowana przez Amazon i Tolkien Estate, ale pod

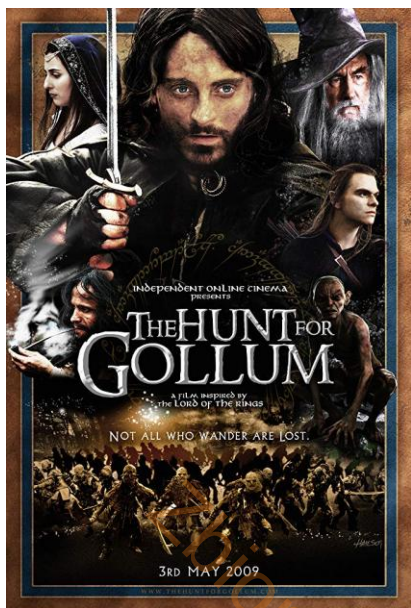
³⁴ <https://deadline.com/2017/11/amazon-the-lord-of-the-rings-tv-series-multi-season-commitment-1202207065/> [dostęp: 20.04.2025]

warunkiem ścisłego przestrzegania ustalonych ram świata stworzonego przez autora. W jednym z wywiadów Payne przyznał, że zależało im na stworzeniu czegoś, co byłoby godne Tolkiena, a historię najważniejszych wydarzeń Drugiej Ery uznali za niesamowitą i dotąd nieopowiedzianą³⁵. Serial miał szansę skupić się na okresach Drugiej Ery, które nie zostały szczegółowo opisane przez Tolkiena, co dawało twórcom możliwość twórczego rozwinięcia historii w zgodzie z duchem oryginału. Zamiast tego zdecydowano się na fabularne rozwiązania, które sprawiają wrażenie zawieszonych pomiędzy próbą zachowania kanonu a swobodną reinterpretacją – efektem czego jest narracja, która miejscami przypomina osobliwą hybrydę wiernej adaptacji i luźnej fantazji inspirowanej światem Śródziemia. Omawiając aspekty produkcyjne, należy zacząć od tego, że zdjęcia kręcono w Nowej Zelandii, a okres zdjęciowy pierwszego sezonu został przerwany przez COVID-19. Drugi sezon był już nagrywany w Wielkiej Brytanii. Alex Disenhof był operatorem, który realizował zdjęcia na dużym formacie kamerami ARII ALEXA Mini LF i ALEXA LF, dzięki czemu uzyskano płytką głębię ostrości, co z kolei pozwoliło uzyskać rozmyte tło bez zniekształceń, nawet przy bliskich ujęciach oraz duży format pomógł też w oddaniu dramatycznego charakteru scen pełnych chaosu³⁶. *Władca Pierścieni – Pierścienie Władzy* to pierwsza produkcja w pełni oparta na pracy w chmurze. Dzięki zaawansowanemu systemowi przepływu danych opartego na metadanych z kamer i obiektywów, wiele zespołów mogło pracować jednocześnie. Taki przepływ informacji był niezwykle pomocny dla zespołów zajmujących się efektami specjalnymi i postprodukcją. Amazon zachłystnął się nowoczesną technologią, ale zapomniał przy tym o tym jak ważna jest materialność świata – widać to szczególnie w kostiumach, które nie są kolczugami, ale koszulkami mającymi taki wzór. Kompozytor filmów Jacksona – Howard Shore, napisał główny motyw tytułowy, natomiast resztę ścieżki dźwiękowej opracował Bear McCreary. Przechodząc do głównej obsady, tj. Morfydd Clark (Galadriel) i Robert Aramayo (Elrond) zostali tak dobrani, *ponieważ mogli „dorosnąć” do starszych wersji postaci granych odpowiednio przez Cate Blanchett oraz Hugo Weavinga*³⁷. Serial wpisuje się również w aktualne trendy castingowe, obsadzając czarnoskórych aktorów w rolach postaci, które w oryginale były opisywane jako białe. Serial stanowi odważną, choć niejednoznaczną próbę reinterpretacji tolkienowskiego dziedzictwa we współczesnej formule. Jest próbą znalezienia nowego języka opowieści, który miałby przemówić do dzisiejszej publiczności.

³⁵ <https://www.gamesradar.com/lord-of-the-rings-young-aragorn-gimli-show-amazon/> [dostęp: 20.04.2025]

³⁶ <https://ymcinema.com/2023/05/11/the-lord-of-the-rings-the-rings-of-power-modern-cinematography-demonstrated/> [dostęp: 21.04.2025]

³⁷ <https://www.vanityfair.com/hollywood/2022/02/10-burning-questions-about-amazons-the-rings-of-power> [dostęp: 21.04.2025]



Rysunek 31. Plakat z 2009 r.

The Hunt for Gollum (tłum. *Polowanie na Golluma*) to niezależny brytyjski fanowski film, wyreżyserowany przez Chrisa Boucharda. Produkcję można obejrzeć bezpłatnie na platformie YouTube³⁸, gdzie obejrzało go już prawie 14,4 miliona widzów. Scenariusz został oparty na dodatkach do *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena. Fabuła skupia się na wydarzeniach sprzed Wojny o Pierścień, koncentrując się na misji Obieżyświata (Aragorna), powierzonej mu przez Gandalfa, by odnaleźć Golluma. Budżet produkcji wynosił 3000 funtów, który w głównej mierze został przeznaczony na kostiumy, rekwizyty, sprzęt i jedzenie³⁹, a zdjęcia kręcono w Wielkiej Brytanii. Swoją premierę miał na Londyńskim Międzynarodowym Festiwalu Filmów Science Fiction i Fantastycznych (Sci-Fi-London) w maju 2009 r. W związku z publikacją w Internecie, istniała szansa na potencjalne problemy prawne, ale Bouchard oświadczył, że *skontaktowaliśmy się z Tolkien Enterprises i osiągnęliśmy porozumienie, że dopóki pozostajemy całkowicie niekomercyjni, wszystko jest w porządku. Musimy jednak uważać, by nie okazać braku szacunku wobec ich praw własności intelektualnej. Są przychylni sposobom, w jakie fani chcą wyrażać swój entuzjazm*⁴⁰. Ekipa składała się z 160 wolontariuszy, z czego 60 osób zdalnie pracowało nad efektami wizualnymi⁴¹. Największymi wyzwaniem było powołanie do życia Golluma oraz sceny walki. W maju 2024 roku został tymczasowo usunięty z YouTube z powodu roszczeń Warner Bros., ale szybko przywrócony po interwencji fanów. Klimat, estetyka oraz ogólny wygląd świata był inspirowany trylogią Jacksona. Niski budżet, zatrudnienie wolontariuszy i amatorów oraz niekomercyjny charakter nie przeszkodziły w wiernym oddaniu tolkienowskiego świata. Pomimo nieoficjalnego statusu, zdobył uznanie za wysoką jakość produkcji, w tym efekty specjalne, kostiumy i zdjęcia. Produkcja pokazuje, jak wielką pasją i oddaniem dla twórczości Tolkiena, kierowali się jej twórcy – mimo ograniczeń, udało im się stworzyć dzieło na poziomie zbliżonym do profesjonalnych produkcji.

Born of Hope: The Ring of Barahir (tłum. *Zrodzony z nadziei: Pierścień Barahira*) to niezależny fanowski film z 2009 r., który powstał z inicjatywy reżyserki, producentki i

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhICQU> [dostęp oraz dane liczbowe wyświetleń: 21.04.2025]

³⁹ <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/external/gigaom/2009/05/04/04gigaom-precious-fan-film-the-hunt-for-gollum-goes-online-12208.html> [dostęp: 21.04.2025]

⁴⁰ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8022623.stm> [dostęp: 21.04.2025]

⁴¹ Ibidem.



Rysunek 32. Plakat z 2009 r.

aktorki Kate Madison. Jej zamierzeniem była premiera podczas Ring*Conu 2009⁴² – co udało się z powodzeniem osiągnąć. Obecnie film można obejrzeć za darmo na platformie YouTube⁴³. W 2010 r. został nagrodzony na Londyńskim Festiwalu Filmów Niezależnych w kategorii „Najlepszy film pełnometrażowy o niskim budżecie”. Budżet filmu wyniósł 25 000 funtów, z czego 8 000 wyłożyła Madison, a kolejne 17 000 zebrano, dzięki publikacji zwiastuna w Internecie ze zbiórki crowdfundingowej⁴⁴. Prace nad produkcją trwały sześć lat, a w tym czasie udało się zgromadzić zespół liczący aż 400 osób, w tym zarówno członków obsady, jak i ekipy realizacyjnej. Zdjęcia kręcono głównie w Wielkiej Brytanii, w leśnych plenerach i z wykorzystaniem prostych, ale pomysłowych dekoracji oraz kostiumów. Fabuła skupia się na dodatkach zawartych we *Władcy Pierścieni*, mianowicie na dziejach Dúnedainów i narodzinach Aragorna. Historia opiera się na relacji jego rodziców – Arathorna II oraz Gilraen. Tak jak wcześniej opisywany projekt, ten również był niekomercyjny. Film pozostaje przykładem na to, jak ogromną siłę może mieć fandom – nie tylko jako społeczność odbiorców, ale również jako twórców pełnych pasji. Dla wielu miłośników Śródziemia jest to wartościowe uzupełnienie filmowego kanonu i piękna opowieść o nadziei, przetrwaniu i miłości w cieniu wielkiej historii.



Rysunek 33. Andy Serkis i Gollum

Aktualnie zapowiedziano kolejny kinowy film ze świata Śródziemia o tytule *The Lord of the Rings: The Hunt for Gollum*. Data premiery jest planowana na 17 grudnia 2027, za reżyserię ma być odpowiedzialny Andy Serkis, a za scenariusz – Fran Walsh, Philippa Boyens, Phoebe Gittins i Arty Papageorgiou; Peter Jackson objął funkcję producenta. Na ten moment niewiele więcej wiadomo o postępach produkcji i obsady.

⁴² Konwent dla fanów *Władcy Pierścieni* i fantasy, który odbywał się w Niemczech.

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=qINwCRM8acM> [dostęp: 21.04.2025]

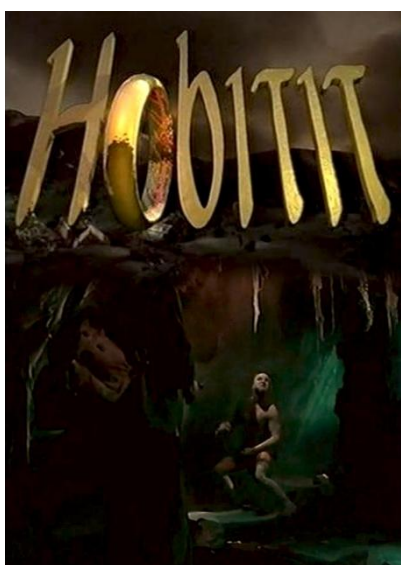
⁴⁴ <https://web.archive.org/web/20100214100626/http://uk.movies.yahoo.com/blog/article/12524/lord-of-the-rings-prequel-for-just-25000.html> [dostęp: 21.04.2025]



Rysunek 34. Plakat z 1985 r.

Bajkowa podróż pana Bilbo Bagginsa, hobbita, przez Dziką Krainę, Czarny Las, za Mgliste Góry. Tam i z powrotem (ros. *Skazochnoe puteshestvie mistera Bilbo Begginsa, Khobbita*) to spektakl telewizyjny wyprodukowany w ramach serialu telewizyjnego dla dzieci *Bajka po bajce*, który premierę miał w 1985 r. wyreżyserowany przez Vladimira Latysheva na podstawie scenariusza napisanego przez Tamarę Yakovlevą i Yevgenia Veltistova. Film wyróżnia się teatralnym stylem i światem znanym z *Akademii Pana Kleksa*. Sceny kręcono głównie na scenach z malowanymi tłami lub przy użyciu efektów blue screen.

Smauga i pająki z Mrocznej Puszczy przedstawiono za pomocą kukielek, a gobliny i mieszkańców Miasta na Jeziorze zagrali tancerze z Leningradzkiego Państwowego Akademickiego Teatru Opery i Baletu. Narracja prowadzona jest przez postać „Profesora” (stylizowany na postać Tolkiena), który wprowadza widza w świat opowieści. Fabuła została okrojona i w scenariuszu pominięto takie elementy, jak spotkanie z trollami, pobyt u Elronda, odwiedziny u Beorna, uwięzienie przez leśne elfy. Natomiast wątek Bitwy Pięciu Armii został przedstawiony szczątkowo w postaci rysunków. Skala postaci została przedstawiona tylko w sytuacji porównania do Ludzi na Jeziorze. Najwięcej charakterystyki miał na sobie Gollum, a najmniej gobliny, które wyglądały jak ludzie. Oglądając tę produkcję, odnosi się wrażenie prymitywności, ale mimo to ma swój urok.



Rysunek 35. Plakat z 1993 r.

Hobbitit (pl. *Hobbici*) to dziewięcioczęściowy serial wyemitowany w 1993 r. przez fińską telewizję publiczną Yle. Za reżyserię i scenariusz odpowiadał Timo Torikka. Serial powstał na podstawie sześciogodzinnej sztuki *Władca Pierścieni*, która była wystawiana w 1988-89 przez grupę teatralną Ryhmäteatteri w Teatrze Letnim Suomenlinna. Jest to adaptacja *Władcy Pierścieni* skupiająca się głównie na podróży Froda i Sama oraz wydarzeniach, które widzieli. W ten sposób pominięto wydarzenia z III i V tomu, tj. Rohan, Isengard, Pelennor i Morannon. Narracja prowadzona jest przez starszego Sama, opowiadającego młodym hobbitom o swoich przygodach. Używano bluescreen i modeli w skali.

Filmowa podróż przez Śródziemie to opowieść nie tylko o samych dziełach literackich, ale także o kinie - zmianach jakie się w nim dokonały na przestrzeni lat oraz jego możliwościach, ambicjach i ograniczeniach. Adaptowanie Tolkiena zawsze było i z pewnością nadal pozostaje wyzwaniem. Ku takiemu stwierdzeniu prowadzą m.in. rozmach świata przedstawionego oraz bogactwo językowe i filozoficzne. Twórcy, stając przed koniecznością dostosowania materiału literackiego do wymogów kina, które rządzi się własnymi prawami, musieli znaleźć odpowiedzi na liczne wyzwania, unikając przy tym wpadania w pułapki, – od zachowania wierności oryginałowi, przez wybór odpowiednich środków wyrazu, aż po zbudowanie narracji atrakcyjnej dla ówczesnego widza oraz dla wielbicieli powieści.

Analiza tych adaptacji pozwala nie tylko dostrzec różnice w podejściu twórców do materiału źródłowego, lecz także zrozumieć, w jaki sposób rozwój technologii filmowej – od klasycznej animacji, przez rotoskopię, po zaawansowane efekty komputerowe – wpłynął na wizualizację tolkienowskiej rzeczywistości. Zmieniały się również środki wyrazu, estetyka i język filmu fantasy, co z kolei przekładało się na sposób narracji, konstrukcję postaci oraz interpretację motywów literackich. Ekranowe Śródziemie z lat 70. znacząco różni się od tego ukazanego przez Petera Jacksona czy współczesnych twórców serialu. Nie tylko kino ulegało zmianom, ewoluował również widz. W związku z czym proste linearne historie zostały zastąpione przez bardziej złożone konstrukcje fabularne pełne równoległych wątków i uwzględniające zróżnicowane perspektywy. Widz pierwszego ćwierćwiecza XXI wieku został przyzwyczajony do szybkiego tempa, spektakularności, w związku z czym oczekuje intensywnych przeżyć i szybkiej akcji, a to z kolei wymusza modyfikacje w prowadzeniu narracji filmowej. W tym kontekście adaptacje Tolkiena stanowią nie tylko ciekawe studium przekładu intersemiotycznego, ale także świadectwo przemian kulturowych, technologicznych i artystycznych, które ukształtowały sposób, w jaki dzisiaj opowiadamy historie na ekranie. Mimo kontrowersji, które wywoływały wprowadzane zmiany, adaptacje stały się kulturowym punktem odniesienia, często wpływając na sposób, w jaki wyobrażamy sobie Śródziemie. Modyfikacje w adaptacjach dzieł Tolkiena miały charakter pragmatyczny (dla lepszej narracji filmowej), emocjonalny (dla większego zaangażowania widza), ale także interpretacyjny, niejednokrotnie przesuwając akcenty oryginału – zyskując uznanie jednych i krytykę drugih.

Nie sposób pominąć faktu, że każda adaptacja filmowa – bez względu na skalę produkcji czy budżet – jest wyrazem zbiorowej wyobraźni i pasji twórców. Filmowe wersje Śródziemia należy więc postrzegać nie jako wierne odwzorowanie prozy Tolkiena, lecz jako jej współczesną transpozycję – wpisaną w ducha czasów, w których powstały.

Rozdział 2: Tło produkcyjne obu trylogii

Pełne zrozumienie różnic i podobieństw między trylogiami *Władcy Pierścieni* (2001–2003) i *Hobbit* (2012–2014) wymaga zgłębienia kulis ich produkcji. Powstanie filmowych adaptacji dzieł J.R.R. Tolkiena było procesem wieloetapowym, złożonym i nierzadko burzliwym. Obie powstawały w odmiennych warunkach przemysłowych, finansowych i technologicznych, co miało niebagatelny wpływ na ich ostateczny kształt. *Władcy Pierścieni*, będący jednym z największych osiągnięć kina epickiego, powstał w początkach XXI wieku, kiedy to technologie filmowe były już na wysokim poziomie, ale wciąż zmieniały się w zawrotnym tempie. Z kolei *Hobbit*, adaptacja mniej rozbudowanej powieści Tolkiena, powstawał w czasach, gdy postprodukcja i efekty cyfrowe osiągnęły nowe, bardziej zaawansowane standardy, a kino 3D stawało się coraz popularniejsze. W przypadku *Władcy Pierścieni*, Peter Jackson musiał zmierzyć się z ogromnym wyzwaniem adaptacyjnym, oddającym hołd oryginalnej powieści, jednocześnie dostosowując ją do wymogów kina i przy tym wraz z zespołem robił wszystko, *aby nie zawieść czytelników*⁴⁵. Natomiast przy produkcji *Hobbita* miał już komfort związany z wcześniej zdobytym doświadczeniem.

Celem niniejszego rozdziału jest przedstawienie najważniejszych aspektów produkcyjnego zaplecza obu trylogii — od problemów z uzyskaniem praw autorskich, przez decyzje i wybory reżyserskie i scenariuszowe, wybory obsadowe, aż po technologie wykorzystane w realizacji zdjęć oraz postprodukcji, a nawet wpływ studiów filmowych i presję komercyjną. Zrozumienie tych czynników pozwala lepiej interpretować decyzje artystyczne oraz różnice stylistyczne, które zadecydowały o charakterze obu ekranizacji. Analiza ta pozwoli dostrzec, w jakim stopniu warunki produkcyjne wpłynęły na ostateczny wygląd ekranowego Śródziemia – i dlaczego, mimo wspólnych korzeni literackich, obie trylogie różnią się pod wieloma względami.

⁴⁵ B. Sibley, *Władcy Pierścieni Przewodnik po filmie*, Amber 2001, str. 7

2.1 Powstanie trylogii *Władca Pierścieni*

*Mam wielki, wielki sentyment i szacunek dla „Władcy Pierścieni” J.R.R. Tolkiena, a filmy, które robimy, zrodziły się z mojej własnej wizji jego świata, stworzonej we współpracy z wieloma innymi ludźmi pracującymi przy tym projekcie*⁴⁶ - te oto słowa Petera Jacksona stanowią idealny początek przedstawienia historii powstawania największej trylogii z początku XXI wieku.

2.1.1 Historia

Podjęcie się realizacji filmowej *Władcy Pierścieni* było niewiarygodnie trudne i dotknięte licznymi trudnościami. Jackson, znany wówczas przede wszystkim z *Niebiańskich istot* i *Przerażaczy*, był uważany za zdolnego, choć nadal nie w pełni osadzonego w Hollywood reżysera. W tamtym czasie współpracował z wytwórnią Miramax, co oznaczało konieczność współpracy z braćmi Weinstein, słynącymi z restrykcyjnego zarządzania budżetem i kreatywnej kontroli. W tamtym momencie zdobycie praw do *Hobbita* było niemal niemożliwe, natomiast Harvey Weinstein w rozmowie telefonicznej z Jacksonem i Walsh obiecał, że *te prawa zdobędę naprawdę szybko*⁴⁷, należy dodać, że wymagało to rozmów z Saulem Zaentzem. Równolegle Jackson otrzymał propozycję wyreżyserowania nowej wersji *King Konga*, a w związku z niezabezpieczonymi prawami *Śródziemia*, zdecydował się na remake historii o wielkim gorylu. Przez wiele miesięcy pracowano nad scenariuszem, a artyści z Wety, zatrudnieni na dwuletni kontrakt, przygotowywali scenografię, gdy nagle dowiedzieli się o anulowaniu projektu. Na domiar złego, zmagali się wówczas z dużymi problemami finansowymi. W chwili, gdy Jackson pozostawał reżyserem bez konkretnego projektu, skierował swoje zainteresowanie ku *Władcy Pierścieni*. Prawnikom zajęło kolejne cztery do sześciu tygodni uporządkowanie sytuacji prawnej, co było trudnym finansowo okresem dla Wety, Richard Taylor i Jackson załatwili warsztatowi mniejsze i nieco większe zlecenia przez co utrzymano zatrudnienie rzemieślników i grafików cyfrowych⁴⁸. W czasie, gdy trwały jeszcze negocjacje prawne między Saulem Zaentzem⁴⁹, a Miramaxem, Peter i Fran poprosili Costę Botesa o opracowanie szczegółowego streszczenia *Władcy Pierścieni* – obejmującego dokładny podział na sceny

⁴⁶ B. Sibley, *Władca Pierścieni Przewodnik po filmie*, Amber 2001, str. 7

⁴⁷ B. Sibley, *Peter Jackson: A film-maker's journey*, Londyn 2006, str. 662 – wszystkie informacje w tym podrozdziale pochodzą z niniejszej książki, chyba że w przypisie zaznaczono inaczej

⁴⁸ Ibidem., str. 694

⁴⁹ Saul Zaentz był amerykańskim producentem filmowym i byłym dyrektorem wytwórni płytowej, trzykrotnym laureatem Oscara za najlepszy film: *Lot nad kukułczym gniazdem* (1975), *Amadeusza* (1984) i *Angielskiego pacjenta* (1996)

wraz z opisem wydarzeń, miejsc, czasu akcji oraz postaci biorących w nich udział. Największe wyzwania pojawiły się przy decyzjach, co pominąć. Kluczem było skupienie się na relacji Froda z Pierścieniem i utrzymanie nieprzerwanej podróży. Dlatego pominięto epizody niezwiązane bezpośrednio z tym wątkiem, jak Tom Bombadil, Stary Człowiek Wierzba i Kurhany.

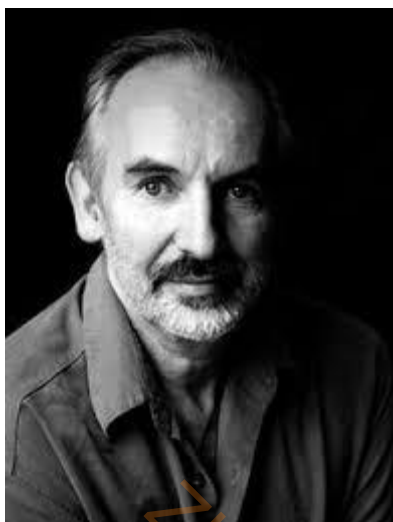
W 1997 roku, po dwóch lub trzech miesiącach intensywnej pracy, Peter i Fran ukończyli zarys dwóch filmów, który liczył 92 strony i zawierał 266 sekwencji. Dokument otrzymał kryptonim „Jamboree”⁵⁰, wcześniej używany do ukrycia innych projektów. Na stronie tytułowej widniał skautowy emblemat, motto „BĄDŹ GOTÓW” oraz mylący opis: „*Uczuciowy dramat o dojrzewaniu osadzony w nowozelandzkim ruchu skautowym w latach 1958–63*”. Autorami byli fikcyjni „Fredricka Wharburton i Percy J. Judkins”. Już w pierwszym treatmentcie Peter i Fran trafnie uchwycili najważniejsze wątki i strukturę opowieści – wiele opisanych tam scen trafiło niemal bez zmian do finalnego scenariusza. Ciekawostką są różnice względem książki i filmu: na tym etapie Gospodarz Maggot miał większą rolę, Bilbo pojawiał się na Naradzie u Elronda, Sam zaglądał w Zwierciadło Galadrieli, Glorfindel nie został jeszcze zastąpiony przez Arwen, a Elfy nie uczestniczyły w obronie Helmowego Jaru. Pomimo że pewne zmiany zostały już wprowadzone, wiele z nich dopiero miało nastąpić. Kilka wątków i postaci zostało usuniętych z filmu, by uprościć złożoną fabułę Tolkiena. Przykładem jest Radagast – czarodziej znający mowę zwierząt, który w książce ostrzega Gandalfa o poszukiwaniach Shire i nieświadomie wciąga go w pułapkę Sarumana. To dzięki niemu Gwaihir dowiaduje się o uwięzieniu Gandalfa. W filmie jednak Radagast został wycięty, a jego rolę częściowo przejął Gandalf, który za pomocą ćmy wzywa orła na ratunek. Zabieg ten nie tylko uprościł historię, ale też pozwolił na wprowadzenie dynamicznego ujęcia, w którym kamera *uniosła się i przejechała ponad murami Isengardu – ukazując szokujący obraz ogrodów pozbawionych drzew, przekształconych w masę kopalni i warsztatów – a następnie podążyła w górę aż na sam szczyt wieży, gdzie uwięziony jest Gandalf*⁵¹. Wprowadzone zmiany w oryginalnej historii miały na celu albo uproszczenie fabuły, by była zrozumiała dla widzów nieznających obszernej prozy Tolkiena, albo wynikały z charakterystycznego dla Jacksona dążenia do zwiększenia dynamiki i widowiskowości – takiej, która mogłaby dorównać zaplanowanemu już we wczesnym etapie produkcji monumentalnemu ujęciu z udziałem 150 000 wojowników, określanemu jako jedno z najbardziej spektakularnych w historii kina.

⁵⁰ B. Sibley, *Peter Jackson: A film-maker's journey*, Londyn 2006, str. 537

⁵¹ Ibidem., str. 706

Po ukończeniu 92-stronicowego zarysu Peter Jackson i Fran Walsh spotkali się z zespołem Miramaxu w dusznym pokoju bez klimatyzacji, nazywanym „piekarnikiem”. Były to pierwsze rozmowy z Bobem Weinsteinem, bratem Harveya, który – w przeciwieństwie do niego – nie znał treści *Władcy Pierścieni* i był dumny ze swojej niewiedzy. Bob miał pełnić funkcję „strażnika logiki”⁵² – jeśli coś było dla niego niezrozumiałe, uznawano, że nie sprawdzi się też u szerszej widowni. Ponieważ nie miał emocjonalnego związku z książką, śmiało proponował zmiany, w tym... uśmiercenie jednego z hobbitów, by zwiększyć dramaturgię historii. Peter Jackson i Fran Walsh mieli silne przekonania artystyczne i cenili niezależność twórczą, co nie zawsze dobrze współgrało z wymaganiami studiów filmowych. Choć uczestniczyli w kreatywnych spotkaniach, często traktowali je jako grę polityczną – uprzejmie wysłuchiwali pomysłów, ale realizowali własną wizję. W trakcie rozmów z Miramaxem studio zaakceptowało koncepcję dwóch filmów, choć początkowo miało nadzieję na jeden. Jackson i Walsh, świadomi rozmachu materiału źródłowego, próbowali przeforsować nawet podział na trzy części, lecz Harvey Weinstein się temu sprzeciwił. Jedno było dla nich jasne: *Władca Pierścieni* nigdy nie miał być opowiedziany w jednym filmie – choć taka sugestia miała jeszcze powrócić. Już na wczesnym etapie produkcji problemem stał się budżet – Miramax nie chciał przekroczyć 75 milionów dolarów na dwa filmy, co stanowiło rekordowy koszt jak na warunki tej wytwórni. Przystąpili do pisania scenariusza, ale szybko zorientowali się, że skala projektu ich przerasta, dlatego zaprosili do współpracy Stephena Sinclaira – dramaturga i dawnego współpracownika. Choć nie był głęboko osadzony w świecie Tolkiena, jego świeże spojrzenie i gotowość do kwestionowania utartych założeń okazały się cennym wsparciem, mimo że niektóre jego propozycje wywoływały kontrowersje. Stephen Sinclair odegrał kluczową rolę w zaproszeniu Philippy Boyens do pracy nad scenariuszem *Władcy Pierścieni*. Philippa, początkująca scenarzystka i fanka książek Tolkiena, została zaproszona do współpracy, gdy projekt utknął na miłosnym wątku. Była pozytywnie zaskoczona jakością i spójnością, co utwierdziło ją w przekonaniu, że projekt ma ogromny potencjał. Mimo początkowego zachwyty, przystąpiła do prezentacji swoich sugestii, które okazały się decydujące dla kontynuacji pracy nad scenariuszem. Dla Fran najistotniejszym elementem adaptacji *Władcy Pierścieni* było zachowanie serca historii, szczególnie wątku Sama i Froda. Uważała, że ich relacja stanowi fundament całej opowieści, bez którego film straciłby głęboki emocjonalny ładunek, stając się jedynie powierzchowną przygodową historią.

⁵² Ibidem., str. 717



Rysunek 36. Alan Lee



Rysunek 37. John Howe



Rysunek 38. Richard Taylor i Tania Rodger

Peter i Fran, choć pełnili różne role w tworzeniu filmu, wykazywali się komplementarnymi talentami, które wzajemnie się przenikały. Peter był mistrzem opowiadania historii wizualnie, potrafił zbudować napięcie i przekazać emocje poprzez obraz, natomiast Fran była wspaniałą twórczynią postaci, dbającą o głęboki emocjonalny rdzeń fabuły. Jednak ich współpraca nie była podzielona na sztywne role – oboje byli w stanie doskonale operować umiejętnościami, które teoretycznie należałyby do drugiego. Kiedy Miramax zaczęło finansowanie, Richard Taylor oraz zespół Weta zajęli się wyzwaniem stworzenia wizualnej reprezentacji Śródziemia. Taylor był świadomy trudności tego zadania, wiedząc, że każdy fan Tolkiena ma własne wyobrażenia o wyglądzie tolkienowskiego świata, które są oparte na osobistej interpretacji książki. Zrozumiał, że trzeba stworzyć świat, który wykracza poza ekran, oddając różnorodność kultur, ras i historii Śródziemia. Zespół rozpoczął poszukiwania lokalizacji w Nowej Zelandii, aby stworzyć realistyczną wizję Śródziemia, która miała wspierać „realistyczną fantazję” Petera Jacksona. Peter był zdeterminowany, by postacie i scenografia nie dominowały nad

fabułą, unikając przesadnych kostiumów czy absurdałnego dialogu. Do zespołu dołączyli Grant Major, którego misją było stworzenie architektury oraz modeli scenografii i Dan Hennah, którego to zajęciem było szukanie lokacji i organizowanie budowy scenografii, a Peter szukał inspiracji w różnych wizualnych interpretacjach Tolkiena. Szczególnie zachwyciły go akwarele Alana

Lee, które znacząco wpłynęły na kształtowanie wizualnej koncepcji filmu. Ilustracje Lee, uznawane przez fanów za jedną z najbardziej zgodnych z duchem książki wizualizacji, miały kluczowe znaczenie w kształtowaniu ostatecznego wyglądu Śródziemia na ekranie. Zatrudnienie Lee pozwoliło przezwyciężyć obawy Tolkien Estate. Kolejnym artystą



Rysunek 39. Dan Hennah i Grant Major



Rysunek 40. Ngila Dickson



Rysunek 41. Peter King



Rysunek 42. Peter Owen

zatrudnionym do projektu był John Howe, który przedstawiał w swoich pracach bardziej dramatyczne momenty i przepełniał je energią oraz dynamizmem, a przede wszystkim, tak jak Lee, realizmem. Howe wniósł również swoje doświadczenie w średniowiecznym uzbrojeniu i broni. Ich prace stały się fundamentem wizualnego stylu filmu, który oddał ducha Tolkiena, nadając mu autentyczność. Richard Taylor, lider Weta Workshop postanowił, że zespół będzie odpowiedzialny za wszystkie kluczowe elementy produkcji, co miało zapewnić jednolitość i spójność wizualną w filmie. Chciał, aby wszystkie działy współpracowały wewnętrznie, co miało umożliwić lepsze uchwycenie wizji Tolkiena. Na dalszym etapie zatrudniono kolejne osoby takie jak: Ngilę Dickson tworzącą kostiumy we współpracy z Richardem Taylorem, natomiast za koncepcję makijażu i fryzur odpowiadali Peter King oraz Peter Owen. Wracając do Wety i rozwoju efektów specjalnych, już w 1997 roku Steve Regelous rozpoczął prace nad programem „Massive”, przełomowym narzędziem CGI, które umożliwiło stworzenie realistycznych, komputerowo generowanych scen bitewnych w *Władcy Pierścieni*, takich jak oblężenie Helmowego Jaru czy atak na Minas Tirith. W 2000 roku, po licznych poprawkach scenariuszy do *Władcy Pierścieni*, Stephen Sinclair pożegnał się z projektem, jednak ustalono, że zostanie uznany za współautora scenariusza drugiej części trylogii, co było formą docenienia jego wkładu. Co się

tyczy scenariusza, to już na wczesnym etapie zdecydowano, żeby to Arwen, a nie Glorfindel, uratowała Froda przed Nazgûłami i zabrała go do Rivendell. Chciano w ten sposób lepiej pokazać relację między Aragornem, a Arwen, ponieważ w książce nie było to zbyt zaakcentowane. Poza tym, filmowo, jeśli ktoś nagle pojawia się na koniu i ratuje bohatera, widz od razu wie, że ta postać jest ważna, a Glorfindel już później w ogóle nie pojawia się w historii. Również do finalnej wersji filmu dodano scenę na schodach Cirith Ungol, która miała pokazać rosnący dystans między Frodo a Samem. Wprowadzono wtedy emocjonalny konflikt, gdy Frodo dał się zmanipulować Gollumowi i odrzuca Sama, wysyłając go do domu. Miramax nie

chciał zwiększać budżetu filmu, który już przed rozpoczęciem zdjęć przekraczał pierwotne założenia i pochłonął 12 milionów dolarów na rozwój. Wysłali do Nowej Zelandii swojego przedstawiciela, by nadzorował projekt. Peter Jackson, mający wcześniej dobre doświadczenia z producentami określił tę osobę, jako „egzekutywa z piekła”⁵³. Miramax widząc rosnące napięcia, sprowadził producenta Marty'ego Katza, który szybko zrozumiał, że wizja Petera Jacksona jest słuszna, ale znacznie droższa niż zakładane 75 milionów dolarów. Po analizie budżetu oszacowano, że dwa filmy powinny kosztować 130–150 milionów dolarów – co Miramaxowi nie odpowiadało. W poszukiwaniu partnera Miramax zwrócił się do Disneya, który jednak odrzucił projekt, uznając styl Jacksona za zbyt mroczny. Paradoksalnie Tolkien za życia nie chciał, by Disney miał cokolwiek wspólnego z jego twórczością – i ostatecznie tak właśnie się stało. Jackson coraz mocniej czuł, że sytuacja z „Władcą Pierścieni” zmierza w złym kierunku – budżet się nie spinał, a wypłaty były ciągle opóźniane. Atmosfera robiła się napięta i Jackson miał déjà vu z czasów upadku *King Konga*. Coraz wyraźniej było widać, że projekt zbliża się do poważnych kłopotów. Miramax zainwestował już 15 milionów dolarów, ale nie chciał ryzykować z wizją Petera i Fran, bo była zbyt kosztowna. Studio postawiło ultimatum: albo dwa filmy za 75 milionów, albo jeden – też za tyle. Marty pokazał Miramaxowi animatiki, który miał przekonać ich do większego budżetu, ale efekt był odwrotny – stracili wiarę w projekt. Ostatecznie uznali, że historia jest zbyt skomplikowana na dwa filmy i zaczęli myśleć o jednej, uproszczonej wersji. Peter i Fran od początku wiedzieli, że chcą zrobić film wierny duchowi Tolkiena, a nie jego uproszczoną wersję, bo w przeciwnym razie nie miało to dla nich sensu. Miramax naciskał na jednofilmową adaptację, ale Peter nie widział się w roli twórcy takiej wersji i nie chciał brać udziału w czymś, co rozczarowałoby fanów. Spotkanie z Harveyem Weinsteinem miało przesądzić los projektu, ale atmosfera była napięta, a Marty Katz już przed spotkaniem wiedział, że Miramax najprawdopodobniej się wycofa. Bob Weinstein w ogóle nie przyszedł, co tylko potwierdziło, że studio podjęło decyzję o zakończeniu współpracy. Po decyzji, że Miramax robi sam *Władcę Pierścieni*, bez udziału Jacksona i Walsh, wrócili do Nowej Zelandii, przygnieci emocjami i strachem o zatrudnionych ludzi w Wecie. Podczas wyjazdu do Wharekauhau Lodge Peter i Fran podjęli decyzję, że nie zgodzą się na wersję jednego filmu *Władcy Pierścieni* i odmówią współpracy z Miramaxem. Po telefonie do Kena Kaminsa, który przekazał Miramaxowi ich decyzję, studio musiało zmierzyć się z trudnością stworzenia filmu w nowej wersji, co wiązało się z dużymi kosztami i opóźnieniami. Ken zasugerował, by Miramax dało im czas na znalezienie innego

⁵³ Ibidem., str. 766



Rysunek 43. Peter Jackson i Mark Ordesky



Rysunek 44. Michael Lynne i Robert Shaye

studia, co doprowadziło do negocjacji i zgody na tzw. „turnaround”. Ostatecznie Peter i Fran otrzymali szansę na kontynuację projektu z innym wsparciem finansowym. Peter Nelson uznał, że warunki postawione przez Miramax były bardzo trudne, w tym żądanie natychmiastowego zwrotu 15 milionów dolarów i krótki czas na znalezienie nowego studia – tylko cztery tygodnie. Zespół był w desperacji, wiedząc, że szanse na sukces były minimalne, ale jednocześnie zdawali sobie sprawę, że to ich jedyna szansa. Po otrzymaniu wiadomości o warunkach, Peter i Fran musieli podjąć natychmiastowe działania. Peter Jackson, oprócz osobistej inwestycji w film, współpracował z Weta Workshop, która przygotowała imponującą kolekcję koncepcyjnych obrazów i modeli, w tym makiety Golluma i Uruk-hai. Ken Kamins wysyłał materiały do różnych studiów, aby wzbudzić ich zainteresowanie projektem, a jednym z odbiorców był Mark Ordesky z New Line Cinema. Peter wiedząc o obsesji Marka na punkcie *Władcy Pierścieni*, postanowił przekazać mu projekt, licząc na jego wsparcie. Mark zafascynowany książką, postanowił zrobić wszystko, by projekt trafił do NLC, wierząc, że to ich jedyna szansa na realizację

filmu. Dzięki jego zaangażowaniu i determinacji, New Line Cinema zdecydowało się na podjęcie ryzyka i zaakceptowanie wizji Petera Jacksona, pomimo trudnych warunków finansowych i logistycznych. To właśnie dzięki wsparciu Marka Ordeskego i jego bliskiej współpracy z Robertem Shaye'em, *Władca Pierścieni* otrzymał pozwolenie na produkcję, a projekt rozwinął się w monumentalną trylogię, która zrewolucjonizowała kino fantasy i osiągnęła globalny sukces.

2.2 Powstanie

Jackson mówił, że *chcieli mieć obsadę miłych ludzi. Może to głupie, ale w końcu mieli to być ludzie pracujący z nami przez ponad 3 lata. To była najlepsza obsada*⁵⁴. Zanim ustalono obsadę jaką widzimy na ekranie, proponowano wiele różnych nazwisk, na przykład: do roli Gandalfa rozpatrywano Maxa von Sydowa⁵⁵, Paula Scofielda, Morgana Freemana⁵⁶, Nigela Hawthorne'a⁵⁷, Christophera Plummera⁵⁸, Toma Wilkinsona⁵⁹, Toma Bakera⁶⁰, Sama Neilla⁶¹, Patricka McGoochana⁶², Anthony'ego Hopkinsa⁶³ i Seana Connery'ego⁶⁴, a nawet Bernarda Hilla⁶⁵, który ostatecznie otrzymał rolę Króla Théodena. Finalnie w Gandalfa wcielił się sir Ian McKellen. Pierwsze pomysły na obsadzenie Galadriel padły na Nicole Kidman oraz Lucy Lawless⁶⁶, ostatecznie zagrała Cate Blanchett. Sylvester McCoy⁶⁷ oraz Anthony Hopkins⁶⁸ byli brani pod uwagę przy obsadzaniu Bilba Bagginsa, ale rolę otrzymał sir Ian Holm. Wśród kandydatów do roli Sarumana znaleźli się między innymi Paul Scofield, Jeremy Irons, Malcolm McDowell oraz Tim Curry⁶⁹, mimo tego angaż otrzymał sir Christopher Lee, który był kimś więcej niż tylko aktorem, ponieważ osobiście znał Tolkiena oraz rok rocznie czytał *Władcę Pierścieni*. Początkowo rozważano Daniela Day-Lewisa⁷⁰ i Russella Crowe'a⁷¹ do roli Aragorna, lecz zatrudniono Stuarta Townseda. Ten z kolei niezbyt nadawał się do roli i zespół skontaktował się z Viggo Mortensenem, który to przyjął propozycję. Pierwszym wyborem do roli Denethora był Patrick McGoochan⁷², lecz szybko rozważano kolejnych aktorów - Donalda

⁵⁴ *Władca Pierścieni: Powrót Króla. Dodatki specjalne: Wyprawa zakończona (DVD)*. New Line Cinema. 2004.

⁵⁵ <https://www.theonering.net/torwp/2003/04/11/25698-max-von-sydow-as-gandalf-2/> [dostęp: 11.05.2025]

⁵⁶ I. Nathan, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, Londyn, Harper Collins Publishers, str. 129

⁵⁷ Ibidem, str. 161

⁵⁸ Ibidem,

⁵⁹ Ibidem

⁶⁰ Ibidem

⁶¹ Ibidem

⁶² [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series)) [dostęp: 11.05.2025]

⁶³ I. Nathan, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, op.cit., str. 161

⁶⁴ Ibidem, str. 123

⁶⁵ Ibidem. Str. 161

⁶⁶ https://web.archive.org/web/20200108093901/http://crawleyscastingcalls.com/index.php/component/movies/index.php?option=com_movies&Itemid=90&id=115&lettre=ALL [dostęp: 11.05.2025]

⁶⁷ Ibidem

⁶⁸ [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series)) [dostęp: 11.05.2025]

⁶⁹ https://web.archive.org/web/20200108093901/http://crawleyscastingcalls.com/index.php/component/movies/index.php?option=com_movies&Itemid=90&id=115&lettre=ALL [dostęp: 11.05.2025]

⁷⁰ Ibidem.

⁷¹ Ibidem

⁷² I. Nathan, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, op.cit., str. 168

Sutherlanda⁷³ i Johna Rhysa-Daviesa⁷⁴ (ostatecznie zagrał Gimliego, zamiast Billy'ego Connolly'ego, Timothy'ego Spalla, Roberta Trebora⁷⁵), ostatecznie decydując się na Johna Noble'a.

Wszystkie trzy filmy były kręcone równocześnie w rodzinnej Nowej Zelandii Petera Jacksona, od 11 października 1999 roku do 22 grudnia 2000 roku, a dodatkowe ujęcia realizowano w latach 2001–2004⁷⁶. Był to jeden z najbardziej ambitnych i skomplikowanych projektów filmowych w historii, z budżetem wynoszącym 281 milionów dolarów (co odpowiada około 530 milionom dolarów w 2024 roku). Weta Workshop odpowiadała za fizyczne elementy produkcji – od zbroi, broni i makiet potworów, po animatronikę i charakteryzację – natomiast siostrzane studio Weta Digital zajęło się cyfrową stroną efektów specjalnych, tworząc przełomowe wizualizacje postaci, miejsc i bitew. Podczas produkcji Ngila Dickson wraz z zespołem stworzyła ponad 15 000 kostiumów, Richard Taylor wraz z zespołem wykonali 10 000 strzał, 48 000 mieczy, tarcz i pochew oraz 12 milionów metalowych kółeczek do kolczug⁷⁷. Natomiast Weta Digital opracowała nową technologię – oprogramowanie MASSIVE, które pozwalało tworzyć sceny bitewne oraz rozwinęli sztukę przechwytywania ruchu (ang. motion capture), którą użyli do stworzenia Golluma. Początkowo planowano, że całość zmontuje Jamie Selkirk, jednak z uwagi na ogrom materiału zdecydowano się podzielić pracę między kilku montażyistów. Ostatecznie: *Drużynę Pierścienia* montował John Gilbert, *Dwie Wieże* — Michael J. Horton, a *Powrót Króla* — Jamie Selkirk, który za swój montaż otrzymał Oscara. Poza wersjami kinowymi, Jackson stworzył wersje rozszerzone trylogii. Łącznie zmontowano aż 1 828 kilometrów taśmy filmowej, którą ostatecznie skrócono do 11 godzin i 26 minut materiału — tyle właśnie trwają wersje rozszerzone wszystkich trzech filmów, czyli łącznie 686 minut.

Produkcja trylogii *Władca Pierścieni* Petera Jacksona była jednym z największych logistycznych przedsięwzięć w historii kina. Zdjęcia realizowano w ponad 150 lokalizacjach rozsianych po całej Nowej Zelandii, często w miejscach trudno dostępnych, wymagających transportu drogą powietrzną lub budowy tymczasowej infrastruktury. Wiele z tych planów znajdowało się na terenach chronionych środowiskowo lub o znaczeniu kulturowym dla rdzennych ludów, takich jak Iwi i Ngāi Tahu, co wiązało się z koniecznością uzyskania licznych

⁷³ [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series)) [dostęp: 11.05.2025]

⁷⁴ https://web.archive.org/web/20200108093901/http://crawleyscastingcalls.com/index.php/component/movies/index.php?option=com_movies&Itemid=90&id=115&letter=ALL [dostęp: 22.05.2025]

⁷⁵ I. Nathan, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, op. cit, str. 168

⁷⁶ *Władca Pierścieni: Powrót Króla. Dodatki specjalne* (DVD). New Line Cinema. 2004.

⁷⁷ *Ibidem*.

zezwoleń, przestrzegania surowych przepisów i konsultacji z lokalnymi społecznościami. Ekipa filmowa działała z ogromnym poszanowaniem dla przyrody — trawa i gleba były starannie zdejmowane, przechowywane, a po zakończeniu zdjęć przywracane na swoje miejsce. Odpady usuwano bez śladu, omijano miejsca lęgowe ptaków i chronione gatunki roślin. Mimo ogromnych trudności terenowych i logistycznych, zespół filmowy — z pełnym wsparciem Petera Jacksona — konsekwentnie dążył do perfekcji. Największym wyzwaniem okazała się realizacja zdjęć do scen z miasta Edoras, które zbudowano na szczycie góry Sunday w dolinie Rangitata na Wyspie Południowej. Miejsce to zachwycało swoim naturalnym pięknem i idealnie pasowało do wizji Rohanu, ale było ekstremalnie trudne do zagospodarowania: brakowało dróg, najbliższe miasto znajdowało się dwa dni drogi samochodem terenowym, a sama góra była otoczona łososiowymi rzekami. Produkcja musiała zdobyć aż pięć oddzielnych pozwoleń, by móc rozpocząć budowę. Na potrzeby planu stworzono specjalne bazy: dolną — produkcyjną u podnóża góry i górną — na stromym podejściu, dostępną tylko dla lekkich pojazdów. Zbudowano też dwa mosty z kolejowych platform, które nie ingerowały w nurt rzek. Na szczycie góry powstało kompletne filmowe Edoras: mury, stajnie, budynki gospodarcze oraz Złoty Dwór Théodena. Budowa była niezwykle trudna — silne wiatry uniemożliwiały użycie dźwigów, śruby wbijano ręcznie w twardą skałę, a paliwo zamarzało w pojazdach. Mimo roku przygotowań (8 miesięcy trwała sama budowa), zdjęcia w Edoras trwały zaledwie trzy tygodnie. Dla ekipy było to jednak doświadczenie wyjątkowe — miejsce nie tylko wyglądało jak wyjęte ze Śródziemia, ale też zachowało swój naturalny charakter⁷⁸.

Jako że Śródziemie to fantastyczna kraina, rekwizyty również musiały być niezwykle. Dlatego też, każdy przedmiot był wyrabiany ręcznie, niejednokrotnie w dużych ilościach, wydział artystyczny stworzył na własny użytek warsztaty m.in. szklarski, kowalski i garncarski. Weta robiła nawet własne liny i dywany oraz siodła (wykonano 70 artystycznie ozdobionych do zbliżeń oraz 250 dla statystów), co więcej zatrudnili kaligrafa, który wypełniał stronicę książek notatkami, mapami, ilustracjami, wierszami i pieśniami. W Śródziemiu wszystko jest kwestią skali, tak i tutaj, rekwizyty musiały być wytwarzane w różnych wielkościach, poczynając od sztuców, kubków po wóz Gandalfa kończąc na elfickich łodziach. Niektóre przedmioty można było wykonywać z odlewów, ale pozostałą część należało wyrzeźbić ręcznie. Poza skalą (odnoszącą się do fizycznych wymiarów obiektów), kolejną ważną kwestią był upływający czas, tzn. przedmioty musiały odzwierciedlać zniszczenia, jakimi mogły ulec w drodze. Innym przykładem są zwierzęta, których nie można po prostu kupić w sklepie. Były

⁷⁸ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002, str. 31-39 (cały akapit)

one poszukiwane w całej Nowej Zelandii, jak na przykład wielkie krowy, owce, świnie czy kury, natomiast martwe konie były wykonywane z odlewów. Mimo to, najbardziej niezwykłym zwierzęciem była ćma, którą wyhodowali i nagrali w ciągu dwóch godzin⁷⁹.

Przechodząc do kostiumów, za które odpowiedzialna była Ngila Dickson, należy zacząć od tego, że powstało 15 000⁸⁰ sztuk odzieży. Tu również bardzo ważna była realność, a by ten efekt osiągnąć, ubrania nie mogły wyglądać na nowe. Proces postarzania kostiumów polegał na wielokrotnym praniu, wycieraniu, tworzeniu dziur i plam oraz wyciąganiu nitek. I taki proces należało powtórzyć dla każdej wersji kostiumu, np. Gandalf miał ich 15. Każdy komplet musiał być spójny stylistycznie, a jednocześnie przedstawiać różne stopnie zużycia i uszkodzeń. Dodatkowo trzeba było mieć takie same zestawy dla kaskaderów, dublerów jeżdżących konno i dublerów w skali. Przygotowanie kostiumów było ogromnym wyzwaniem, zwłaszcza z powodu trudności w zdobywaniu materiałów w Nowej Zelandii. Zespół miał jednak jasną wizję: jedwabie i aksamity dla elfów, wysokiej jakości wełny dla ludzi z Edoras, barwne tkaniny dla hobbitów. Materiały często były przerabiane – farbowane i postarzane. Wydział kostiumowy, który początkowo liczył 8 osób, powiększył się do 50. Tworzono po kilka wersji każdego kostiumu, które przedstawiano reżyserowi i scenarzystkom, którzy wybierali najlepszy, a odrzucone adaptowano dla statystów. Patrząc na statystyki, stworzono ponad 100 kostiumów dla samych hobbitów. Gdy czas przygotowań skrócono z 12 do 7 tygodni, rozpoczął się intensywny wyścig z czasem. Kostiumy powstawały dosłownie co dwa dni. Pracownicy haftowali, plisowali, barwili, przyszywali guziki i plecionki, niekiedy pracując bez przerw. W najtrudniejszym okresie produkcji zespół kostiumowy stracił aż 15% osób. Najszybciej rezygnowali mężczyźni. Mimo ciężkiej pracy i emocjonalnej atmosfery, zespół zdołał ubrać setki statystów i sprostać presji, choć nie obyło się bez dramatycznych momentów – jak choćby projektowanie kostiumu Legolasa niemal w ostatniej chwili przed zdjęciami. Elfy były jednym z trudniejszych wyzwań dla zespołu kostiumowego – miały być wysokie, bez wieku, eteryczne. Dopiero pojawienie się Cate Blanchett i Hugo Weavinga pomogło uchwycić ich istotę i stworzyć definicję „elfa”, którą później przełożono na bogate, eleganckie kostiumy. Strój Aragorna miał odzwierciedlać jego wychowanie wśród elfów – był lżejszy i bardziej stonowany niż ciężki, reprezentujący tradycję kostium Boromira. Viggo Mortensen tak bardzo utożsamiał się ze swoją rolą, że sam prał i naprawiał swój kostium, co pomogło mu zrosnąć się z postacią. Faktura materiałów była dla projektantki Ngili Dickson kluczowa – dzięki niej nawet zużyte,

⁷⁹ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002, str. 73-81 (cały akapit)

⁸⁰ *Władca Pierścieni: Powrót Króla. Dodatki specjalne (DVD)*. New Line Cinema. 2004.

pocerowane stroje mogły być piękne. Przykładem był strój Sarumana, skomponowany z wielu warstw jedwabiu i haftów tworzących bogaty, niemal „kolorowy” efekt. Kostium króla Théodena odzwierciedlał przemianę: od zaniedbanego, zgaszonego starca w splóviałych szatach, po silnego króla wojownika odzianego w barwne, haftowane tkaniny. Nawet korona została postarzana i odnowiona na potrzeby transformacji. Strój Grimy Gadziego Języka został zaprojektowany tak, by odzwierciedlać zepsucie: piękne, ale brudne i niechlujne szaty, zakrywające dłonie rękawy i deformująca sylwetkę suknia tworzyły wrażenie obrzydzenia. Kostiumy elfki Arwen przysparzały trudności z powodu zmieniającej się koncepcji postaci. W miarę jak zyskiwała ostateczny kształt, garderobiani osiągali coraz większe sukcesy. Dla Liv Tyler użyto głębokich czerwieni i granatów (zamiast elfich szarości i zieleni), co doskonale podkreśliło jej urodę. Efekt był tak udany, że Peter Jackson postanowił rozbudować rolę Arwen, co wymagało stworzenia nowych kostiumów. Podobne wyzwanie stanowiła Éowin, która łączy cechy kobiecości i bohaterstwa. Ngila Dickson wspomina, że kostium pomaga aktorom poczuć postać – znikają wtedy ich obawy, a ona sama czuje przyływ adrenaliny. Praca przy *Władcy Pierścieni* była pełna emocji, od codziennych, rutynowych obowiązków (jak pranie) po kryzysy (np. kiedy namiot z kostiumami do Helmowego Jaru odleciał z wiatrem)⁸¹.



Rysunek 45. Peter Lyon

Praca nad filmową bronią to coś znacznie więcej niż tylko estetyka czy efektowność na ekranie. W przypadku trylogii *Władca Pierścieni*, twórcy postawili sobie ambitny cel: stworzyć oręż, który nie tylko wygląda autentycznie, ale sprawia wrażenie prawdziwej, funkcjonalnej broni – z historią, charakterem i ciężarem znaczenia. Zaprojektowali i wykonali 48 000 egzemplarzy broni, w tym stworzyli 2000 sztuk broni (miecze, włócznie, piki i maczugi, łuki, kusze, sztylety, noże i topory.), a cztery osoby przez miesiące robiły kolczugi. Weta dążyła do realizmu, unikając typowej „fantasy estetyki” z Hollywood. Broń miała być funkcjonalna, prawdziwa, pasująca do świata Śródziemia. Powstała nawet kuźnia z działającymi miechami, a do pracy zatrudniono specjalistów – m.in. Petera Lyona i Stu Johnsona, którzy mieli doświadczenie z historyczną bronią. John Howe od początku pracy w Weta Workshop skupił się na realizmie: broń miała być przeznaczona do prawdziwej walki, a zbroja miała realnie chronić ciało. Podkreślał,

⁸¹ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, op.cit. str. 87-98 (cały akapit)

że dobra płatnerka to taka, która potrafi dopasować metalowy ochraniacz do kształtu łydki – co potrafił m.in. Peter Lyon. Efektem ich pracy były wyjątkowe egzemplarze broni i zbroi – ręcznie kute, z detalami jak runy czy elfickie pismo. Dla potrzeb armii i scen masowych oryginalne egzemplarze były reprodukowane z poliuretanu, a wersje dla kaskaderów były lżejsze i bezpieczniejsze. W zbliżeniach zawsze używano oryginałów. Viggo Mortensen (Aragorn) jako jedyny nosił prawdziwy miecz przez cały czas zdjęć, by lepiej wczuć się w rolę. Nawet Denethor, choć nie walczył, miał własny miecz dla podkreślenia statusu – by aktor nie czuł się jak statysta. Weta stworzyła setki różnorodnych broni – od prostej broni Aragorna, jako Strażnika, po elfickie sztylety hobbickie z ozdobnymi rękojeściami, a także ukryte noże zbirów Grimy, przypominające tygrysie szpony. Bob Anderson, mistrz szermierki, był pod ogromnym wrażeniem broni Wety – zarówno pod względem jakości, trwałości, jak i różnorodności (np. miecze z ząbkowanym ostrzem czy harpunami). W całej trylogii złamał się tylko jeden miecz. Bob szkolił aktorów osobiście. Sean Bean i szczególnie Viggo Mortensen intensywnie ćwiczyli szermierkę i walczyli sami, bez dublerów, gdy tylko było to bezpieczne. Dublerzy byli używani tylko w sytuacjach ryzykownych⁸².

Tworzenie charakterystyki we *Władcy Pierścieni* było nie tylko kwestią makijażu, silikonowych twarzy czy peruk — to kompletna sztuka przemiany aktorów w mieszkańców Śródziemia: ludzi, elfów, krasnoludów, orków czy hobbitów. Za ten niezwykle złożony proces odpowiadali Peter King oraz Peter Owen oraz zespół, którego rdzeniem było 18 osób, a liczba zwiększała się w zależności od potrzeb. Podobnie jak w innych warsztatach, w dziale perukarstwa była ważna kwestia skali i przygotowywania wielu wersji dla jednej postaci. Jednym z największych wyzwań była ciągłość, by zachować spójność wizualną, stworzono trzy oddzielne zestawy dokumentacji: dla głównych aktorów, dla dublerów oraz dla kaskaderów. Dodatkowo, dla każdego ujęcia wykonywano zdjęcia polaroidowe, które pozwalały odtworzyć takie detale jak fryzura, mokre lub rozwiane włosy, stan kostiumu czy poziom zabrudzenia. Równolegle pracowały różne ekipy filmowe, często kręcąc sceny z tej samej sekwencji w różnych, oddalonych od siebie lokalizacjach. Brak czasu i możliwości wzajemnego sprawdzania notatek scenariuszowych oznaczał, że każda ekipa musiała samodzielnie, precyzyjnie rejestrować wszystkie szczegóły. Tworzono więc wykresy określające stan postaci na każdym etapie podróży – na przykład, czy mają być zabłoceni, czy zakurzeni, czy czyści⁸³.

⁸² Sibley B., *Władca Pierścieni Jak powstawała filmowa trylogia*, op. cit. str. 99-112

⁸³ Sibley B., *Władca Pierścieni Jak powstawała filmowa trylogia*, op. cit. str. 113-121



Rysunek 46. Howard Shore



Rysunek 47. Enya



Rysunek 48. Emilianą Torrini



Rysunek 49. Annie Lennox

Przechodząc do warstwy muzycznej *Władcy Pierścieni*, za całość odpowiedzialny był Howard Shore — to on skomponował, zaaranżował, samodzielnie dyrygował orkiestrą i nadzorował produkcję ścieżki dźwiękowej. Howard Shore w swojej kompozycji uwzględnił imponującą liczbę od 85 do nawet 110 motywów przewodnich, z których każdy symbolizował konkretne postacie, społeczności lub lokalizacje w świecie Śródziemia. Choć część ścieżki dźwiękowej do pierwszego filmu nagrywano w Wellington, to niemal cała muzyka do trylogii została zarejestrowana w Watford Town Hall, a następnie zmiksowana w Abbey Road Studios. Jackson planował nadzorować proces tworzenia muzyki przez sześć tygodni w roku w Londynie, jednak przy *Dwóch Wieżach* pozostał tam aż dwanaście tygodni⁸⁴. Muzykę wykonywała głównie Londyńska Orkiestra Filharmoniczna, której skład wahał się od 93 do 120 muzyków w zależności od potrzeb nagrań. W nagraniach wzięły również udział chóry London Voices oraz chłopięcy chór London Oratory School Schola. W kilku momentach ścieżki dźwiękowej można usłyszeć głosy

członków obsady; byli to Viggo Mortensen, Liv Tyler, Miranda Otto oraz Billy Boyd. Teksty piosenek, które usłyszeć można w filmie, wyszły spod pióra Fran Walsh i Philippa Boyens, a ich tłumaczeniem na języki elfów i innych ras zajął się David Salo. W każdej części trylogii *Władca Pierścieni* końcowym napisom towarzyszyła oryginalna piosenka, stanowiąca emocjonalne domknięcie

opowieści i muzyczne podsumowanie głównych motywów filmu. W *Drużynie Pierścienia* była to subtelna i eteryczna ballada *May It Be* autorstwa Enyi. *Dwie Wieże* kończy *Gollum's Song* w wykonaniu Emiliany Torrini – utwór jest melancholijny i przedstawia, wewnętrzne rozdarcie Golluma. Z kolei w *Powrocie Króla* wybrzmiewa nagrodzona Oscarem *Into the West* śpiewana przez Annie Lennox, niosąca uczucie ostatecznego pożegnania.

⁸⁴ *Władca Pierścieni: Dwie Wieże. Dodatki specjalne (DVD). New Line Cinema. 2003.*

2.2 Powstanie trylogii *Hobbit*

Trylogia *Hobbit* powstawała w burzliwych okolicznościach, a proces jej realizacji trwał wiele lat i przeszedł liczne zmiany. Od pierwszych koncepcji, przez zmianę reżysera, aż po decyzję podzieleniu historii na trzy części – projekt rozwijał się dynamicznie. Twórcy musieli zmierzyć się z problemami produkcyjnymi, napiętymi terminami i oczekiwaniami fanów. Mimo trudności, udało się stworzyć epicką ekranizację przygód Bilba Bagginsa.

2.2.1 Historia

Powstanie adaptacji filmowej powieści z 1937 r. było okraszone wieloma trudnościami. Wszystko zaczęło się od sporów prawnych, a kiedy je rozwiązano nastąpił 2008 r. Początkowo *Hobbit* miał być dwuczęściowym filmem. W kwietniu 2008 r. zatrudniono reżysera - Guillermo del Toro. W sierpniu ruszyły prace przygotowawcze. Del Toro współpracował przy scenariuszu z Peterem Jacksonem, Fran Walsh i Philippą Boyens. Pod koniec marca 2009 roku zakończono prace nad zarysem historii i treatmentami, co pozwoliło rozpocząć pisanie właściwego scenariusza. Planowano kręcić filmy w Nowej Zelandii w 2010 roku, m.in. na odnowionych planach Hobbitonu. Zdjęcia miały potrwać 370 dni, z przerwą w środku na montaż i przebudowę scenografii do drugiej części. Pod koniec 2009 roku Peter Jackson ogłosił, że scenariusz nie będzie gotowy wcześniej niż na początku 2010 roku, co spowodowało opóźnienie produkcji. Pojawiły się wątpliwości co do możliwości dotrzymania planowanych premier w grudniu 2011 i 2012 roku. Studio potwierdziło, że pierwszy film najprawdopodobniej ukaże się dopiero pod koniec 2012 roku. Del Toro planował kręcić w proporcjach 2.35:1, jak w *Władcy Pierścieni*, i chciał zaangażować swojego stałego operatora Guillerma Navarro. Fascynował się praktycznymi efektami i chciał postawić na zaawansowaną animatronikę, łącząc ją z CGI – np. Smaug miał być częściowo animatronikiem, a Gollum pozostać całkowicie cyfrowy. Jednakże, w 2010 roku Guillermo del Toro zrezygnował z reżyserii *Hobbita* z powodu ciągłych opóźnień, wynikających głównie z problemów finansowych studia MGM. Choć przygotowania były zaawansowane (stworzono projekty postaci, scenografii, kostiumów, animatów i sekwencji akcji), produkcja wciąż nie otrzymała oficjalnego „zielonego światła”. Del Toro ogłosił swoją decyzję publicznie tłumacząc, że jego napięty grafik nie pozwalał już dłużej czekać. Dodał jednak, że wciąż wspiera projekt i jego przyszłych twórców. W czerwcu 2010 roku pojawiły się informacje, że Peter Jackson prowadzi negocjacje, by przejąć reżyserię. W październiku oficjalnie ogłoszono, że Jackson zostaje reżyserem, a film zostanie nakręcony w 3D. Zdjęcia miały ruszyć w lutym 2011 roku. W lipcu

2012 roku Peter Jackson ogłosił, że projekt zostanie rozbudowany do trylogii. Jackson przyznał, że przejęcie projektu w ostatniej chwili było ogromnym wyzwaniem: brakowało storyboardów, scenariusze nie były ukończone, a wiele scen musiał improwizować na planie. Czuł, że „nie ma kontroli nad sytuacją”, co wiązało się z dużym stresem. Pomimo trudnych warunków, on i jego zespół znaleźli sposoby, by pokonać przeszkody — zwłaszcza przy pracy nad *Bitwą Pięciu Armii*, którą przesunięto na 2013 rok, aby odpowiednio ją zaplanować i nakręcić.

2.2.2 Powstanie

Główne zdjęcia do trylogii *Hobbit* rozpoczęły się 21 marca 2011 roku w Wellington w Nowej Zelandii. Filmowano m.in. w studiach Stone Street, w miasteczku Matamata (znanym z roli Hobbitonu) oraz w innych lokalizacjach Nowej Zelandii. W lipcu 2011 roku część scen została nakręcona w Pinewood Studios w Anglii. Tam nagrano ujęcia z Christopherem Lee jako Sarumanem, ponieważ aktor nie mógł podróżować do Nowej Zelandii. Drugi blok zdjęć w Nowej Zelandii trwał od końca sierpnia do grudnia 2011. Główne zdjęcia zakończono 6 lipca 2012 roku – po 266 dniach pracy na planie. W maju 2013 ruszyły dodatkowe zdjęcia do drugiej i trzeciej części, które trwały 10 tygodni. Okres przygotowawczy trwał tylko trzy miesiące odkąd Peter Jackson przejął stery⁸⁵.

Ponownie do współpracy zaproszono Wētū – Workshop i Digital, która odpowiadała za efekty komputerowe oraz budowanie scenografii i tworzenie rekwizytów, kostiumów, broni itp. Do zespołu powrócili również m.in. Dan Hennah z żoną Chris, Alan Lee i John Howe oraz Andrew Lesnie. Natomiast do obsady wrócili Ian McKellen (Gandalf), Christopher Lee (Saruman), Cate Blanchett (Galadriel), Hugo Weaving (Elrond), Elijah Wood (Frodo) oraz Ian Holm (starszy Bilbo). Film dał też szansę, by rozwinąć kulturę krasnoludów, wcześniej reprezentowaną głównie przez Gimliego. Bob Buck projektant, stworzył pełną wizję krasnoludzkiego królestwa w Ereborze i zaprojektował prolog pokazujący jego świetność – od zwykłych górników po króla Throra i młodego Thorina. Bob zaprojektował także stroje krasnoludzkich kobiet i dzieci oraz elegancki kostium dla króla elfów Thranduila, inspirowany światłem gwiazd i księżyca. W późniejszym etapie zdjęć przygotował nowe kostiumy do sceny w Bree, osadzonej 60 lat przed wydarzeniami z Drużyny Pierścienia. Zespół Petera Kinga stworzył setki peruk i bród do trylogii. Poza ludzkimi włosami używano też sierści jaków – kręconej i szorstkiej, idealnej dla krasnoludów. W sumie zużyto aż 40 kg tej sierści. Włosów nie strzyżono, a wyczesywano je ręcznie. Każda postać miała kilka wersji peruki: dla aktora,

⁸⁵ B. Sibley, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Oficjalny przewodnik po filmie*, Warszawa 2012, str. 28

kaskadera oraz modele w różnych skalach. W charakteryzacji stosowano też silikonowe ręce, nogi i stopy – z owłosieniem nakłuwany pojedynczo, co było bardzo czasochłonne. Największym wyzwaniem była liczba statystów – nawet do 400 dziennie. Wszyscy nosili brody, peruki i często protezy. Zaczynano wówczas pracę o 3:30 rano. Łącznie zużyto ponad 7 km taśmy do mocowania bród⁸⁶.



Rysunek 50. Neil Finn



Rysunek 51. Ed Sheeran



Rysunek 52. Billy Boyd

Ścieżka dźwiękowa do filmowej trylogii *Hobbit* została skomponowana przez Howarda Shore'a, który odpowiadał również za muzykę do *Władcy Pierścieni*. Nagrania odbywały się w Londynie oraz w Nowej Zelandii, a wykonawcami byli Londyńska Orkiestra Filharmoniczna, chór London Voices oraz chłopięcy chór Tiffin Boys oraz Nowozelandzka Orkiestra Symfoniczna. Dodatkowo w filmie śpiewają członkowie obsady, tacy jak Barry Humphries, Richard Armitage i James Nesbitt. Ponownie, podczas wyświetlania napisów dołączono unikalne piosenki stworzone specjalnie na ich potrzeby, które są niezwykle ważnymi częściami w filmie. W pierwszej części – *Niezwykłej Podróży* – do stworzenia utworu zaproszono Neila Finna, który wykonał *Song of the Lonely Mountain*. Jego zaletą jest oddanie ducha filmu, poprzez dodanie motywów krasnoludzkich. W przypadku drugiej części - *Pustkowia Smauga*, na napisy końcowe piosenkę *I See Fire* skomponował i zaśpiewał Ed Sheeran. Piosenka ta zyskała dużą popularność i stała się jednym z najbardziej rozpoznawalnych utworów związanych z tym projektem. Natomiast w trzeciej części – *Bitwa Pięciu Armii*, piosenkę końcową zatytułowaną *The Last Goodbye* wykonał Billy Boyd, znany z roli Pippina we *Władcy Pierścieni*. Peter i Fran, wybierając piosenkę do finału, kierowali się przede wszystkim jej emocjonalnym ładunkiem⁸⁷ — miała oddać ducha pożegnania. Był to moment przejścia od *Hobbita* do *Władcy Pierścieni*, a jednocześnie symboliczne domknięcie całej historii. Utwór ten miał podwójne znaczenie: kończył nie tylko trylogię *Hobbita*, ale też wieńczył sześć filmów, które razem tworzyły jedną, epicką opowieść.

⁸⁶ B. Sibley, *Hobbit: Pustkowia Smauga Oficjalny przewodnik po filmie*, Warszawa 2013, str.100-103,110-114

⁸⁷ *Hobbit: Bitwa Pięciu Armii. Dodatki specjalne, (DVD)*. Warner Bros. 2015.

Rozdział 3: Ewolucja technologii filmowej między produkcjami *Władcy Pierścieni* a *Hobbitem*

Ewolucja technologii filmowej między trylogiami *Władcy Pierścieni* i *Hobbit* stanowi jeden z kluczowych aspektów. To za jej sprawą ukształtował się ostateczny wygląd i odbiór tych dwóch dzieł. Choć obie produkcje łączyły się poprzez wspólny świat, realizowane przez tego samego reżysera, Petera Jacksona, to zmieniający się kontekst technologiczny, postęp w dziedzinie efektów specjalnych oraz rozwój narzędzi cyfrowych znacząco wpłynęły na sposób realizacji obu trylogii. Przy realizacji *Władcy Pierścieni* twórcy musieli zmierzyć się z wyzwaniami wynikającymi z ówczesnych ograniczeń technologicznych. Technologia filmowa była w fazie intensywnego rozwoju, a wiele rozwiązań wykorzystywanych na planie stanowiło przełom w branży filmowej. Podczas gdy przy pracy nad *Hobbitem*, niemal dekadę później, twórcy mieli do dyspozycji znacznie bardziej zaawansowane narzędzia, a innowacje technologiczne były już standardem. W rozdziale tym zostaną porównane kluczowe zmiany w użyciu technologii, które wpłynęły na sposób narracji, estetykę wizualną, realizację efektów specjalnych oraz ogólny odbiór obu trylogii.

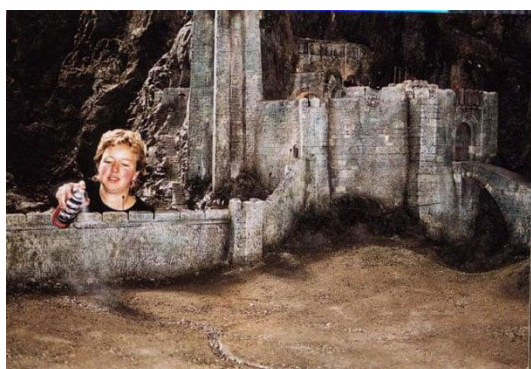
3.1. Rola praktycznych efektów specjalnych i technologii we *Władcy Pierścieni*

We *Władcy Pierścieni* reżyser Peter Jackson i jego zespół twórczy stanęli przed wyzwaniem stworzenia realistycznego, pełnego magii i epickiego świata, który jednocześnie musiał wywoływać wrażenie realistycznego. Choć dzisiejsze produkcje oparte na CGI są standardem, to przy realizacji trylogii Jacksona technologia cyfrowa nie była jeszcze tak rozwinięta ani wszechobecna. Dlatego też twórcy musieli polegać na tradycyjnych, praktycznych efektach specjalnych, które stanowiły fundament wizualny całej produkcji.

3.1.1. Miniatury, makiety i scenografia

Zespół filmowy dążył do jak najwierniejszego oddania świata stworzonego przez Tolkiena, w związku z tym, scenografia została przygotowana z niezwykłą dbałością o szczegóły, nawet jeśli oznaczało to, że 50% pracy nie było widać w kadrze. Wizje Petera Jacksona były przekładane na plastyczny język koncepcji Alana Lee i Johna Howe'a, a następnie — pod nadzorem kierownika artystycznego Dana Hennaha — urzeczywistnianie

przez zespół wyspecjalizowanych twórców. Nad konstrukcją czuwał Ed Mulholland, za dekoracje odpowiadał Kerry Dunn, a Sam Genet zajmował się rzeźbą, Matt Wratten technologią, a Brian Massey dbał o realistyczne odwzorowanie roślinności. Liczny zespół pracowników wspólnie tworzył scenografie, nieustannie odwołując się do literackiego pierwowzoru. Sam Dan Hennah podkreślał, że zespół nieprzerwanie wracał do książki, by uchwycić jej ducha i zakłócić go w wizualnej formie. Budowano plany w dwóch wielkościach, np. Bag End, gdzie jeden był wielkością dopasowany do aktorów, a drugi – mniejszy, by Gandalf wydawał się wielki i uderzał głową o belki. Ogrom włożonej pracy pokazują statystyki – 200 artystów i rzemieślników budowało 300 planów dekoracji przy stałym napiętym harmonogramie. Pracowali na nocne zmiany, a i tak często kończyli godzinę lub dwie przed rozpoczęciem zdjęć. Technicznie wykorzystywano nowoczesne rozwiązania, jak gigantyczne pompy cyrkulacyjne, które tłoczyły 20 000 litrów wody, do tworzenia wodospadów oraz pomysłów sztuczki, jak zastosowanie wykorzystywanej farby odblaskowej na jezdniach do napisów ithildinu na Drzwiach Durina. Ze względu na nietrwałość naturalnych liści, zespół importował z Chin miliony jedwabnych liści, by zazielenić lasy Śródziemia. W Edoras wykorzystano prawdziwą słomę do pokrycia dachów – słomę zebraną z 10-akrowego pola, przetransportowaną i montowaną ręcznie przez sześciuosobowy zespół. Dzięki sprytowi i determinacji strzechy przetrwały nawet wiatry wiejące z prędkością 140 km/h. Helmowy Jar zbudowano w kamieniołomie niedaleko Wellingtonu. Powstały tam m.in. most zwodzony, dziedziniec i pełnowymiarowy mur, zgodny z opisem Tolkiena. Praca przy filmie wymagała nie tylko kunsztu artystycznego, ale także perfekcyjnej organizacji, improwizacji i ogromnego wysiłku całego zespołu. Zwłaszcza, że trudności wiązały się niejednokrotnie z pogodą – powódzie, śniegi, susze⁸⁸.



Rysunek 53. Miniatura Helmowego Jaru

Jednym z pierwszych zadań było zebranie 75 000 plastikowych żołnierzyków, by Peter Jackson mógł planować choreografię bitew. A co się tyczy miniatur, to tworzono je z nieoczywistych materiałów: połówki piłeczek pingpongowych służyły za kopuły budynków, serwetki jako zdobienia architektoniczne, a zawartość torebek herbaty jako ściółka w miniaturowych lasach.

Lepszą nazwą na określenie miniatur jest „bigatura” (ang. połączenie *big* - duży oraz *miniature*

⁸⁸ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002, str. 43-53 (cały akapit)



Rysunek 54. Miniatura Rivendell



Rysunek 55. Miniatura Isengardu



Rysunek 56. Miniatura Minas Tirith

- miniatura), ponieważ były one monumentalne, jak na przykład, Wieża Barad-dûr, która mierzyła 9 metrów, a była zbudowana w skali 1:76. Wiele modeli powstało na długo przed rozpoczęciem zdjęć, by Peter Jackson mógł zaglądać do nich przy pomocy miniaturowej kamery, tworząc iluzję realnych przestrzeni. Powstały między innymi makiety takich obiektów jak: Minas Tirith, Rivendell, Helmowy Jar, posągi Argonath, sala Dwarrowdelf, statek Korsarzy (wyposażony w realistyczne detale jak linowe zwoje, kusze czy toaleta), zrujnowany młyn z Hobbitonu oraz taran Grond. Modele musiały być funkcjonalne – zawierały systemy oświetlenia, ruchome elementy i kanały dymne, a nawet były projektowane z myślą o łatwym transporcie. Jednym z najbardziej imponujących modeli było miasto Minas Tirith – monumentalna makieta zbudowana z zachowaniem niesamowitych detali, jak mikroskopijne sznury z białyną, studnie, pomniki i kręte uliczki. Miasto składało się z siedmiu poziomów i było nachylone pod kątem, by umożliwić ujęcia z lotu ptaka. Alex Funke, kierownik zdjęć i efektów specjalnych, podkreślał nowozelandzką pomysłowość w tworzeniu efektów specjalnych – z pomocą tzw. „technologii drutu nr 8”⁸⁹ można zbudować niemal wszystko. W Weta Workshop zespół wynajduje i improwizuje, tworząc nowe rozwiązania z dostępnych materiałów, jak kiedyś w klasycznym przemyśle efektów specjalnych. Wysięgniki do sterowania kamerą, zbudowane przez Briana Vant Hula i rozwijane przez Moritza Wassmanna, umożliwiają precyzyjne powtarzanie ruchów kamery nad miniaturowymi dekoracjami. Każde filmowanie miniatury balansowało na granicy porażki, ze względu na to, że w niej wszystko jest wyolbrzymione. Dzięki kreatywności, precyzji i odwadze Weta osiągnęła niesamowite efekty w miniaturowej skali, traktując każdy

⁸⁹ Drut nr 8, o średnicy 0,16 cala (czyli 4,064 mm), zgodnie z brytyjskim standardem grubości, stał się częścią kulturowego języka Nowej Zelandii. W rezultacie określenie „drut nr 8” zaczęło utożsamiać z kreatywnością i praktycznym podejściem Nowozelandszczyków, a wyrażenie „mentalność drutu nr 8” nabrało znaczenia zdolności do konstruowania lub naprawiania urządzeń przy użyciu dostępnych, często przypadkowych materiałów.

projekt jak matematyczne równanie, które trzeba dobrze rozwiązać, by uzyskać doskonały wynik⁹⁰.

3.1.2. Animatronika



Rysunek 57. Drzewiec

Ważną rolę w budowaniu realistycznego świata Śródziemia odegrała animatronika, czego najbardziej imponującym przykładem była postać Drzewca – enta, który pojawia się w *Dwóch Wieżach*. Zespół Wety stworzył kilkumetrowy model animatroniczny, który był wyposażony w ruchome dłonie i twarz. Głosu postaci użyczył John Rhys-Davies, który wcielał się również w Gimlego.

Aktorzy grający Merry'ego i Pippina musieli wielokrotnie przebywać wewnątrz „dłoni” Drzewca, w których spożywali nawet posiłki między ujęciami⁹¹. Równocześnie do animatroniki dodano CGI, co pozwoliło uzyskać naturalny, majestatyczny efekt. Brian Massey, kierownik wydziału roślinności odpowiedzialnego za prawdziwe i sztuczne środowiska w *Władcy Pierścieni*, porównuje drzewa do ludzi, twierdząc, że rosną podobnie. Jego zespół stworzył niesamowite krajobrazy leśne, jak Rivendell i Lothlórien oraz las Fangornu, w którym mieszka Drzewiec. Zbudowano 60 miniatur entów w skali 1:6, które były niemal wielkości człowieka. Do ich stworzenia wykorzystano krzewy janowca rosnące na wybrzeżu Wyspy Północnej. Wyselekcjonowane rośliny były odpowiednio formowane, by uzyskać pożądane kształty, a cały proces wymagał dużej precyzji i eksperckiego oka. Brian Massey, tworząc enty, wybierał pieńki, które dzielił, sklejał i dodawał do nich konary, tworząc wrażenie splecionych korzeni i gałęzi. Zadbano o detale, jak skrzywienie konarów, aby nadać drzewom autentyczny wygląd. Miniatury drzew ustawiano bliżej kamery, by uzyskać naturalny efekt. Dla pełnowymiarowych drzew Drzewca zbudowano 14 30-metrowych modeli, pokrytych gumową korą imitującą topolę⁹².

⁹⁰ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002, str. 57-67

⁹¹ I. Nathan, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, Londyn, str. 332

⁹² B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, op. cit., str. 28-29

3.1.3. CGI

Wierzę w efekty specjalne. Tego filmu nie powinien reżyserować ktoś, kto nie rozumie efektów specjalnych, ponieważ mogłyby one zdominować fabułę. Tymi słowami Petera Jacksona warto rozpocząć niniejszy podrozdział. Stanowią one *clue* relacji CGI–Śródziemie, stworzone na początku XXI wieku. W trylogii CGI odegrało kluczową rolę w przeniesieniu na ekran elementów, które byłyby niemożliwe do zrealizowania wyłącznie za pomocą efektów praktycznych. Poniżej zaprezentowano najważniejsze zastosowania efektów komputerowych:

1. Postać Golluma



Rysunek 58. Andy Serkis i Gollum

Gollum był pierwszą fotorealistyczną postacią stworzoną przy pomocy motion capture (technika przechwytywania ruchu). Mark Ordesky nazwał to *przełomem w dziejach kina*⁹³. Tworząc go, wykorzystali mimikę Andy’ego Serkisa - kopiowali jego grymasy, gesty, ruchy warg, osobowość i obdarzyli nimi Golluma. Weta studiowała twarz Serkisa przez 2,5 roku, by finalnie stworzyć cały katalog sposobów

wyrażania emocji na potrzeby animatorów. Podczas zdjęć, Serkis miał na sobie niebieski kombinezon z odblaskowymi punktami w okolicach stawów. Były one rejestrowane przez 25 kamer umieszczonych w różnych miejscach w studiu, a model Golluma powtarzał ruchy aktora w czasie rzeczywistym. Ten model służył potem animatorom za wzorzec do stworzenia realistycznej postaci⁹⁴.

2. Bitwy masowe



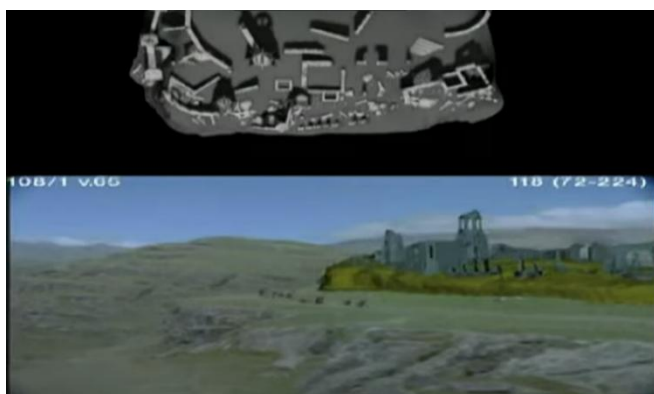
Rysunek 59. Massive

Weta Digital opracowało specjalne oprogramowanie o nazwie *Massive*, które pozwalało na generowanie setek tysięcy niezależnie „myślących” cyfrowych wojowników. Dzięki temu mogły powstać takie sceny bitew, jak pod Helmowym Jarem czy Minas Tirith.

⁹³ *Władca Pierścieni: Dwie Wieże. Dodatki specjalne*, DVD, 2003.

⁹⁴ Ibidem.

3. Cyfrowe krajobrazy i rozszerzenia scenografii



Rysunek 12. Jedno z ujęć z dodaną scenografią

miniaturowych dekoracji (tzw. bigatures)

4. Stworzenia i potwory



Rysunek 61. Czatownik



Rysunek 62. Wygenerowane konie

Często łączono efekty komputerowe z rzeczywistymi zdjęciami plenerowymi, uzyskując w ten sposób unikalną głębię i wiarygodność przestrzeni. Efekty specjalne powstawały również z realnych nagrań — filmowano np. płonące pochodnie, rozbijany gruz i strumienie „lawy” z zagęszczacza do ciasta⁹⁵. CGI było używane też do rozbudowy

Trolle jaskiniowe, Balrog, Nazgûle na skrzydlatych bestiach zostały stworzone niemal w całości komputerowo. W Bitwie na polach Pellenoru, stworzono padające konie po ataku skrzydlatych bestii, ponieważ nie można tego wymagać od zwierząt. Stworzenie cyfrowych koni było niezwykle złożonym

przedsięwzięciem, precyzyjnie opartym na anatomii prawdziwego zwierzęcia. Proces rozpoczął się od zeskanowania szczegółowej rzeźby konia, którą następnie wprowadzono do komputera. Twórcy dokładnie przeanalizowali i odwzorowali ruchy poszczególnych mięśni, aby animacja była jak najbardziej realistyczna. Kolejnym krokiem było opracowanie odpowiedniego oświetlenia i tekstur — dodano m.in. subtelne efekty cieniowania, które tworzyły na skórze konia naturalne refleksy, sprawiające wrażenie, że zwierzę pokryte jest delikatnym futrem. Po przygotowaniu wszystkich elementów przystąpiono do

⁹⁵ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, op. cit., str. 64-65

komponowania pełnego ujęcia. Co więcej, po raz pierwszy w historii zastosowano technikę motion capture w odniesieniu do koni, co pozwoliło jeszcze wierniej oddać ich ruch i zachowanie. Randall Cook odpowiadał za animację trolla jaskiniowego, nadając mu cechy rozwścieczonego nosorożca. Pracował w wirtualnej scenografii, a ruchy rejestrowano kamerami. Peter Jackson wykorzystywał wirtualną kamerę do planowania ujęć.

5. Cyfrowi dublerzy

Używano ich w scenach kaskaderskich lub z dużymi stworami, jak np. Legolas jeżdżący na trollu. Stosowano je również w wielkich przestrzeniach, gdzie filmowanie z właściwej skali było trudne. Aktorzy musieli odegrać ok. 50 gestów – chodzenie, bieganie, skoki – aby stworzyć ich cyfrowe wersje. Skanowano ich głowy z perukami i makijażem, dodawano cienie, faktury i rekwizyty. John Rhys-Davies nosił obciążniki, Ian McKellen symulował zbieranie szaty podczas biegu. Pomagali im projektanci rekwizytów, przygotowując lżejsze wersje broni i „szkielety” elementów kostiumu, które nie zasłaniały markerów ruchu.

Weta Digital opracowała ponad 1500 efektów specjalnych, w tym liczne cyfrowe stworzenia, takie jak Gollum, Balrog, Czatownik z Wody czy Drzewiec. Proces ich tworzenia rozpoczynał się od fizycznych modeli rzeźbionych w Weta Workshop, które następnie były skanowane i przekształcane w wersje cyfrowe, przygotowane do dalszej animacji komputerowej. Najważniejszym celem efektów specjalnych, również mówiący o ich sukcesie, jest to, że nie może przyciągać uwagi widza. Było to możliwe dzięki wszystkim sztuczkom znanym i tym wynalezionym przez twórców trylogii.

3.1.4. Scenariusz

Wprowadzone zmiany do oryginalnej historii miały przede wszystkim na celu uproszczenie fabuły tak, aby była zrozumiała i atrakcyjna również dla widzów, którzy nie znali złożonego i rozbudowanego świata Tolkiena. Część modyfikacji wynikała również z charakterystycznego dla Petera Jacksona zamiłowania do intensywnej akcji i widowiskowości. twórcy zdecydowali się opowiadać tę historię z perspektywy bohaterów, skupiając się na ich przeżyciach i emocjach, zamiast przedstawiać wydarzenia z dystansu, w stylu tzw. „boskiego oka”. Jak zauważa Philippa Boyens: *Można pokazać epickie sceny bitew i wielkie armie, ale to nie one poruszają widza. Prawdziwe emocje pojawiają się wtedy, gdy śledzimy losy konkretnej postaci — np. Aragorna w walce z orkiem. To kwestia zdrowego*

rozsądku: ludzie przejmują się bohaterem, którego znają i rozumieją⁹⁶. Choć zespół filmowy starał się pozostać wierny duchowi oryginału, musiał dokonać wyboru, co w tej monumentalnej, wielowarstwowej opowieści jest najważniejsze. Dla Fran Walsh odpowiedź była oczywista: *Serce tej historii to relacja Sama i Froda. Wiedzieliśmy, że jeśli tego nie oddamy, film stanie się jedynie pustą opowieścią przygodową*⁹⁷.

3.2 Technologia CGI w *Hobbicie*: przełom w realizacji wizualnej

Trylogia *Hobbit* to nie tylko powrót do Śródziemia, ale też wielki technologiczny skok naprzód. Peter Jackson postawił na nowoczesność: film został nakręcony w HFR (High Frame Rate), czyli 48 klatkach na sekundę (przy czym stał się pierwszym filmem w szerokiej dystrybucji, który tego dokonał)⁹⁸ oraz w 3D, co w założeniu miało sprawić, że widz „zanurzy się” w świecie filmu głębiej niż kiedykolwiek. Należy również uwzględnić intensywne wykorzystanie technologii CGI – od cyfrowych krajobrazów po postaci takie jak Azog czy Smaug – i mamy obraz Śródziemia zbudowanego nie tylko z aktorstwa i scenografii, ale i z milionów linii kodu.

Aspekt	Opis	Plusy	Minusy
CGI (grafika komputerowa)	Cyfrowe postacie, krajobrazy, sceny bitewne.	+ Umożliwia tworzenie spektakularnych, nierealnych scen. + Smaug, Gollum, bitwy – wizualny rozmach.	– Często zastępuje fizyczne efekty i scenografię. – Zmniejsza poczucie realizmu.
3D	Trójwymiarowy obraz wzmacniający immersję.	+ Głębia obrazu, efektywność. + Lepsze wrażenie przestrzeni.	– Wymusza określoną estetykę ujęć. – Męczące dla oczu niektórych widzów.
HFR (48 kl./s)	Dwukrotna liczba klatek względem standardowego 24 fps.	+ Płynniejszy obraz, brak rozmyć przy ruchu. + Wyższa ostrość. + Wszystkie dekoracje są widoczne.	– Odbierane jako „zbyt gładkie” lub „telewizyjne”. – Utrata „filmowego looku”. – Widoczne są niedoskonałości i tępe klingi,

⁹⁶ B. Sibley, *Peter Jackson: A film-maker's journey*, Londyn 2006, str. 732

⁹⁷ Ibidem, str. 733

⁹⁸ <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/showeast-2012-major-exhibitors-sign-387289/>
[dostęp: 13.05.2025]

Motion capture	Rejestrowanie ruchu aktorów do animacji cyfrowych postaci (Gollum, troll, orkowie itd.).	+ Wysoka ekspresja i naturalność ruchów. + Świetne dopasowanie do głosu aktora.	– Aktorzy muszą grać „na sucho”, bez fizycznych rekwizytów. – Trudności w interakcji z otoczeniem.
Realizacja w studiu	Dużo więcej zielonych ekranów i pracy na greenscreenie.	+ Kontrola nad każdym detalem ujęcia. + Ułatwione efekty wizualne.	– Mniej autentycznych lokacji. – Trudniejsza immersja dla widza.

Podsumowując, *Hobbit* to przykład, jak technologia może wzbogacić, ale też zdominować opowieść. I można skłonić się ku tezie, że tak się stało w tym przypadku. Tam, gdzie *Władca Pierścieni* tętnił fizyczną obecnością Śródziemia, *Hobbit* postawił na cyfrowy spektakl. Obie koncepcje mają swój urok – jedna bardziej surowa i namacalna, druga barwna, dynamiczna i pełna rozmachu. To właśnie te różnice pokazują, że technologia w kinie fantasy nie jest tylko narzędziem, lecz stanowi świadomy wybór estetyczny, który na dobre zmienia sposób, w jaki doświadczamy opowieści.

3.2.1 Scenografia, CGI i inne

Mimo skupienia się na realizacjach CGI, nadal część scenografii została wykonana ręcznie. Do elementów fizycznych można zaliczyć lokacje plenerowe, budowanie rzeczywistych obiektów, dekoracje, rekwizyty, broń i kostiumy. Natomiast w skład elementów CGI w przeciwieństwie do *Władcy Pierścieni*, wielu orkowych i goblinich aktorów miało twarze generowane komputerowo, a postacie były tworzone za pomocą technologii rejestracji ruchu oraz Smaug i inne stwory, sceny walki i krajobrazy, zmiany skali postaci i inne efekty specjalne. Również wykonano protezy dla krasnoludów, by zmienić proporcje aktorów, tj., powiększano głowy, nakładano silikonowe dłonie oraz sztuczne ręce, które obejmowały wszystko od czubków palców po łokieć, nakładano peruki i brody, a całość uzupełniały kostiumy. Każdy z krasnoludów został określony i przypisano im właściwą sobie charakterystykę. Dzięki temu, z łatwością można ich było odróżnić i nadać im indywidualność nie tylko w warstwie wizualnej, ale także w sposobie zachowania, mówienia i poruszania się. Stąd od Dwalina bije siła, Balin charakteryzuje się prostotą i godnością, Fili i Kili są młodymi wojownikami, Gloin ma ognisty temperament, Oin niedosłyszyszy, Bofur ma dobrą duszę, Bifur jako jedyny mówi w khuzdul – języku krasnoludów, Bombur ma potężną posturę, Ori jest skrybą, Dori troszczy się o braci oraz Nori, który jest złodziejem i szubrawcem. Terry Notary reżyserował ruch krasnoludów i wychodził z założenia, że ciało jest narzędziem ekspresji, które trzeba dobrze poznać i opanować. Proces treningu zaczyna się od prostych ćwiczeń,

które pomagają odkryć nawyki, napięcia i ograniczenia. Celem jest osiągnięcie neutralności ciała i budowanie roli od podstaw, bez narzuconych schematów. Ruch krasnoluda to przemyślana sekwencja: pomysł, wycofanie, intencja, działanie i zamknięcie. Rytm i dynamika ruchu określają charakter postaci, co pomaga aktorom w budowaniu autentycznych kreacji. Krasnoludy poruszają się ciężko, z niskim środkiem ciężkości, jakby miały w sobie żelazną kulę. Ich gesty są oszczędne, ale pełne znaczenia – każde działanie wynika z głębokiego „rdzenia”. To dumna rasa, zakorzeniona w tradycji, silna, nieufna i emocjonalnie głęboka⁹⁹.

Joe Letteri nadzorował efekty wizualne. W wielu scenach wykorzystano technikę *performance capture*¹⁰⁰, aby zwiększyć liczbę postaci na ekranie (np. orków czy krasnoludów na wąskich półkach skalnych). Dzięki niej cyfrowe postacie poruszają się naturalnie, nawet jeśli sceny nie da się nakręcić na żywo. Metoda ta umożliwia przeniesienie gry aktora do wirtualnego środowiska bez utraty realizmu. Podczas sesji nagrywano charakterystyczne ruchy postaci oraz dodatkowe gesty, tworząc bogatą bazę materiałów do animacji. Technika wymuszonej perspektywy, używana już we *Władcy Pierścieni*, została znacznie rozwinięta na potrzeby *Hobbita*, kręconego w 3D. We *Władcy Pierścieni* różnicę wzrostu między postaciami osiągnęto, ustawiając aktorów na różnych odległościach od kamery. Jednak w 3D takie triki nie działały, więc w *Hobbicie* zastosowano bardziej zaawansowane rozwiązania: m.in. „kamerę niewolnika” – zsynchronizowaną kamerę kręcącą równoległe drugą wersję sceny w innej skali.



Rysunek 13. Ian McKellen na green screenie

Cyfrowa technologia pozwalała łatwiej manipulować rozmiarem postaci, a wiele ujęć było przygotowywanych na dwóch planach jednocześnie – krasnoludy filmowano w naturalnych rozmiarach, a Gandalfa osobno na green screenie z przeskalowanym ruchem kamery. Pomocne były też piłeczki tenisowe ustawiane na planie jako punkty odniesienia. Całość wymagała ogromnej precyzji i wcześniejszego zaplanowania, by zgrać ze sobą ruchy, spojrzenia i skalę, a przy tym umożliwić reżyserowi pracę „na żywo”, bez

⁹⁹ D. Falconer, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Kronika 2: Sztuka Tworzenia Postaci*, Amber 2013, str. 67 (cały akapit)

¹⁰⁰ *Performance capture* (z ang. „rejestracja występu”) to zaawansowana technika filmowa i animacyjna, która polega na cyfrowym przechwytywaniu pełnego występu aktora — nie tylko ruchów ciała (jak w tradycyjnym motion capture), ale także mimiki twarzy, gestów oraz często głosu. Aktorzy noszą specjalne kombinizony i znaczniki, a ich gra rejestrowana jest za pomocą wielu kamer i czujników. Zebrane dane są następnie wykorzystywane do animowania cyfrowych postaci w realistyczny sposób. Technika ta pozwala przenieść naturalną, emocjonalną grę aktorską do świata generowanego komputerowo

żmudnego montażu oddzielnych elementów¹⁰¹. Podczas kręcenia trylogii *Hobbit* Sir Ian McKellen załamał się na planie, mówiąc: „Nie po to zostałem aktorem.” Miał trudności z pracą w środowisku zdominowanym przez zielony ekran – czuł się odizolowany i oderwany od reszty obsady oraz od tradycyjnego, bezpośredniego kontaktu z innymi aktorami, który zawsze był dla niego istotą aktorstwa.

3.2.2. Scenariusz

Wprowadzono wiele zmian w odniesieniu do pierwowzoru literackiego, ze względu na rozciągnięcie fabuły na trzy filmy. Powieść Tolkiena jest krótką przygodową historią, przeznaczoną dla dzieci. Natomiast filmy są skierowane do nastolatków i wyżej. Aby wypełnić narrację, twórcy dodali wiele scen, postaci i wątków spoza książki, by urozmaicić historię oraz by powiązać ją z wydarzeniami z *Władcy Pierścieni*. W książce wątek Nekromanty, który okazuje się być Sauronem, ledwie się pojawia. W filmie został znacznie rozwinięty. Pokazano Białą Radę, Galadriel, Sarumana i Gandalfa, którzy mierzą się z zagrożeniem powracającego zła w Dol Guldur. W filmach znacznie bardziej podkreślono ambicję Thorina, jego dumę i ostateczny upadek moralny pod wpływem "smoczej choroby". Choć Tolkien też wspomina o tej przemianie, film kładzie na nią większy nacisk dramatyczny. W książce bitwa jest krótko opisana i Bilbo zostaje znokautowany, nie widząc większości walki. W filmach to kulminacyjna, efektowna sekwencja bitewna trwająca niemal godzinę i z wieloma szczegółowo pokazanymi pojedynkami. Legolas, który jest synem Thranduila, został w filmach umieszczony, mimo że nie występuje w oryginalnym tekście, aby ułatwić narracyjne powiązanie z trylogią o Pierścieniu. Azog, w książce martwy od dawna, został przywrócony jako główny antagonistą i prześladowcą Thorina. To całkowicie filmowy dodatek, mający zwiększyć napięcie i zapewnić przeciwnika z krwi i kości. Tauriel, elficka wojowniczka z Leśnego Królestwa, w ogóle nie występuje w książce. Została stworzona na potrzeby filmu jako silna postać kobieca i potencjalny obiekt uczucia Kilego, co wprowadza nowy międzygatunkowy wątek romantyczny. Sceny takie jak ucieczka w beczkach, walka z pajakami czy potyczki z orkami zostały wydłużone i wzbogacone o elementy akcji i efektów specjalnych, znacznie przekraczając skalę opisów z książki. Filmy ukazują szerszy kontekst konfliktu między elfami, ludźmi i krasnoludami oraz napięcia terytorialne i ambicje władców – w książce są to jedynie zarysowane tła wydarzeń.

¹⁰¹ D. Falconer, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Kronika 2: Sztuka Tworzenia Postaci*, op. cit., str. 77

W efekcie powstała adaptacja, która mocno różni się od literackiego pierwowzoru. Choć rdzeń historii – wyprawa Bilba z krasnoludami i walka ze smakiem Smaugiem – pozostał nienaruszony, to jej forma i szczegóły zostały gruntownie przekształcone na potrzeby epickiego widowiska kinowego.

3.3 Od tradycyjnych efektów do cyfrowych cudów: Jak technologie zmieniły wizualizację świata Tolkiena

Porównanie trylogii *Władcy Pierścieni* i *Hobbita* odsłania szerszy trend w historii kina fantasy — przejście od rzemieślniczego realizmu do cyfrowego spektaklu. To nie jest zarzut, lecz obserwacja: oba podejścia mają swoje zalety i służą innym celom. *Władca Pierścieni* zachwyca ziemistością, fizyczną obecnością Śródziemia i surową namacalnością przygody. *Hobbit* natomiast stawia na baśniowość, wizualny rozmach i technologiczne fajerwerki. Zmieniły się narzędzia, ale jeszcze bardziej — sposób ich użycia. W miejsce wcześniejszej dominacji ręcznej charakteryzacji, miniaturowych modeli oraz filmu kręconego na drobnoziarnistej taśmie Super 35 mm, współczesne produkcje wykorzystują cyfrową precyzję, technologię High Frame Rate oraz trójwymiarowy obraz. *Hobbit* to film, który oddycha rytmem 48 klatek na sekundę i nosi okulary 3D. W efekcie Śródziemie Petera Jacksona to nie tylko kraina Tolkiena — to także mapa zmian, jakie przeszło kino na przestrzeni zaledwie dekady. To historia o tym, jak opowieść kształtuje technologię, ale też w jaki sposób technologia wpływa na treść, formę narracji i jej odbiór.

Obie trylogie prezentują różne etapy kariery Jacksona i różne etapy rozwoju technologii filmowej. *Władca Pierścieni* powstawał niemal wbrew ograniczeniom — był marzeniem ryzykownym, realizowanym z pasją i uporem. *Hobbit* powstawał w erze blockbustrowej pewności siebie, z większym budżetem, ale też pod większą presją studia. Choć trylogia ta osiągnęła sukces komercyjny, wielu widzów zauważyło brak tej samej emocjonalnej głębi i autentyczności. Śródziemie Jacksona to dziś nie tylko adaptacja prozy Tolkiena — to również zwierciadło zmian, jakie przeszło kino XXI wieku. Od ręcznej roboty do komputerowego kodu, od analogowego ciepła do cyfrowej ostrości. To opowieść o tym, jak technologia może służyć historii, ale też jak potrafi ją kształtować, czasem na własnych warunkach. Choć oba podejścia mają swoje mocne strony, to zestawienie tych trylogii stawia ważne pytania o przyszłość kina fantasy i o to, gdzie kończy się magia rękodziela, a zaczyna perfekcja maszyny.

Rozdział 4: Identyfikacja podobieństw i różnic między trylogiami

Rozdział ten poświęcony jest analizie podobieństw i różnic pomiędzy dwiema najważniejszymi filmowymi adaptacjami twórczości J.R.R. Tolkiena – trylogii *Władca Pierścieni* (2001–2003) oraz trylogii *Hobbit* (2012–2014), które choć osadzone w tym samym świecie Śródziemia, reprezentują dwa odrębne podejścia do ekranizacji literatury fantasy. Obie serie zostały wyreżyserowane przez Petera Jacksona i realizowane z udziałem wielu tych samych twórców oraz studiów produkcyjnych, co zapewniło im wizualną i stylistyczną spójność. Jednocześnie dzieli je ponad dekada różnicy w czasie powstania, a co za tym idzie — odmienne realia technologiczne, zmieniające się oczekiwania rynkowe oraz ewoluujący model produkcji filmowej. Te czynniki wpłynęły na zróżnicowane podejście narracyjne (obejmujące sposób prowadzenia historii, strukturę fabularną, tempo opowieści oraz przedstawienie bohaterów i ich rozwój), wizualne (styl zdjęć, scenografię, efekty specjalne, kostiumy i charakterystykę) oraz tematyczne (motywy przewodnie i przesłania). Celem tego rozdziału jest uchwycenie tych różnic oraz wskazanie elementów wspólnych, zarówno na poziomie struktury narracyjnej i konstrukcji świata przedstawionego, jak i w kontekście artystycznym, technicznym oraz kulturowym, co pozwoli lepiej zrozumieć kierunki, w jakich ewoluowały filmowe adaptacje Tolkiena, a także ich wpływ na odbiór przez widzów i krytyków oraz interpretację jego dzieł we współczesnej kulturze.

4.1 Ogólna charakterystyka

W celu lepszego zobrazowania różnic i podobieństw między obiema trylogiami, poniżej przedstawiam szczegółową tabelę porównawczą filmów z serii *Władca Pierścieni* i *Hobbit*. Zestawienie to uwzględnia kluczowe aspekty produkcyjne, artystyczne oraz narracyjne, pozwalając uchwycić zmieniające się podejście twórców do materiału źródłowego, technologii filmowej i oczekiwań widzów. Dzięki temu można łatwiej zrozumieć, jak zmieniło się Śródziemie na ekranie — nie tylko w czasie diegetycznym, ale również w kontekście rozwoju samej kinematografii.

Kategoria		
Gatunek i ton	Epicka, poważna saga fantasy	Lekka, przygodowa opowieść
Źródło literackie	3 książki J.R.R. Tolkiena – <i>Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia, Władca Pierścieni: Dwie Wieże, Władca Pierścieni: Powrót Króla</i>	1 książka J.R.R. Tolkiena – <i>Hobbit, czyli tam i z powrotem</i> + dodatki z książek <i>Władcy Pierścieni</i>
Liczba filmów	3 filmy	3 filmy
Styl filmowania	Taśma 35 mm	Cyfrowo, 48 klatek na sekundę, 3D
Budżet całkowity	ok. 280 mln USD	ok. 675 mln USD
Efekty specjalne	Przewaga efektów praktycznych, animatronika, makiety	Głównie efekty komputerowe (CGI), animacje 3D
Motion capture	Gollum (nowatorska technologia)	Gollum + Smaug (złożone CGI, zaawansowany mocap)
Skupienie na postaciach	Duża liczba bohaterów, polityka	Bilbo i kompania krasnoludów
Przywiązanie do książki	Dość wierna adaptacja	Sporo dodatków i rozbudowa lore'u Śródziemia
Wątki dodatkowe	Minimalne zmiany w stosunku do książki	Wiele dodatków (np. Sauron, Dol Guldur, Tauriel)
Styl narracji	Wielowątkowa, poważna i epicka	Jednowątkowa, przygodowa, wzbogacona dodatkami
Produkcja	Jednolity proces zdjęciowy; Zdjęcia kręcone jednym ciągiem – ponad 14 miesięcy	Produkcja rozciągnięta, zmiany w ekipie; Kręcone w blokach – 3 fazy zdjęciowe w różnych latach
Muzyka	Heroiczna, monumentalna	Kameralna, przygodowa
Odbiór	Ogromne uznanie	Mieszany odbiór
Liczba Oscarów	17 Oscarów (11 dla <i>Powrotu Króla</i>)	0 Oscarów (7 nominacji)

Rozbudowana tabela pokazuje, jak dwie trylogie Petera Jacksona — choć osadzone w tym samym świecie — różnią się niemal pod każdym względem: technologicznym, narracyjnym, finansowym i emocjonalnym. *Władca Pierścieni* to epicka opowieść o losach świata, nakręcona z rozmachem, ale przy ograniczonych zasobach i ogromnej kreatywności zespołu produkcyjnego. Filmy te wyznaczyły nowy standard w kinie fantasy i do dziś uchodzą za wzór adaptacji literackiej. Z kolei trylogia *Hobbit* powstała w zupełnie innym kontekście: po sukcesie swojej poprzedniczki, przy znacznie większym budżecie i nowoczesnej technologii, ale również z większą ingerencją studiów filmowych. Efektem tego jest seria o bardziej przygodowym charakterze, bogatsza wizualnie, lecz z mniej wyraźnym ciężarem emocjonalnym i dramaturgicznym. Choć *Hobbit* był oparty na jednej książce, został rozciągnięty do trzech filmów, w których rozszerzono fabułę o dodatkowe wątki i postaci, co spotkało się z mieszanym odbiorem widzów i krytyków. Mimo różnic obie trylogie łączy spójność świata przedstawionego, powracający bohaterowie, magia muzyki Howarda Shore'a i niezrównane efekty Weta Workshop, które uczyniły Śródziemie niemal namacalnym. To nie tylko dwa zestawy filmów, ale dwie wizje jednej mitologii, które razem tworzą filmowy fundament Tolkiena na ekranie.



Rysunek 14. Barrie M. Osborne, Peter Jackson i Fran Walsh pozują ze swoimi Oscarami za Najlepszy Film

4.2. Postaci i obsada

Oto przejrzysta tabela porównawcza obsady filmów z serii *Władca Pierścieni* i *Hobbit* w formacie zestawienia aktorów, którzy wystąpili w obu trylogiach (lub tylko w jednej), z informacją o granych przez nich postaciach.

TABELA PORÓWNAWCZA OBSADY
„WŁADCY PIERŚCIENI”
I „HOBBITA”

OBSZAR	AKTOR	POSTAĆ	„WŁADCA PIERŚCIENI”	„HOBBIT”
Shire i Bree	Elijah Wood	Frodo Baggins	✓	✓
	Sean Astin	Samwise Gamgee	✓	✗
	Dominic Monaghan	Meriadoc "Merry" Brandybuck	✓	✗
	Billy Boyd	Peregrin "Pippin" Took	✓	✗
	Ian Holm	Bilbo Baggins (starszy)	✓	✗
	Lori Dungey	Mrs. Bracegirdle	✓	✗
	David Weatherley	Barliman Butterbur	✓	✗
	Sarah McLeod	Rosie Cotton	✓	✗
	Norman Forsey	Gaffer Gamgee	✓	✗
	Alexandra Astin	Elanor Gamgee	✓	✗
	Martyn Sanderson	Bree Gate-Keeper	✓	✗
	Cameron Rhodes	Farmer Maggot	✓	✗
	Bill Johnson	Old Noakes	✓	✗
	Noel Appleby	Everard Proudfoot	✓	✗
	Megan Edwards	Mrs. Proudfoot	✓	✗
	Peter Corrigan	Otho Sackville	✓	✗
	Elizabeth Moody	Lobelia Sackville-Baggins	✓	✗
	Brian Sargent	Ted Sandyman	✓	✗
	Martin Freeman	Bilbo Baggins (młodszy)	✗	✓
	Sonia Forbes-Adam	Belladonna (Took) Baggins	✗	✓
	Dan Hennah	Gerontius "The Old" Took	✗	✓
	Richard Whiteside	Butterbur Sr.	✗	✓
	Betsy Butterbur	Katie Jackson	✗	✓
	Bill Ferny Sr.	Dallas Barnett	✗	✓
	Squint	Matt Smith	✗	✓

TABELA PORÓWNAWCZA OBSADY
„WŁADCY PIERŚCIENI”
I „HOBBITA”

OBSZAR	AKTOR	POSTAĆ	„WŁADCA PIERŚCIENI”	„HOBBIT”
Rivendell i Lothlórien	Thomas Robins	Déagol	✓	✗
	Ian McKellen	Gandalf	✓	✓
	Peter McKenzie	Elendil	✓	✗
	Mark Ferguson	Gil-galad	✓	✗
	Liv Tyler	Arwen	✓	✗
	Hugo Weaving	Elrand	✓	✓
	Bret McKenzie	Figwit - LOTR Lindir - HAUJ	✓	✓
	Cate Blanchett	Galadriel	✓	✓
	Marton Csokas	Celeborn	✓	✗
	Craig Parker	Haldir	✓	✗
	Jern Benzon	Rúmil	✓	✗
Leśne Królestwo	Orlando Bloom	Legolas	✓	✓
	Lee Pace	Thranduil	✗	✓
	Evangeline Lilly	Tauriel	✗	✓
Trollshaws	Mark Hadlow	Bert	✗	✓
	William Kircher	Tom	✗	✓
	Peter Hambleton	William	✗	✓
Miasto na Jeziorze	Luke Evans	Bard the Bowman	✗	✓
	Peggy Nesbitt	Sigrid	✗	✓
	Mary Nesbitt	Tilda	✗	✓
	John Bell	Bain	✗	✓
	Stephen Fry	Master of Lake-town	✗	✓
	Ryan Gage	Alfrid Lickspittle	✗	✓
	Craig Hall	Galion	✗	✓
	Mark Mitchinson	Braga	✗	✓

TABELA PORÓWNAWCZA OBSADY „WŁADCY PIERŚCIENI” I „HOBBITA”

OBSZAR	AKTOR	POSTAĆ	„WŁADCA PIERŚCIENI”	„HOBBIT”
Mikrwood	Sylvester McCoy	Radagast the Brown	X	✓
	Mikael Persbrandt	Beorn	X	✓
Gondor	Viggo Mortensen	Aragorn	✓	X
Gondor	Sean Bean	Boromir	✓	X
	Alistair Browning	Damrod	✓	X
	John Noble	Denethor	✓	X
	John Bach	Madril	✓	X
	David Wenham	Faramir	✓	X
	Harry Sinclair	Isildur	✓	X
Rohan	Bernard Hill	Théoden	✓	X
	Paris Howe Strewe	Théodred	✓	X
	Robyn Malcolm	Morwen	✓	X
	Sam Comery	Éothain	✓	X
	Olivia Tennet	Freda	✓	X
	Karl Urban	Éomer	✓	X
	Miranda Otto	Éowyn	✓	X
	Bruce Hopkins	Gamling	✓	X
	Bruce Phillips	Grimbold	✓	X
	John Leigh	Háma	✓	X
Dale and Erebor	Calum Gittins	Haleth	✓	X
	Ian Hughes	Irolas	✓	X
	John Rhys-Davies	Gimli	✓	X
	Benedict Cumberbatch	Smaug	X	✓
	Billy Connolly	Dáin II Ironfoot	X	✓
	Jeffrey Thomas	Thrór	X	✓

TABELA PORÓWNAWCZA OBSADY „WŁADCY PIERŚCIENI” I „HOBBITA”

OBSZAR	AKTOR	POSTAĆ	„WŁADCA PIERŚCIENI”	„HOBBIT”
Dale and Erebor	Mike Mizrahi (old) - HAUJ Thomas Robins (young) - HAUJ Antony Sher - H.DOS	Thráin II	X	✓
	Richard Armitage	Thorin II Oakenshield	X	✓
	Ken Stott	Balin	X	✓
	Graham McTavish	Dwalin	X	✓
	Dean O’Gorman	Fili	X	✓
	Aidan Turner	Kili	X	✓
	John Callen	Oin	X	✓
	Peter Hambleton	Glóin	X	✓
	William Kircher	Bifur	X	✓
	James Nesbitt	Bofur	X	✓
	Stephen Hunter	Bombur	X	✓
	Mark Hadlow	Dori	X	✓
	Jed Brophy	Nori	X	✓
	Adam Brown	Ori	X	✓
	Andy Serkis	Gollum / Sméagol	✓	✓
Isengard i Mordor i Dol Guldur	Stephen Ure	Gorbag	✓	X
	Lawrence Makoare	Gothmog	✓	X
	Brad Dourif	Grima Wormtongue	✓	X
	Stephen Ure	Grishnákh	✓	X
	Lawrence Makoare	Lurtz	✓	X
	Robbie Magasiva	Mauhúr	✓	X
	Bruce Spence	Mouth of Sauron	✓	X
	Alan Howard	The One Ring	✓	X
	Christopher Lee	Saruman the White	✓	X
	Sala Baker - LOTR Benedict Cumberbatch - H	Sauron	✓	X

TABELA PORÓWNAWCZA OBSADY „WŁADCY PIERŚCIENI” I „HOBBITA”

OBSZAR	AKTOR	POSTAĆ	„WŁADCA PIERŚCIENI”	„HOBBIT”
Isengard i Mordor i Dol Guldur i Misty Mountains Isengard i Mordor i Dol Guldur	Peter Tait	Shagrat	✓	✗
	Peter Tait	Shagrat	✓	✗
	Jed Brophy	Sharku	✓	✗
	Jed Brophy	Snaga	✓	✗
	Nathaniel Lees	Ugluk	✓	✗
	Brent McIntyre - FOTR Lawrence Makoare - ROTK	Witch-king of Angmar	✓	✗
	Paul Norell	King of the Dead	✓	✗
	Benedict Cumberbatch	The Necromancer	✗	✓
	Manu Bennett	Azog the Defiler	✗	✓
	Conan Stevens - AUJ Lawrence Makoare - DOS John Tui - BOTFA	Bolg	✗	✓
	Stephen Ure	Fimbul	✗	✓
	Barry Humphries	Great Goblin	✗	✓
	Kiran Shah	Goblin scribe	✗	✓
	Stephen Ure	Grinnah	✗	✓
	Ben Mitchell	Narzug	✗	✓
	John Rawls	Yazneg	✗	✓
	Conan Stevens	Keeper of the Dungeons	✗	✓

Legenda:

- postaci i aktorzy powtarzający się w obu trylogiach
- ✓ - postaci i aktorzy występujący w danej trylogii
- ✗ - postaci i aktorzy nie występujący w danej trylogii

Tabele świetnie ukazują, jak świat Śródziemia został spójnie odwzorowany na przestrzeni obu trylogii dzięki powracającym aktorom i konsekwentnym decyzjom obsadowym. Postaci takie, jak Gandalf (Ian McKellen), Galadriel (Cate Blanchett), Elrond (Hugo Weaving), Legolas (Orlando Bloom), Gollum (Andy Serkis), czy nawet Figwit/Lindir (Bret McKenzie) oraz Frodo Baggins (Elijah Wood) łączą obie serie i wzmacniają poczucie ciągłości narracyjnej i estetycznej. Z kolei trylogia *Hobbit* wprowadza wielu nowych bohaterów i aktorów, takich jak Martin Freeman w roli młodego Bilba, Richard Armitage, jako wzbudzający lojalność Thorin Dębowa Tarcza czy Luke Evans jako łuczniczek Bard. Dzięki temu nowa seria zyskuje własną tożsamość – bardziej przygodową i dynamiczną – choć nie można zapominać, że jednocześnie czerpie z mitologii znanej z *Władcy Pierścieni*.



Rysunek 65. Barrie M. Osborne

Przechodząc płynnie do kwestii obsady, Barrie M. Osborne – jeden z głównych producentów trylogii *Władca Pierścieni* – tak wypowiadał się na ten temat: *Szukaliśmy aktorów najbardziej odpowiednich do danej roli. Nie musieliśmy zebrać gwiazdorskiej obsady, aby zareklamować film, ponieważ w tym celu mieliśmy powieść i 100 000 000 czytelników! Wybraliśmy zatem najlepszych...*¹⁰². W związku z czym, Jackson sprosił aktorów z Anglii, Ameryki, Australii i Nowej Zelandii.

Natomiast w *Hobbicie* poza powracającymi aktorami do obsadzenia zostały role pierwszo-, drugo-, a nawet trzecioplanowe, jak i epizody, a przede wszystkim należało znaleźć cały zespół aktorów wcielających się w kompanię Thorina. Tak więc, raz jeszcze zebrano obsadę z różnych zakątków Ziemi. *Jak przenieść z książki na ekran całą kompanię krasnoludów i sprawić, by każdy z nich miał jedyny w swoim rodzaju charakter i wygląd? Skala takiego zadania trochę onieśmiela, a jednak Peterowi Jacksonowi udało się to osiągnąć. Myślę, że to wielki sukces naszego filmu*¹⁰³ – tak o obsadzie mówił James Nesbitt, aktor wcielający się w rolę krasnoluda.

4.3. Warstwa wizualna

Jedną z najbardziej zauważalnych różnic jest warstwa wizualna obu trylogii, obejmująca styl zdjęć, efekty specjalne, scenografię, kostiumy i ogólną estetykę realizacji. Choć obie serie zostały wyreżyserowane przez Petera Jacksona i opowiadają historie osadzone w tym samym świecie, sposób ich wizualnej prezentacji wyraźnie odzwierciedla nie tylko zmieniające się możliwości technologiczne, ale również odmienne podejścia artystyczne. *Władca Pierścieni*, kręcony na taśmie filmowej z dużym naciskiem na efekty praktyczne, charakteryzuje się bardziej surową, realistyczną estetyką. Z kolei *Hobbit*, wykorzystujący cyfrową kamerę i intensywnie wspierany przez CGI, prezentuje bardziej wygładzony, często baśniowy i mniej namacalny obraz Śródziemia. Poniższe zestawienie ma na celu ukazanie najważniejszych różnic i podobieństw między obiema trylogiami pod względem zdjęć, efektów specjalnych, scenografii oraz innych elementów wizualnych.

¹⁰² B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, op. cit., str. 141.

¹⁰³ D. Falconer, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Kronika 2: Sztuka Tworzenia Postaci*, Amber 2013, str. 40

Element		
Nośnik nagrania	Taśma filmowa 35 mm	Kamera cyfrowa RED Epic (5K), 48 klatek/s
Styl zdjęć	Naturalistyczny, zrównoważony kolorystycznie	Czystszy, jaśniejszy, często bardziej nasycony
Efekty specjalne	Głównie praktyczne efekty, CGI jako uzupełnienie	Dominacja CGI, liczne cyfrowe postaci i scenerie
Charakterystyka i kostiumy	Ręcznie robione, z dużym naciskiem na autentyczność	Częściej wspierane cyfrowo, bardziej stylizowane
Scenografia	Zbudowane fizycznie lokacje, makiety, plenery	Dużo green screenu i generowanych cyfrowo przestrzeni
Estetyka	Surowa, epicka, z naciskiem na realizm fantasy	Baśniowa, bardziej bajkowa i wizualnie „czystsza”
Efekty praktyczne	Miniatury („bigatures”), animatronika, makijaż	W większości zastąpione przez grafikę komputerową
Technologia motion capture	Użyta głównie do Golluma (Andy Serkis)	Bardziej rozbudowana i częściej stosowana (np. Smaug, Azog)
Odbiór widzów	Ceniona za „namacalność” i ponadczasowość obrazu	Krytykowana za nadmiar CGI i nienaturalne efekty



Rysunek 66. Jamie Selkirk

Nikt tak naprawdę nie wiedział na jak wielką skalę porywali się realizując *Władcę Pierścieni*, ponieważ ta skala wciąż rosła i rosła. Dział montażyisty Jamiego Selkirka, dziennie przerabiał od 1500 do 3000 metrów taśmy filmowej, lecz te liczby również urosły do 9000 i 12 000 metrów¹⁰⁴. Wynikało to z intensywnego zaangażowania aż czterech, pięciu, a czasem nawet siedmiu równoległych ekip filmowych, prowadzonych przez reżyserów zespołów pomocniczych takich jak John Mahaffie, Geoff Murphy, Ian Mune, Guy Norris, George Marshall Ruge. Do pracy angażowano każdego, kto był dostępny – w tym również producentów (np. Rick Porras i Barrie M. Osborne) i scenarzystów. Główne zdjęcia do całej trylogii realizowano równocześnie w różnych lokalizacjach, w tym na terenach chronionych i w parkach narodowych Nowej Zelandii, w okresie od 11 października 1999 roku do 22 grudnia 2000 roku (co daje 15 miesięcy ciągłej pracy). Zdjęcia uzupełniające były kręcone co roku, od 2001 aż do 2004. Realizacja zdjęć miniaturowych trwała nieprzerwanie przez cały okres produkcji i objęła ponad tysiąc dni zdjęciowych.

Przy realizacji *Hobbita* skala produkcji była równie ogromna, choć w nieco innych okolicznościach. Pod względem organizacyjnym i logistycznym, ekipa produkcyjna musiała poradzić sobie z równie intensywnym tempem pracy. Zdjęcia główne realizowane były przez ponad 18 miesięcy, w różnych lokalizacjach na terenie Nowej Zelandii, a przede wszystkim w studiu. Przy produkcji *Hobbita* studio Weta Digital korzystało z pracy aż 28 działów – nawet krótkie ujęcia wymagały zaangażowania kilkudziesięciu osób. Filmy kręcone w technologii 48 klatek na sekundę wymagały ogromnej precyzji i szczegółowości, np. modelowania każdej szpilki na gałęzi sosny. Weta Digital przykładła ogromną wagę zarówno do dużych, jak i najmniejszych detali. Dużym wyzwaniem są tzw. efekty niewidoczne – np. poprawki kosmetyczne aktorów, by wyglądały młodziej niż w *Władcy Pierścieni*. Nawet nowy aktor, Richard Armitage (Thorin), wymagał retuszu brody, by usunąć różnice między sztuczną a naturalną. Weta odpowiada też za symulacje zjawisk naturalnych – np. realistyczny,

¹⁰⁴ B. Sibley, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002.

zachwycający wodospad w Rivendell. Celem było stworzenie magicznego miejsca, które zachwyci widzów i uczyni świat filmu bardziej wiarygodnym.

Trylogia *Władcy Pierścieni* została zrealizowana w duchu epickiego realizmu. Twórcy postawili sobie za cel wykreowanie świata, który będzie wiarygodny i przekonujący w każdym aspekcie: wizualnym, przestrzennym i kulturowym. Ujęcia były często kręcone przy użyciu naturalnego światła na plenerach Nowej Zelandii, a efekty komputerowe wykorzystywano głównie jako wsparcie praktycznych rozwiązań, takich jak makiety, miniatury, ręczne charakteryzacje czy animatronika. Ogromne znaczenie miała również spójna i przemyślana koncepcja kolorystyczna. Dominujące barwy to zielenie, brązy, błękity i szarości – czyli kolory występujące w naturze, które wzmacniały realizm świata przedstawionego. Paleta ta była świadomie dostosowana do poszczególnych krain i nastrojów scen: mroczne, zimne tony w Mordorze kontrastowały z ciepłymi, złocistymi barwami Shire'u, tworząc wizualny rytm opowieści. W ten sposób podkreślono realizm świata przedstawionego. Scenografia i kostiumy były niezwykle szczegółowe i starannie zaprojektowane. Inspiracje czerpano głównie z estetyki średniowiecznej Europy – widoczne są odniesienia do architektury gotyckiej, nordyckiej czy celtyckiej. Każda kultura Śródziemia miała odrębny styl, co podkreślało ich unikalność i historię. Równie dużą wagę przywiązywano do detali – każdy element ubioru, broń czy przedmiot codziennego użytku miał swoje uzasadnienie kulturowe i funkcjonalne. Dzięki temu Śródziemie jawi się jako świat żywy, zamieszkały, mający swoją historię, mitologię i geografę.

W przeciwieństwie do niego, *Hobbit* charakteryzuje się znacznie bardziej baśniową i efektowną estetyką. Kolorystyka cechuje się większym nasyceniem i intensywnością barw. Dodatkowo zastosowanie technologii HFR (High Frame Rate), co wiąże się z hiperrealistycznością oraz formatu 3D sprawia, że obraz nabiera niezwyklej ostrości i klarowności, co z jednej strony może potęgować wrażenie immersji, a z drugiej – może odbierać mu filmowy, „kinowy” sznyt. Jednocześnie autentyczność była odbierana, a co za tym idzie, świat wydawał się bardziej sztuczny przez ogromny udział generowanych komputerowo lokacji, postaci i całych ujęć. Można wysnuć przypuszczenie, że ten styl wizualny przywodzi momentami na myśl kino przygodowe z elementami gier komputerowych, gdzie widowiskowość nierzadko przeważa nad wiarygodnością. Ten wizualny zwrot ku baśniowości nie jest przypadkowy – odpowiada on zarówno młodszej grupie docelowej, jak i ogólnej tonacji opowieści, która – w porównaniu do epickiego dramatu *Władcy Pierścieni* – ma bardziej przygodowy i lżejszy charakter. Tym samym estetyka *Hobbity* przesuwaa akcent z fizyczności

i namacalności świata ku czysto wizualnej efektowności. Można więc postawić tezę, że *Hobbit* reprezentuje współczesne tendencje kina wysokobudżetowego, w którym technologia zaczyna dominować nad fizycznym rzemiosłem filmowym, a estetyka – choć imponująca – staje się bardziej oderwana od klasycznego wyobrażenia o kinowym realizmie. Mimo wszelkiej użytej technologii, nadal zbudowano wiele miejsc, a kostiumy ponownie zachwyciły swoją pieczołowitością wykonania i dbałości o detale.

Różnice są również widoczne w podejściu do montażu i inscenizacji scen akcji. *Władca Pierścieni* stawiał na czytelność i dramatyzm, natomiast *Hobbit* często wybierał szybkie cięcia, intensywne efekty CGI i bardziej „dynamiczne” choreografie walk, co może budzić skojarzenia z kinem superbohaterskim. W *Hobbicie* sposób przedstawiania postaci wyraźnie się zmienia – bohaterowie częściej pełnią funkcję źródła humoru lub uczestników efektownych scen akcji, co jest wyraźnym kontrastem wobec bardziej poważnego i wyważonego tonu, jaki dominuje we *Władcy Pierścieni*. Zmiana w sposobie przedstawiania bohaterów wynika nie tylko z odmiennych tonacji obu trylogii, lecz także z różnicy w podejściu do narracji oraz innej grupy odbiorców. We *Władcy Pierścieni* przedstawione są losy postaci, które targane są wewnętrznymi konfliktami oraz stają przed koniecznością podejmowania trudnych decyzji. Przez to, nadaje się głębi tym postaciom i sprawia, że ich rozwój jest integralną częścią opowieści. Natomiast w *Hobbicie* akcent przesunięto bardziej w stronę widowiskowości, a nie narracyjnej progresji postaci. Wiele postaci zostaje zarysowanych w sposób uproszczony, a ich działania często mają przede wszystkim wywołać emocjonalne reakcje lub uatrakcyjnić scenę wizualnie.

Omawiając warstwę wizualną obu trylogii, można dostrzec wyraźne przesunięcie w estetyce, które odzwierciedla zarówno rozwój technologii filmowej, jak i zmieniające się podejście reżysera do budowania świata przedstawionego. *Władca Pierścieni* bazuje na praktycznych rozwiązaniach i wizualnym umiarze, co przekłada się na większe poczucie realizmu i wiarygodności. Z kolei *Hobbit* ukazuje bardziej dynamiczne, barwne i efektowne uniwersum, w którym cyfrowa ingerencja gra znacznie większą rolę. Ta zmiana wpływa nie tylko na odbiór estetyczny filmów, ale również na sposób, w jaki widz angażuje się emocjonalnie w opowiadaną historię – balansując między realizmem a baśniowością.

4.4. Narracja, tematyka, ton

Pod względem fabularnym i narracyjnym trylogie *Władcy Pierścieni* i *Hobbit* różnią się zarówno tempem opowieści, jak i zastosowanymi środkami wyrazu. Choć obie bazują na prozie Tolkiena i rozwijają motyw podróży, ich konstrukcja narracyjna została podporządkowana odmiennym celom i odbiorcom. *Władcy Pierścieni* przyjmuje strukturę klasycznej epopei – z rozbudowaną ekspozycją, dramatycznym napięciem i wyważonym rytmem. Natomiast *Hobbit* operuje szybszym tempem, częściej korzysta z cliffhangerów, elementów humorystycznych i efektownych sekwencji akcji, dostosowując narrację do współczesnych oczekiwań widza.

Jak już wcześniej wspomniano, fabuła *Władcy Pierścieni* oparta jest na powieści J.R.R. Tolkiena pod tym samym tytułem. Akcja dzieje się w Śródziemiu, gdzie przedstawiono epicką historię walki dobra ze złem. Główna fabuła koncentruje się wokół młodego hobbita, Froda Bagginsa, który otrzymuje zadanie zniszczenia Jedyne Pierścienia – artefaktu o niezmierzonej mocy, stworzonego przez Władcę Ciemności Saurona w celu podbicia całego Śródziemia. Pierścień, który daje posiadaczowi kontrolę nad wszystkimi innymi Pierścieniami Władzy, ma potężną moc, ale także niezwykłą zdolność korumpowania osób, które go noszą. Frodo, w towarzystwie swoich najbliższych przyjaciół: Sama, Merry'ego i Pippina oraz sojuszników Aragorna, Boromira, Legolasa, Gimli'ego oraz Gandalfa. Każda z ras Śródziemia znajduje swoją reprezentację w Drużynie: idąc po kolei – 4 hobbitów, 2 ludzi, 1 elf, 1 krasnolud, 1 czarodziej, a razem tworzą Drużynę Pierścienia. Równolegle do wątku Froda, toczy się fabuła dotycząca wojny, która ogarnia całe Śródziemie. Bohaterowie muszą stawić czoła zdradzie, walkom z potworami, a także swoim własnym słabościom i wewnętrznym rozterkom. Droga ku zaprowadzeniu pokoju jest pełna niebezpieczeństw, tych zewnętrznych jak i wewnętrznych. W końcu, kiedy Frodo dociera do Góry Przeznaczenia, by zniszczyć Pierścień, nieoczekiwany zwrot akcji następuje, gdy Gollum kradnie Pierścień i ostatecznie to on nieumyślnie doprowadza do jego zniszczenia. W ten sposób fabuła nie tylko zamyka wątek Pierścienia, ale również ukazuje, jak niewielka jest granica między bohaterstwem a upadkiem, między dobrem a złem. Ostatecznie nie jest to tylko opowieść o przygodzie, ale stanowi głęboką refleksję nad ludzką naturą, moralnością i konsekwencjami poszukiwania władzy. To historia, która łączy elementy klasycznego fantasy z uniwersalnymi tematami, które pozostają aktualne niezależnie od czasu czy miejsca.

Tym samym, przechodząc do zmian wobec pierwowzoru, należy nadmienić, że scenariusze filmowe zawierają istotne elementy pierwowzoru, a zmiany zostały dokonane by uprościć, rozbudowaną i złożoną narrację Tolkiena do wymogów kinowego medium, z zachowaniem rytmu, dynamiki i zainteresowania widza, to jest:

1. Ograniczenie liczby postaci i wątków pobocznych
 - pominięcie postaci Toma Bombadila i Złotej Jagody, Radagast, Glorfindel
2. Zmiany w postaciach i ich roli
 - Arwen zastępuje Glorfindela ratującego Froda oraz rozszerzono jej postać
 - Saruman umiera w Isengardzie i nie niszczy Shire
3. Zmiana w sposobie ukazania postaci Golluma
 - w filmie jego historia i psychologia zostały wzmocnione, a jego walka między „Gollumem” a „Sméagolem” – jest znacznie bardziej wyeksponowana
4. Zmiana w ukazaniu wojny
 - wojna została przedstawiona bardziej jako spektakularna i dramatyczna scena, z naciskiem na epickość bitw i wielkie starcia
5. Uproszczenie i zmiana niektórych wątków
 - uproszczenie akcji w Domu Uzdrowień
6. Zmiana końcówki
 - Shire nie zostało dotknięte wojną

Choć wiele zmian dotyczyło skrócenia i uproszczenia wątków, to film zachował ducha oryginalnego dzieła, koncentrując się na głównych tematach, postaciach i motywach, które są charakterystyczne dla twórczości J.R.R. Tolkiena.

Fabula Hobbita jest zgoła inna, mimo że również w głównej mierze opowiada o przygodzie. Wszystko zaczyna się, gdy czarodziej Gandalf oraz grupa trzynastu krasnoludów, pod przewodnictwem Thorina Dębowej Tarczy, przychodzą do Bilba Bagginsa z propozycją udziału w wyprawie mającej na celu odzyskanie Skarbu Smauga, smoka, który od dawna okupuje góry, w których krasnoludy niegdyś żyły. Podróż usiana jest licznymi niebezpieczeństwami, takimi jak spotkanie z trollami, goblinami, wargami czy wielkimi pajakami oraz uwięzienie przez leśne elfy. W podziemiach miasta goblinów, Bilbo znajduje pierścień, należący do Golluma i dzięki jego mocny niewidzialności ratuje swoje życie. Z każdym kolejnym krokiem, Bilbo wzrasta w oczach kompanów i się rozwija z domatora w podróżnika. Kiedy już kompania Thorina dociera do Samotnej Góry, Bilbo oszukuje Smauga, dzięki czemu dowiaduje się jaką ma słabość, a krasnoludy mogą zająć swój dawny dom. Bard, łucznik z Miasta na Jeziorze,

leżącego u stóp góry, zabija Smauga, a wieść o śmierci smoka rozchodzi się w zawrotnym tempie i rozpętuje się bitwa o skarby spod góry. W Bitwie Pięciu Armii brały udział: elfy z Mrocznej Puszczy, krasnoludy pod wodzą Daina z Żelaznych Wzgórz i Thorina Dębowej Tarczy, ludzie z Miasta na Jeziorze pod wodzą Barda łucznika, gobliny i orkowie z Gór Mglistych pod wodzą Bolga oraz Wielkie Orły. W bitwie ginie Thorin, a Bilbo ratuje sytuację dzięki swojemu sprytowi i odwadze. Po bitwie Bilbo wraca do Shire, choć zmienia się wewnętrznie – z nieśmiałego hobbita staje się bohaterem, który zyskał doświadczenie i mądrość.

W związku z tym, warto teraz przyjrzeć się różnicom względem materiału źródłowego:

1. Rozszerzenie fabuły oraz dodanie nowych wątków i postaci
 - wprowadzenie wątku Nekromanty i Dol Guldur
 - wprowadzenie posiedzenia Białej Rady – pojawienie się Galadriel i Sarumana
 - zrobienie z Azoga głównego antagonisty, mimo że w historii Śródziemia nie żyje
 - dodanie postaci elfiej kobiety – Tauriel
 - wprowadzenie postaci Legolasa
 - rozwinięcie wątku politycznego w Esgaroth (Miasto na Jeziorze), w tym sylwetki burmistrza i jego pomocnika, Barda i jego rodziny
2. Zmiany charakterystyki postaci
 - nadanie każdemu krasnoludowi własnej historii, wyglądu, charakterystyki
 - Bilbo jest bardziej heroiczny
 - Thorin jest ukazany w bardziej dramatyczny sposób
3. Uproszczenia lub przekształcenia
 - przygody kompanii przedstawiono w sposób widowiskowy
 - Bitwa Pięciu Armii jest znacznie bardziej rozbudowana
4. Zmiana tonu
 - dialogi i narracja są bardziej współczesne w tonie
 - film jest znacznie poważniejszy i bardziej epicki
 - film ma więcej dramatyzmu, patosu i mroku
 - film oddala się od ducha książki

Filmowa trylogia *Hobbit* znacząco odbiega od swojej literackiej wersji, zarówno pod względem treści, jak i tonu. Twórcy rozbudowali skromną, przygodową opowieść w epicką sagę, silnie powiązaną z *Władcą Pierścieni*.

4.5. Wnioski z analizy porównawczej

Porównanie obu trylogii jasno ukazuje, jak rozwój technologii wpłynął na kierunek, w jakim podążało kino fantasy. Trylogia *Władcy Pierścieni* powstała na styku tradycyjnych metod filmowych i rodzącego się CGI. To sprawiło, że zachowała się równowaga między narracją a wizualnym rozmachem. Ten styl cechuje się epickim realizmem, który wspiera opowieść, nie dominując jej. Natomiast *Hobbit* to już produkt ery cyfrowej – mocno osadzony w estetyce CGI i technologii HFR, skupiony na wizualnej intensywności, szybkim tempie i efektownych scenach akcji. Zestawiając te produkcje ze sobą, zauważalne jest przesunięcie priorytetów: od pogłębionej narracji, kontemplacji i dramatycznego rozwoju postaci, ku spektaklowi i rozrywce. To odzwierciedla szerszą tendencję współczesnego kina – gdzie technologia nie tylko służy opowieści, ale często ją kształtuje. W efekcie, choć obie trylogie opowiadają historie osadzone w tym samym świecie, ich wymowa, styl i emocjonalny ciężar znacząco się różnią – będąc świadectwem zmieniającej się estetyki i oczekiwań widzów dwóch dekad XXI wieku. Różnice te odzwierciedlają nie tylko rozwój technologii, ale też przesunięcie kulturowych oczekiwań widowni oraz presję rynku, który coraz częściej faworyzuje spektakl i efektowność nad głębię opowieści, realizm narracji.

Rozdział 5: Zakończenie

Jeśli film broni się sam jako dobre kino, to nawet niezadowolenie fanów nie zaszkodzi jego odbiorowi. Ale jeśli nie działa jako film, to nawet największa wierność książki go nie uratuje.

5.1. Podsumowanie

Przedstawione zagadnienia zostały omówione w całości. Na podstawie tej pracy można podsumować jednym zdaniem różnicę między obiema trylogiami: z perspektywy czasu, *Władca Pierścieni* i *Hobbit* to dwa oblicza jednej wizji — jedno wyrzeźbione dłutem, drugie zaprogramowane kodem. To także punkt wyjścia do szerszej refleksji nad tym, jak zmieniały się realia tworzenia kina — od rzemiosła opartego na fizycznej pracy i praktycznych efektach, po cyfrową dominację i presję rynku w świecie blockbustów. Z jednej strony *Władca Pierścieni* to monumentalne dzieło, które wykuwało swoją wielkość w kamieniu tradycyjnego rzemiosła filmowego — z praktycznymi efektami, fizycznymi dekoracjami i dbałością o szczegół, która wynikała z ograniczeń, a zarazem siły ówczesnych metod. Z drugiej strony *Hobbit* to produkt ery cyfrowej, gdzie wiele z tych ograniczeń zniknęło — ale razem z nimi zniknęła też część ciężaru i dotyku rzeczywistości, który nadawał wcześniejszej trylogii wyjątkową głębię i organiczność. Obie trylogie są owocem tej samej pasji i tej samej miłości do świata Tolkiena, ale różni je narzędzie twórcze i czas, w którym powstały. Jedna uosabia rzemieślniczą wierność, druga — cyfrowe ambicje. I choć mogą się różnić w odbiorze i w tonie, razem tworzą pełniejszy obraz tego, jak kino fantasy dojrzewało w XXI wieku — od analogowego realizmu do cyfrowego spektaklu.

Obie trylogie, choć tak odmienne w środkach wyrazu, pozostają częścią jednej opowieści — nie tylko tej o Śródziemiu, lecz również tej o kinie jako sztuce i przemysłowej machinie. *Władca Pierścieni* powstał w epoce, gdy rękodzieło, makiety i efekty praktyczne były podstawą filmowej innowacji. *Hobbit* natomiast został ukształtowany już przez inną logikę — logikę cyfrowego przyspieszenia, zmieniających się oczekiwań widowni i postępującej dominacji CGI. Ta różnica nie wynika wyłącznie z estetyki czy technologii, lecz z całkowicie odmiennego kontekstu produkcyjnego, ekonomicznego i kulturowego. To, co kiedyś było realizowane dzięki fizycznemu wysiłkowi dziesiątek artystów, dzisiaj może zostać wygenerowane w ramach kilku kliknięć i złożonych algorytmów. Jednak pytanie, które pozostaje otwarte, brzmi: co kino traci, a co zyskuje w tej przemianie? Czy cyfrowa perfekcja jest w stanie wzbudzić równie silne emocje jak namacalna, niedoskonała materia rękodzieła? *Władca Pierścieni* i *Hobbit* nie są więc tylko filmami — to dwa lustra, w których

odbijają się różne etapy tej samej kulturowej podróży. W tym sensie analiza ich produkcji pozwala nie tylko porównać dwie konkretne trylogie, ale też uchwycić szersze przemiany, jakie zaszły w kinie XXI wieku — przemiany, które dotyczą nie tylko narzędzi, lecz również sposobu, w jaki budujemy świat na ekranie i w jaki ten świat chcemy odbierać jako widzowie.

5.2. Zmiany w kulturze popkulturowej i oczekiwaniach widowni oraz pozakanoniczne produkcje

Na przestrzeni ostatnich dekad kultura popularna przeszła ogromną metamorfozę — zarówno w warstwie estetycznej, jak i w sposobie konsumpcji i interpretacji treści. Wraz z dynamicznym rozwojem technologii, rozrostem internetu i mediów społecznościowych oraz globalizacją rynku rozrywki, zmieniły się nie tylko środki wyrazu, ale również oczekiwania widzów. Dzisiejszy odbiorca nie jest już pasywnym konsumentem, lecz aktywnym uczestnikiem kultury — komentuje, analizuje, tworzy własne treści i domaga się coraz większego wpływu na kształt opowieści. W kontekście takich zmian trudno nie zauważyć rosnącej roli tzw. pozakanonicznych produkcji — czyli takich, które nie wynikają bezpośrednio z oryginalnych dzieł, ale rozszerzają ich świat, reinterpreterują znane postacie lub kreują nowe historie na podstawie znanych uniwersów. Zjawisko to również dotknęło Śródziemie. O ile *Władca Pierścieni* i *Hobbit* miały jasno zdefiniowane literackie podstawy, o tyle nowsze produkcje, jak serial *Pierścienie Władzy*, czy *Wojna Rohirrimów*, opierają się na fragmentach, przypisach, a przede wszystkim na swobodnej interpretacji materiałów. W ten sposób tworzy się nowy kanon, często wchodzący w dialog z aktualnymi trendami społecznymi, estetycznymi i ideologicznymi. Jedną z kluczowych zmian jest niejako przymus wywarty na twórcach, by w swoich dziełach pokazywali zróżnicowanie świata poprzez reprezentację pod względem płci, rasy, orientacji seksualnej i tożsamości kulturowej. To wpływa nie tylko na sposób pisania postaci, ale też na decyzje castingowe, język narracji i wybór wątków. Zmieniło się także podejście do tempa i formy narracji. Współczesna publiczność, przyzwyczajona lub wychowana na platformach streamingowych i szybkiej konsumpcji treści, oczekuje bardziej dynamicznej struktury, silniejszych cliffhangerów i większej interaktywności. Wzrosła też popularność seriali i ich *binge-watching*¹⁰⁵. Kolejnym zjawiskiem jest pytanie o wierność oryginałowi i granicę swobodnej interpretacji. Dla części widzów każda ingerencja

¹⁰⁵ Binge-watching (z ang. binge – „nałogowe, niepoohamowane spożywanie” i watching – „oglądanie”) to zjawisko polegające na oglądaniu wielu odcinków serialu lub całego sezonu za jednym razem, bez przerw lub z minimalnymi przerwami. Najczęściej odbywa się to za pośrednictwem platform streamingowych, takich jak Netflix, HBO Max, Disney+ czy Amazon Prime Video.

w oryginalną wersję dzieła jest traktowana jako odejście od jego istoty i zdrada pierwowzoru. Inni z kolei postrzegają takie zmiany jako naturalny etap twórczej ewolucji – próbę dostosowania opowieści do współczesnych realiów oraz poszerzenia jej o nowe wątki i punkty widzenia. W rezultacie produkcje wykraczające poza kanon stają się często areną burzliwych dyskusji: jedni krytykują je jako niepotrzebne i sztuczne reinterpretacje, drudzy chwalą za odwagę, inkluzywność i świeże spojrzenie na znane historie. Zwiększone oczekiwania dotyczą także warstwy wizualnej i technicznej. Odbiorcy przyzwyczajeni do jakości blockbustów i seriali klasy premium oczekują wysokiej produkcyjnej wartości, niezależnie od medium. To prowadzi do wzrostu kosztów i ryzyka finansowego — każdy projekt musi być nie tylko artystycznie wartościowy, ale i komercyjnie bezpieczny. W tej rzeczywistości adaptacje klasyki często są rozciągane, wzbogacane o nowe wątki i przystosowywane do długoterminowej eksploatacji franczyzy.

Podsumowując, zmiany w kulturze popularnej oraz oczekiwania widowni doprowadziły do powstania nowego modelu opowiadania historii — modelu otwartego, inkluzywnego i elastycznego. Pozakanoniczne produkcje są tego naturalnym skutkiem: próbą pogodzenia dziedzictwa z nowocześnieścią, lojalności wobec oryginału z potrzebą aktualizacji. To złożony proces negocjowania pomiędzy twórcami, rynkiem a odbiorcami — proces, który na dobre zmienił oblicze współczesnej kultury masowej.

Bibliografia

Literatura

Anderson Douglas A., *Hobbit z objaśnieniami*, Wrocław 2012.

Beck Jerry, *The Animated Movie Guide*, Chicago 2005.

Braun John Webster, *The Lord of the Films: The Unofficial Guide to Tolkien's Middle-Earth on the Big Screen*, ECW Press 2009.

Carpenter Humphrey, *J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel*, Wydawnictwo Mystery 2010.

Falconer Daniel, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Kronika 2: Sztuka Tworzenia Postaci*, Amber 2013.

Nathan Ian, *Anything You Can Imagine: Peter Jackson and the Making of Middle-earth*, Harper Collins Publishers 2018

Sibley Brian, *Hobbit: Niezwykła Podróż. Oficjalny przewodnik po filmie*, Warszawa 2012.

Sibley Brian, *Hobbit: Pustkowia Smauga Oficjalny przewodnik po filmie*, Warszawa 2013.

Sibley Brian, *Peter Jackson: A film-maker's journey*, Londyn 2006.

Sibley Brian, *Władca Pierścieni, Jak powstawała filmowa trylogia*, Amber 2002.

Sibley Brian, *Władca Pierścieni Przewodnik po filmie*, Amber 2001.

Tolkien J.R.R., *Niedokończone opowieści Śródziemia i Númenoru*, Poznań 2019.

Tolkien J.R.R., *Silmarillion*, Poznań 2017.

Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, Muza 2013.

Walters James, *Fantasy Film: A Critical Introduction*, Berg Publishers 2011.

Artykuły naukowe

Searles Baird, „*Baggins! We hates it, we hates it!*”, „The Magazine of Fantasy and Science Fiction”, 1978, nr Kwiecień,

Źródła internetowe

<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/external/gigaom/2009/05/04/04gigaom-precious-fan-film-the-hunt-for-gollum-goes-online-12208.html>

<https://www.cbr.com/lord-of-the-rings-tolkien-hated-disney-explained/>

<https://deadline.com/2017/11/amazon-the-lord-of-the-rings-tv-series-multi-season-commitment-1202207065/>

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8022623.stm>

https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_motion_pictures

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series))

<https://screenrant.com/most-groundbreaking-fantasy-genre-movies-all-time/>

<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/showeast-2012-major-exhibitors-sign-387289/>

<https://www.vanityfair.com/hollywood/2022/02/10-burning-questions-about-amazons-the-rings-of-power>

<https://www.gamesradar.com/lord-of-the-rings-young-aragorn-gimli-show-amazon/>

<https://www.nytimes.com/1977/11/27/archives/will-the-video-version-of-tolkien-be-hobbit-forming.html>

<https://www.telegraph.co.uk/films/2016/04/19/jrr-tolkien-film-my-books-its-easier-to-film-the-odyssey/>

<https://www.theonering.net/torwp/2003/04/11/25698-max-von-sydow-as-gandalf-2/>

https://web.archive.org/web/20071013220805/http://jimhillmedia.com/blogs/jim_korkis/archive/2003/06/24/1087.aspx

<https://web.archive.org/web/20100214100626/http://uk.movies.yahoo.com/blog/article/12524/lord-of-the-rings-prequel-for-just-25000.html>

https://web.archive.org/web/20200108093901/http://crawleyscastingcalls.com/index.php/component/movies/index.php?option=com_movies&Itemid=90&id=115&lette=ALL

<https://x.com/boknowsdata/status/1484888876430807050>

<https://ymcinema.com/2023/05/11/the-lord-of-the-rings-the-rings-of-power-modern-cinematography-demonstrated/>

Wywiad

Rankin Jr. Arthur, *Arthur Rankin Jr., Interview at the Museum of Television & Radio (2003) - Part 2* [w: YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=AZe6OhmPnx8>].

Filmografia

Forging Through the Darkness: The Ralph Bakshi Vision for „The Lord of the Rings” (bonus material), [w:] Warner Home Video 2010.

Bouchard Chris, *The Hunt for Gollum*, 2009,
<https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>

Gradowski Krzysztof, *Akademia Pana Kleksa*, 1983.

Jackson Peter, *Hobbit: Bitwa Pięciu Armii*, 2014.

Jackson Peter, *Hobbit: Niezwykła Podróż*, 2012.

Jackson Peter, *Hobbit: Pustkowia Smauga*, 2013.

Jackson Peter, *Niebiańskie istoty*, 1994.

Jackson Peter, *Przerażacze*, 1996.

Jackson Peter, *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, 2001.

Jackson Peter, *Władca Pierścieni: Dwie Wieże*, 2002,

Jackson Peter, *Władca Pierścieni: Powrót Króla*, 2003.

Madison Kate, *Born of Hope*, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=qINwCRM8acM&t>

McKay, P., & Payne, J. D. (Reżyserzy). (2022-). *Władca Pierścieni: Pierścienie Władzy*.

Hobbit: Bitwa Pięciu Armii. Dodatki specjalne, (DVD). Warner Bros. 2015.

Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia, Dodatki specjalne: Witajcie w Śródziemiu (DVD), New Line Cinema. 2002.

Władca Pierścieni: Dwie Wieże. Dodatki specjalne (DVD). New Line Cinema. 2003.

Władca Pierścieni: Powrót Króla. Dodatki specjalne (DVD). New Line Cinema. 2004.

Władca Pierścieni: Powrót Króla. Dodatki specjalne: *Wyprawa zakończona* (DVD). New Line Cinema. 2004.

Spis ilustracji

Rys. 1. Zdjęcie rodzinne, Bloemfontein, listopad, 1892 r.

Źródło: <https://samilhistory.com/2020/01/14/a-south-african-mordor-and-a-hobbit/1892-christmas-card-with-a-coloured-photo-of-the-tolkien-family-in-bloemfontein-sent-to-relatives-in-birmingham-england-492x640/>

Rys. 2. J.R.R. Tolkien i jego brat Hilary, 1905 r.

Źródło: <https://www.tolkien.com.pl/biografia/1905.php>

Rys. 3. Mabel Suffield Tolkien

Źródło: https://tolkiengateway.net/wiki/Mabel_Tolkien

Rys. 4. Francis Xavier Morgan

Źródło: <https://birminghamoratory.org.uk/francis-morgan/>

Rys. 5. Edith Bratt

Źródło: <https://classicmuses.blogspot.com/2010/06/edith-mary-bratt.html>

Rys. 6. Josepf Madlener *Der Berggeist*

Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Josef_Madlener#/media/File:Der_Berggeist.jpg

Rys. 7. T.C.B.S. (od lewej do prawej) C. Wiseman, G.B. Smith, R. Gilson., J.R.R. Tolkien

Źródło: <https://www.planet-tolkien.com/tolkien/biography.html>

Rys. 8. J.R.R. Tolkien, 1916 r.

Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien#/media/File:Tolkien-WWI-Uniform.jpg

Rys. 9. Edith i John Francis, ok. 1917-1918

Źródło: <https://dzen.ru/a/YQQt3SkvclMf8tdx>

Rys. 10. Michael H. R. Tolkien z ojcem

Źródło: <https://tolkniety.blogspot.com/2024/06/michael-tolkien-syn-mniej-znany.html>

Rys.11. Christopher Tolkien z ojcem

Źródło: https://www.tolkienguide.com/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=51420

Rys. 12. Priscilla Tolkien z ojcem

Źródło:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=910527166290381&id=289723991704038&set=a.292718374737933>

Rys. 13. C.S. Lewis (1898-1963)

Źródło:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.ewangelia.wcentrum.pl%2Fbiografia-c-s-lewis%2F&psig=AQvVaw1b0b5VyQqJGlnpC0ybJkXt&ust=1743343334025000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCJiOlZW6r4wDFQAAAAAdAAAAABAv>

Rys. 14. Okładki wydań „Władcy Pierścieni” ukazanych nakładem Ace Books

Źródło: https://www.tolkienguide.com/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=20587

Rys. 15. J.R.R. Tolkien w Hotelu Miramar, 1966 r.

Źródło: <https://zacnenocowanie.com.pl/ulubiony-hotel-tolkiena/>

Rys 16. Edith i John

Źródło: <https://m.imdb.com/name/nm0866058/mediaviewer/rm1224168192/>

Rys. 17. Grób Tolkienów

Źródło: <https://www.anoxfordhistorian.com/post/tolkien-s-grave>

Rys. 18. Wykres dotyczący podziału adaptacji.

Źródło: opracowanie własne

Rys. 19. Okładka amerykańskiego wydania wideo z 1991 r. od Warner Home Video

Źródło:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hobbit_%281977_film%29#/media/File:Hobbit_1977_Original_Film_Poster.jpg

Rys. 20. Plakat filmu z 1978 r.

Źródło:

https://www.imdb.com/title/tt0077869/mediaviewer/rm96752129/?ref=tt_ov_i

Rys. 21. Oryginalna okładka wydania VHS

Źródło:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Return_of_the_King_%281980_film%29#/media/File:The_Return_of_the_King_1980_film.jpg

Rys. 22. Plakat filmowy z 2001 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3592958976/?ref=tt_ov_i

Rys. 23. Plakat filmowy z 2002 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt0167261/mediaviewer/rm306845440/?ref=tt_ov_i

Rys. 24. Plakat filmowy z 2003 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm584928512/?ref=tt_ov_is

Rys. 25. Plakat filmowy z 2012 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt0903624/mediaviewer/rm3577719808/?ref=tt_ov_i

Rys. 26. Plakat filmowy z 2013 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt1170358/mediaviewer/rm2431898112/?ref=tt_ov_i

Rys. 27. Plakat filmowy z 2014 r.

Źródło:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hobbit:_The_Battle_of_the_Five_Armies#/media/File:The_Hobbit_-_The_Battle_of_the_Five_Armies.png

Rys. 28. Plakat filmowy z 2024 r.

Źródło:

https://static.wikia.nocookie.net/lotr/images/9/92/War_of_the_Rohirrim_1st_poster.jpg/revision/latest?cb=20240923024025

Rys. 29. Plakat pierwszego sezonu z 2022 r.

Źródło:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Rings_of_Power_season_1#/media/File:TROP_season_1_poster.jpg

Rys. 30. Plakat drugiego sezonu z 2024 r.

Źródło:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Rings_of_Power_season_2#/media/File:TROP_season_2_poster.jpg

Rys. 31. Plakat z 2009 r.

Źródło: <https://www.imdb.com/title/tt1323925/mediaviewer/rm2400336896/>

Rys. 32. Plakat z 2009 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt1301303/mediaviewer/rm2651753728/?ref_=tt_ov_i

Rys. 33. Andy Serkis i Gollum

Źródło: <https://www.indiewire.com/news/breaking-news/andy-serkis-directing-lord-of-the-rings-hunt-for-gollum-1235002389/>

Rys. 34. Plakat z 1985

Źródło:

<https://www.filmweb.pl/film/Bajkowa+podr%C3%B3%C5%BC+pana+Bilbo+Bagginsa%2C+hobbita%2C+przez+Dzik%C4%85+Krain%C4%99%2C+Czarny+Las%2C+za+Mgliste+G%C3%B3ry.+Tam+i+z+powrotem-1985-676786/posters>

Rys 35. Plakat z 1993 r.

Źródło: https://www.imdb.com/title/tt0441925/mediaviewer/rm1503869952/?ref_=tt_ov_i

Rys. 36. Alan Lee

Źródło: https://lotr.fandom.com/pl/wiki/Alan_Lee

Rys. 37. John Howe

Źródło: <https://www.arenaillustration.com/artists/john-howe/>

Rys. 38. Richard Taylor i Tania Rodger

Źródło: <https://www.eyesonnewzealand.com/stories/sir-richard-taylor-and-tania-rodger>

Rys. 39. Dan Hennah i Grant Major

Źródło: <https://www.alamy.com/grant-major-dan-hennah-and-alan-lee-pose-with-their-award-for-achievement-in-art-direction-in-the-press-room-of-the-76th-annual-academy-awards-in-the-kodak-theater-los-angeles-ca-february-29-2004-pictured-grant-major-dan-hennah-alan-lee-photo-by-hahn-khayat-nebingerabaca-image402153535.html>

Rys. 40. Ngila Dickson

Źródło: https://www.imdb.com/name/nm0225699/mediaviewer/rm1692834560/?ref_=nm_ov_ph

Rys. 41. Peter King

Źródło: https://www.imdb.com/name/nm0455135/mediaviewer/rm3332096/?ref_=nm_ov_ph

Rys. 42. Peter Owen

Źródło: <https://www.alamy.com/stock-photo-peter-owen-with-his-makeup-award-for-lord-of-the-rings-at-the-74th-106858066.html>

Rys. 43. Peter Jackson i Mark Ordesky

Źródło: <https://www.imdb.com/name/nm0649507/mediaviewer/rm3671103488/>

Źródło: <https://www.gettyimages.com/photos/new-line-cinema-robert-shaye>

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2Fr%2Flotr%2Fcomments%2Fiudbl%2Fpeter_lyon_master_swordsmith_for_the_lord_of_the%2F&psig=AOvVaw2Z_b-y2FPpvAXd73qOkE8e&ust=1747215280602000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMC13aKSoI0DFQAAAAAdAAAAABAE

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Foscars.fandom.com%2Fwiki%2FHoward_S_hore&psig=AOvVaw313omQ4-N_18Eca5mlETL_&ust=1747121210100000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCLDepuqznY0DFOAAAAAdAAAAABAE

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fenyavideosongs%2F&psig=AOvVaw1fgl04_6C99DIZTEu_6S2T&ust=1747121295191000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPDguZS0nY0DFOAAAAAdAAAAABAJ

Źródło:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gettyimages.com%2Fphotos%2Ftorrini&psig=AOvVaw0jwvO1l5pVYe-K-8sY9qfU&ust=1747121404153000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMC6kdG0nY0DFQAAAAAdAAAAABAE>

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Foscars.fandom.com%2Fwiki%2FAnnie_Lennox&psig=AOvVaw2WbkcQLIdelO6YA03zl_9q&ust=1747121539415000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCICs2Ye1nY0DFQAAAAAdAAAAABAJ

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fen.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FFile%3ANeil_Finn.jpg&psig=AOvVaw1YSk-

[I8S4rrbHZaBESYQjT&ust=1747228830580000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJiXm-DEoI0DFQAAAAAdAAAAABAK](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DmllXxyHTzfg&psig=AOvVaw39qw8yQxSmUZPZYUQL4yZK&ust=1747228914425000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJiXm-DEoI0DFQAAAAAdAAAAABAK)

Rys. 51. Ed Sheeran

Źródło:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DmllXxyHTzfg&psig=AOvVaw39qw8yQxSmUZPZYUQL4yZK&ust=1747228914425000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPDx8IjFoI0DFQAAAAAdAAAAABAE>

Rys. 52. Billy Boyd

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DlvB_nsKXew0&psig=AOvVaw1jJWDr1x15tO_jlulEomBO&ust=1747228970057000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPDdmqTFoI0DFQAAAAAdAAAAABAI

Rys. 53. Miniatura Helmowego Jaru

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2Ffr%2FMoviesinthemaking%2Fcomments%2Fqelogi%2Fthe_spraying_of_helms_deep_miniature_lotr_two%2F&psig=AOvVaw3BckFBMaz4F4CEVnaPDSY4&ust=1747132046581000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPCp9ZcnY0DFQAAAAAdAAAAABAE

Rys 54. Miniatura Rivendell

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2Ffr%2FHumanForScale%2Fcomments%2Fgoki7o%2Fthe_rivendell_bigature_made_by_wetaworkshop_used%2F&psig=AOvVaw1WFpdkUR5s_mzzkvRFEri8&ust=1747056283776000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMjk0PrBm40DFQAAAAAdAAAAABAI

Rys. 55. Miniatura Isengardu

Źródło:

https://www.reddit.com/r/lotr/comments/usy7i/some_miniatures_and_constructionproduction_photos/#lightbox

Rys. 56. Miniatura Minas Tirith

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2Ffr%2Fotr%2Fcomments%2Ffn72z4%2Fthe_minas_tirith_miniature_used_for_the_filming%2F&psig=AOvVaw1WFpdkUR5s_mzzkvRFEri8&ust=1747056283776000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCMjk0PrBm40DFQAAAAAdAAAAABAE

Rys. 57. Drzewiec

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2F%2Flordoftherings%2Fcomments%2F1j1286l%2Fa_behind_the_scenes_photo_from_the_two_towers_i%2F&psig=AOvVaw31ZW-67xydwqzbHuyppy9o&ust=1747125710504000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCODTjM3EnY0DFQAAAAAdAAAAABAJ

Rys. 58. Andy Serkis i Gollum

Źródło: opracowanie własne

Rys. 59. Massive

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=6Koa50421Pg&>

Rys.60. Jedno z ujęć z dodaną scenografią

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=6Koa50421Pg&>

Rys. 61. Czatownik

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=6Koa50421Pg&>

Rys. 62. Wygenerowanie konie

Źródło: opracowanie własne

Rys. 63. Ian McKellen na green screenie

Źródło:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ffx.com%2FOuchRightInTheC%2Fstatus%2F1752568562886267353&psig=AOvVaw0NeBmyhZyKM-y3oHd_nnul&ust=1747296041143000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPCQyY-oo0DFQAAAAAdAAAAABAJ

Rys. 64. Barrie M. Osborne, Peter Jackson i Fran Walsh pozują ze swoimi Oscarami za Najlepszy Film

Źródło: <https://www.vanityfair.com/hollywood/lord-of-the-rings-movies-oscars-20-years>

Rys. 65. Barrie M. Osborne.

Źródło: <https://www.matrixfans.net/interview-with-barrie-m-osborne-executive-producer-from-the-matrix-1999/>

Rys. 66. Jamie Selkirk

Źródło: https://www.imdb.com/name/nm0783241/mediaviewer/rm1748998912/?ref_=nm_ov_ph