

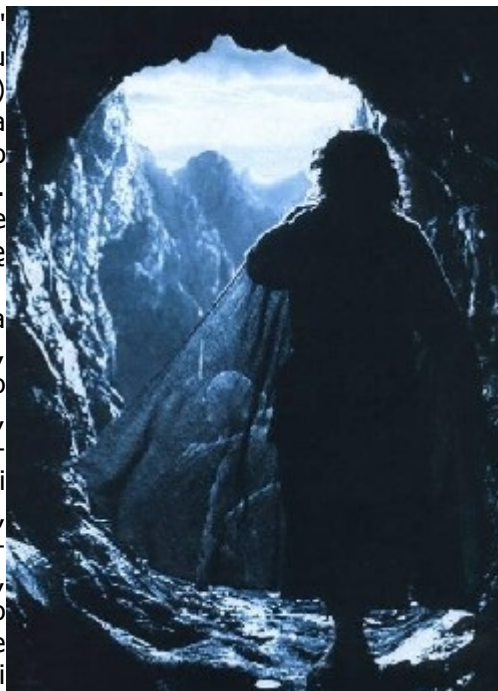
Władca Pierścieni: Symbolika miejsc

Autor tekstu: Joanna Żak-Bucholc

Granica, przejście, liminalność we „Władcy Pierścieni” Petera Jacksona

Film Petera Jacksona „Władca Pierścieni” wyświetlany w częściach w rocznych odstępach czasu („Drużyna Pierścienia”, „Dwie wieże”, „Powrót króla”) obejrzało miliony ludzi, nagrodzono go wieloma nagrodami, w tym kilkunastoma Oskarami, napisano o nim setki recenzji i tysiące opinii na internetowych forach. Można zatem traktować go jako *zjawisko*, wydarzenie godne uwagi socjologa i wszystkich parających się naukami o kulturze.

A jednak sam film wydaje się wciąż nie do końca opisany, dostarcza bowiem nie zauważonych znaczeń, przeoczonych symboli — „drugiego dna”, na które rzadko kto zwraca uwagę, skupiając się najczęściej na obsadzie, środkach technicznych, albo — z drugiej strony — wierności książce na podstawie jakiej powstał. Polemiki czy oddaje czy nie oddaje ducha powieści J.R.R. Tolkiena, czy jest głupawą opowieścią dla młodzieży czy dziełem-eposem wydają się pochłaniać uwagę dyskutantów, recenzentów i felietonistów. Pewnie to istotne, skoro zaangażowało tyle osób, ale niewątpliwie równie ważne jest owo tajemnicze „coś”, o którym mówił np. rosyjski reżyser Eisenstein — że właściwie nie wiadomo skąd



bierze się siła jakiegoś obrazu filmowego albo sceny. A wydaje mi się, że z takim właśnie obrazem filmowym mamy do czynienia. Oczywiście — perfekcja efektów specjalnych, pasja, jaką włożyli w dzieło przeniesienia Śródziemia na ekran twórcy filmu, sposób prowadzenia akcji itd., itp. — to wszystko podstawowy warunek, by film mógł stać się takim obrazem „magicznym”; nieudolnie zrealizowany, gdyby nie wiem jak ważne „archetypowe” elementy zawierał, nie mógłby wywrzeć na widzu takiego wrażenia. Ale to tylko warunek podstawowy. Jest bowiem jeszcze coś - owo „drugie dno”.

Świat „pomiędzy”

Do odkrywania owego „drugiego dna” posłuży mi znana antropologiczna kategoria badawcza zwana *rites de passage* (traktowana tu jako instrumentarium pomocnicze w sposób dość ogólny), a także takie formalne „narzędzia” opisu odnoszące się do sposobu porządkowania świata jak *orbis interior/orbis exterior*, świat/zaświat, Ten Świat/Tamten Świat, a nade wszystko określające to, co „pomiędzy” - istotne tu będzie zatem pojęcie granicy, czy liminalności. Rzecz jasna, trzeba będzie również sięgnąć do znaczenia pewnych symboli, do symboliki miejsc. Z tym, że miejsca, o których chcę mówić odnosić się będą do pewnych wybranych konstrukcji „środowiska kulturowego”, a nie przyrodniczego jak Las, Góra, Rzeka itd. (i ich symboliki), jako że temat ten został już znakomicie opracowany w artykule M. Pustowaruka „Świat znaczący. O symbolice miejsc w *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena” (z tym, że rzecz dotyczy tu książki, a nie filmu), tymczasem o symbolice budowli architektonicznych nie pisze się niemal wcale [1]. Spróbuję zatem powiedzieć coś więcej o możliwych znaczeniach takich miejsc jak Isengard, Moria, Minas Tirith, po części także tunel Szeloby i Ścieżka Umarłych.

Wpierw najogólniej — świat przedstawiony u Tolkiena i w filmie Jacksona „w całości” znajduje się w stanie *pomiędzy*, cała akcja przebiega właśnie w okresie totalnej liminalności, a postaciom ustawicznie towarzyszy przeczucie, że kończy się czas (z sensie *ich* czas, czas *znany*). Reżyser jest oczywiście tego świadom i podkreśla ten moment, wprowadzając na początku „Drużyny Pierścienia” słowa Galadrieli: „Świat się zmienia, mówi mi to woda, mówi mi to ziemia, wyczuwam to w powietrzu” (książka zaś zaczyna się inaczej). Z tego z kolei wynikają określone konsekwencje i dla wizerunku wykreowanego świata z jego „topografią mistyczną”, i bohaterów przez ów świat idących.

Ów świat jest *pomiędzy* także w znaczeniu walki sił, a równowaga *Tego Świata* została zaburzona przez moc Pierścienia i jego Pana — Saurona (reprezentanta *Tamtego Świata*, mającego cechy krainy śmierci). Wzrosła zatem aktywność sił ciemności (Cienia), z ust filmowych postaci wielokrotnie pojawiają się słowa o pojawieniu się „dziwnych postaci”, z wieży Minas Morgul wypuszczono upiory Pierścienia — Nazgule, które zresztą same w sobie są tworamami hybrydycznymi: nie są ani żywe, ani martwe. Zresztą zachowują się jak „przystało” na tego rodzaju istoty, tj. nie mówią, ale albo szepczą, albo wydają przeraźliwie głośne dźwięki, nie mają ciała, spowite są w czerń itd. Wszystko to są sytuacje typowe dla okresu przejścia, dla fazy liminalności, dla mieszania się *Tego* i *Tamtego Świata* [2]. Jackson dodatkowo ucieka się do ukazania tej drugiej rzeczywistości jak w negatywie fotograficznej. Szczególnie wtedy, gdy Powiernik używa Pierścienia, pełniącego m.in. rolę oka-szpiega Saurona w *Tym Świecie*. [3] Widzimy to np. w scenie ataku Nazguli na Amon Sul. Takim oknem na *Tamten Świat* jest woda, co zresztą jest starym i szeroko rozpowszechnionym w mitach i legendach motywem — znamienna jest np. dodana przez twórców filmu scena wędrówki przez bagna („Dwie wieże”), kiedy Powiernik Pierścienia, Frodo, wpada do wody i widzi postacie jakby właśnie w negatywie, w „odwróceniu”. Zresztą owo „odwrócenie” jest też widoczne w swoistym odwróceniu ról np. wtedy, gdy bohaterowie (hobbici, potem wraz z Aragornem) zmuszeni są wędrować po bezdrożach czy „dzikich ostępach” (według słów Aragorna), podczas gdy upiory wkraczają na gościńce. To element *świata na opak*.

W tym świecie *pomiędzy* epokami i *pomiędzy* Tym a Tamtym Światem poruszają się bohaterowie. Perypetie, jakich doznają znaczyć mogą więcej, niż wydaje się na pierwszy rzut oka, jeśli tylko weźmie się ten właśnie moment pod uwagę. Po pierwsze, w tym „świecie pomiędzy”, oni także są „pomiędzy”, są *w drodze*, opis ich wędrówek stanowi właściwie całą treść „Władcy...”. Jednak jakkolwiek będę mówić o mitycznym wymiarze kilku bohaterów i miejsc z nimi związanych, to jednak jasne jest dla mnie, że to tylko jeden z aspektów tematu — bohaterowie Śródziemia mają bowiem cechy bohaterów mitycznych czy eposowych, ale też takie, które każą widzieć w nich figury bardziej skomplikowane, bardziej — by tak rzec — współczesne. To jednak zostawiam na boku.

Po drugie, miejsca czy postaci jakie w swych podróżach napotykają nie są tylko tłem, scenerią, ale pełnią inne — symboliczne role, i są rzecz jasna także wpisane w obręb „świata w zawieszeniu”; dlatego nabierają dodatkowych znaczeń. Właśnie owymi miejscami zajmę się teraz bardziej szczegółowo.

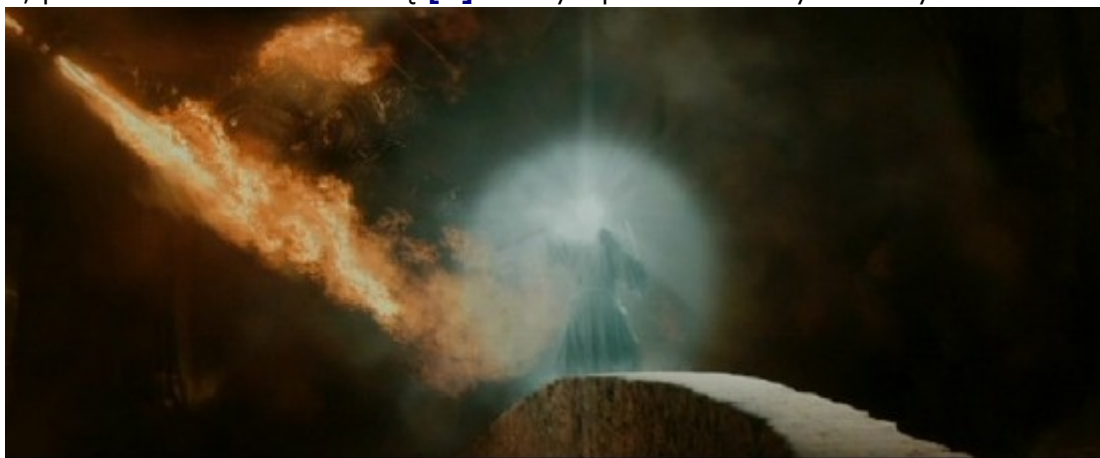
Symbolika miejsc

Miejsca we „Władcy...” stanowią zatem nie tylko „oprawę” dla akcji (oczywiście jest to właściwość wielu form narracyjnych czy lirycznych!), choć również symbolika nie wyczerpuje ich sensu. Dopowiadają opowieść także w inny sposób, mając wtedy charakter raczej znakowy niż symboliczny — rzecz w tym, że stanowią jeden z poziomów analogonów mających opisywać cechy świata przedstawionego „w ogóle”. Ich charakter współgra z charakterami postaci; nie przypadkiem zatem np. Hobbiton to małe chatki wkopane w ziemię, ich mieszkańcy są małego wzrostu, co z kolei wskazuje na „przyziemność” w sensie psychologicznym, piękno elfów = piękno ich krain = piękno ich charakterów, „kanciastość” Morii, stolicy krasnoludów koreluje z kanciastością krasnoludzkich sylwetek, a także z szorstkością ich charakterów (Gimli). Zło jest tożsame z brzydotą w każdym wymiarze (zresztą często wskazywano na ten element w książce Tolkiena, gdzie etyka i estetyka idą w parze). Twórcy filmu oddali tę cechę Tolkienowskiego świata z niebывałą konsekwencją. Na uwagę zasługuje też stylistyczna jedność miejsc i przedmiotów widoczna np. w monumentach *dawnego świata*: Argonath, posągi na Amon Sul czy w Helmowym Jarze, albo też wieże Śródziemia. Także Moria i Minas Tirith zostały wzniesione w Dawnych Dniach, choć są różne w stylistyce, dopasowane do charakteru kultury ich twórców. Ale owa cecha dawności nie jest bez znaczenia dla próby uchwycenia ich symboliki.



Z Dawnych Dni pochodzi miejsce, gdzie mieszka Biały Czarodziej, Saruman — **Isengard**. I co ciekawe, konstrukcja owego miejsca przypomina **układ mandaliczny**. Jest odgrudzone od zewnętrznego świata, wewnątrz podzielone alejami biegnącymi wśród roślinności, z wyraźnie zaznaczonym **centrum** - Wieżą. W owym centrum ma miejsce pierwsze starcie sił reprezentowanych tu przez zdrajcę Sarumana i Gandalfa. Stąd tak naprawdę rozpoczyna się *droga Gandalfa*, której krytycznym momentem będzie wydarzenie w Morii.

I nie przypadkiem zaburzenie charakteru owego miejsca, jego harmonii pociąga za sobą rozprzestrzenienie się stąd zniszczenia; naruszenie ładu mandali łamie konstrukcję świata także zewnętrznego wobec niej. Saruman niszczy drzewa budując cały — można by rzec — kompleks przemysłowy, który zresztą, co nie bez znaczenia, umieszcza w podziemiu (w podziemiu także hoduje nowe wcielenia orków, Uruk-hai — „potwory”). Totalnie zmienia swój mikroświat (natura/przemysł). I owo zniszczenie z centrum rozleje się wpierw na pobliski las Fangorn, potem aż na Riddenmarchię [4]. Jakby wpierw trzeba było zburzyć centrum...



Jeszcze bardziej interesująca dla interpretacji symbolicznej jest **Moria**, serce królestwa krasnoludów, ale ufundowane na prastarym miejscu. Jest rodzajem wertykalnego tunelu w głąb uniwersum, kanałem do *Innego Świata*, aż do jego fundamentów. Jest zarazem Górą - typem osi świata, aczkolwiek nie ma raczej mowy o łączeniu wszystkich stref, problematyczna jest bowiem łączność ze sferą „górną”, chyba żeby za taką możliwość uznać to, że Gandalf wprost z miejsca „u podnóża” świata przenosi się w sferę gwiazd, gdzie tajemnicze istoty nakazują mu powrót do świata. W filmie ukazane to jest jako jego opowieść w scenie, gdy spotyka członków drużyny w Fangornie („Dwie wieże”). Jakby nie było, w Morii możliwa jest łączność ze światem „dolnym”. To dlatego są tu stwory z „przedwiecznego świata” (jak mówi Gandalf), a w jeziorze obok wrót czai się monstrum, rodzaj hydry lernejskiej. Wpierw jednak trzeba tu wejść... Motyw *wejścia* do takiego miejsca jak Moria, nigdy, w żadnym micie nie jest proste. Tu — otwarcie wrót związane jest z koniecznością sprostania zagadce. W filmie (inaczej niż w książce) to nie Gandalf ją odszyfrował, ale Frodo, i można się zastanawiać czy w konsekwencji jego „śmierć” (nie od razu wiemy, że pozorna) nie ma związku właśnie z tym, że jej nie odgadł. Nie odpowiadając na zagadkę, jakby nie miał prawa tu wchodzić... W innych opowieściach jeszcze gorzej bywało z tymi, którzy nie rozwiązali zagadki, wystarczy

przypomnieć tebańskiego sfinksa z greckiego mitu. Zagadka, hasło, stanowiące *zadanie* dla bohatera to oczywiście stary motyw wielu mitycznych i legendarnych opowieści (z których zapewne najbardziej znany jest Sezam); to jeden ze sposobów obrazowania trudności wkroczenia *Tam, do Innego Świata, Podziemi* itd., innym jest np. pokonanie strażnika wrót. Moria zatem jest Górą, ale szczególną, jest zarazem specyficznego rodzaju konstrukcją architektoniczną. W jednym i drugim sensie przywodzi na myśl... **labirynt**. W jednym z ujęć w filmie widać dokładnie układ biegnących w różne strony korytarzy... Ale nie tylko to przywodzi na myśl labirynt. Również to, kto w nim mieszka. Balrog — „demon z przedwiecznego świata”, jak określił go Gandalf, płomień i cień z otchłani świata niewątpliwie posiada pewien znaczący atrybut Minotaura z labiryntu kreteńskiego - głowę byka.

Dla *drogi*, jaką musi przejść Gandalf, właśnie Moria jest miejscem najważniejszym, jej labirynty i **most**, gdzie stacza walkę z Balrogiem. Most należy do symbolicznych miejsc, dlatego choćby, że obrazuje strefę graniczną, jest czymś *pomiędzy*, symbolem dzielenia i łączenia zarazem, i właśnie na moście Khazad Dum Gandalf mierzy się z Balrogiem, nad czeluścią, otchłanią świata. Cała ta sekwencja w filmie jest mocno rozbudowana w stosunku do książki, to pewnie dowód, że twórcy chcieli uwypuklić wątek *drogi* Gandalfa. Dlatego też ten moment wraca jeszcze kilkakrotnie w filmie.



Budowlą niezwykle „nasyconą” wieloraką symboliką jest stolica Gondoru, **Minas Tirith**. Odgródzona od reszty świata górami i rzekami (widać to w ujęciu, gdy Gandalf zmierza do Gondoru wraz z Pippinem w „Powrocie króla”), wbudowana jest w skalistą górę, sama stanowi rodzaj Góry „kulturowej”, sztucznej góry. Białe Miasto ma siedem poziomów, siedem bram, i wieżę w **centrum**, centralnie umieszczona jest też sala tronowa, a na dziedzińcu na ostatnim poziomie rośnie Białe Drzewo (tymczasowo uschnięte; wariant [Drzewa Życia](#)). Istna kopalnia mitycznym znaczeń! Z naczelnym i najbardziej ogólnym — taka konstrukcja to mityczne *imago mundi*, obecne w wielu mitologiach świata, i nie tylko mitologiach — takie budowle czy świątynie budowano w różnych wersjach w wielu punktach globu. Takimi budowlami, sztucznymi górami były sumeryjskie i akadyjskie zikkuraty, piramidy, niektóre budowle megalityczne, by wymienić tylko Salisbury Hill, albo Glastonbury Tor w Anglii (wielopiętrowe wzgórze z dolmenem na szczycie), a z drugiego końca świata: indyjską mityczną górę Meru, buddyjskie stupy, kompleks w Anghor w Kampuczy, Borobudur na Jawie, a z jeszcze skądinąd — kamienne piramidy Majów. To zresztą również budowle mandaliczne (w końcu mandala też jest obrazem świata!) [5]. Jednym słowem — to „skoncentrowany” świat, z wielce istotnym elementem — centrum, wokół którego wznoszą się kręgi lub piętra, z którego rodzi się i wiecznie odradza Życie. Nie przypadkiem odgrywa tak dominującą rolę w „Powrocie króla”. I dlatego to tutaj musi się rozegrać ostatnia bitwa kończąca jedną i rozpoczynającą kolejną erę świata, tu bowiem nastąpi „odrodzenie” — gdzieżby indziej jeżeli nie w samym środku świata! Twórcy filmu zdają się być świadomi ważkości tego momentu, wprowadzając wypowiedź Teodhena (jako głosu z offu): „A więc to pod murami Minas Tirith zdecydują się losy naszych czasów”. I nie przypadkiem jedną z ostatnich scen jest koronacja Aragorna, nowego króla odrodzonego królestwa Gondoru.

To tylko niektóre przykłady miejsc należących tyleż do *geografii fizycznej*, co do *geografii*



mistycznej świata „Władcy Pierścieni”, nie wszystkie zresztą dałoby się wpasować w ten rodzaj interpretacji, są bowiem miejscami „zwykłymi”, służącymi tylko akcji. Inna sprawa to rozmaite miejsca „styku” jak mosty czy bramy; wiele istotnych wydarzeń dzieje się właśnie w takich miejscach, by wymienić tylko: most Khazad Dum, most skąd Drużyna na dobre opuszcza Rivendell, bitwa u bram Mordoru, walka hobbitów z Gollumem tuż przed bramą do Góry Przeznaczenia. Wiele z nich, podobnie jak opisane wyżej budowle, obrazuje *drogę* bohaterów, oczywiście także w niedosłownym sensie tego słowa.

Droga i granica

Droga, podróż — te odwieczne i częste toposy, właśnie w czasie „zawieszonym” nabierają specjalnego znaczenia, zresztą... droga sama w sobie jest przecież czymś *po między*. Jasne też, że istnieje analogia między podróżą w świecie a podróżą wewnętrzną każdego z bohaterów. Droga obrazująca wewnętrzną przemianę bohaterów wzmacniana jest zatem dodatkowo przez takie elementy jak symboliczne miejsca i granice, które muszą pokonywać. Interesują mnie przy tym tylko takie granice, które odnoszą się wprost do bohaterów, zatem problem delimitacji

przestrzeni np. rzekami (por. „żywa” rzeka odgraniczająca Rivendell, rzeka Isena przekroczona przez Nazguli w dniu wielce symbolicznym - przesilenia letniego) zostawiam na boku. Dodać też trzeba, że przestrzeń i sposób jej „zabudowania” pełni funkcję nie tylko analogonu, ale nieraz swobodnego katalizatora cech postaci w ich wewnętrznych podróżach. Wielu z nich, szczególnie pierwszoplanowych doznaje w trakcie swej *drogi* śmierci i odrodzenia w znaczeniu inicjacyjnym.

Zatem „droga” w potocznym znaczeniu, „droga wewnętrzna”, „droga” jako los, ale też „droga” czy „ścieżka” na określenie „sposobu” — tak to jest zresztą ujęte w filmie, w scenie, gdy Boromir chcąc zabrać Pierścień, mówi do Froda: „Są inne drogi, Frodo, inne ścieżki”. W filmie pojawi się jeszcze jedno znaczenie „drogi”, gdy w czasie walki o Minas Tirith Gandalf mówi do Pippina o śmierci: „śmierć to tylko kolejna ścieżka, to nie koniec podróży” (w książce te słowa padają zupełnie w innym momencie). Znany to zresztą motyw: „droga” jako życie (i śmierć) człowieka.

Jakie więc drogi i granice pokonują bohaterowie, zanim znajdą się bezpiecznie w Minas Tirith i jak jest to ukazane w filmie?

Pierwszym akcentem wyznaczającym wędrówkę Sama jest miejsce na polu na drodze z Shire do Bree („Drużyna...”) — reżyser uwypukla tę sytuację podkreślając podział przestrzeni (znanej-nieznanej) nawet kolorystycznie (żółte-zielone), Sam zatrzymuje się mówiąc: „To tutaj. Jeszcze krok i będę dalej niż kiedykolwiek w życiu”, a Frodo pomaga mu przekroczyć ten próg. Potem Sam będzie przechodził te same koleje losu, co Frodo, tyle, że ten ostatni jest obciążony brzemieniem Pierścienia i podlegać będzie innym rodzajom „prób”.

Jackson nawet bardziej niż sam Tolkien zdaje się podkreślać moment *podróży* bohaterów, to stąd wynikają zmiany w rysunku postaci Aragorna czy Faramira. W filmie Aragorn długo wzbrania się przed tym, że jest potomkiem królów i pretendentem do tronu Gondoru (inaczej niż w książce). Wydaje się, że znów zgodnie ze schematem inicjacji staje się gotów dopiero po przejściu Ścieżki Umarłych. I kiedy otrzymuje królewski miecz — zresztą to także znamiona

zmiana w stosunku do pierwowzoru.



Także i tutaj, w przypadku **Ścieżki Umarłych** pojawiają się elementy symboliki Góry — leży ona w „cieniu Góry”, co wyraźnie stwierdza jedna z postaci, przy czym *cień* wskazuje na jej szczególny, zaświatowy charakter („Powrót króla”). Ścieżka jest wąska, to atrybut tzw. *wąskich przejść* (termin stosowany przez badaczy mitów), których wariantem może być most, gardziel potwora itd. Aragorn inaczej niż w książce chce iść tam sam, pierwszy wchodzi w rodzaj bramy — wąskiej szczeliny, skąd wieje wiatr krainy umarłych. Kraina umarłych (nielejalnych poddanych przodka Aragorna) ma cechy *Podziemia*, i nietrudno zauważyć, że wielu mitycznych bohaterów musiało odbyć wędrówkę do podziemnego świata (Eneasz, Odyseusz) — to przejrzysty schemat inicjacji. To jest najważniejszy *próg*, który musi pokonać Aragorn. Można powiedzieć — umarł Obieżyświat, narodził się władca Gandoru (inna sprawa, że według mojej opinii ten moment nie jest dostatecznie mocno w filmie zaakcentowany).

Powiedziałam wyżej, że wąskie skalne wrota Ścieżki Umarłych to jeden z przykładów realizacji tzw. *wąskich przejść*, a inną ich formą może być most. Powrócę zatem na moment do Gandalfa, dla którego most w Morii był *granica, progiem* najważniejszym. Walka z *potworem* i upadek w czeluść, aż do samych podstaw świata, do góry-podwaliny uniwersum, przejście przez *ogień i wodę* (jak powiada w filmie sam Gandalf) czyli dwa prątworkiwa — to jego próba inicjacyjna, śmierć i odrodzenie. To musiał być ważny moment dla twórców filmu, skoro tą sekwencją, częściowo powtórzoną z pierwszej części otwierają drugą część filmu „Dwie wieże” (w postaci zabiegu filmowego — sen Froda). „W otchłani, na szczycie gór walczyłem z Balrogiem” mówi potem Gandalf (w rozmowie w lesie Fangorn). Umarł, tak jak umiera się w inicjacji, „ale nie był to koniec” i przez istoty „stamtąd” został przysłany z powrotem. *Przechodząc* przez śmierć, z Gandalfa Szarego staje się Gandalfem Białym.

Tym czym dla Aragorna była Ścieżka Umarłych, dla Gandalfa Moria, dla Froda... Właśnie, czy jest taki moment, takie miejsce, *przejście* szczególne dla Froda, kiedy dla niego takim *przejściem-próba* wydaje się być cała droga? Frodo co i rusz jest atakowany przez *potwory*, istoty Stamtąd, a to raniony przez Nazgula (nie gojąca się rana, też zresztą można by znaleźć dlań mitologiczne koneksje), a to zaatakowany przez „hydrę” u bram Morii, a to raniony przez jaskiniowego trolla. Wreszcie przed najważniejszą częścią swej wędrówki — przez kolejne wcielenie *potwora*, wielką pajęczycę Szelobę.

Jednym z ważniejszych momentów wydaje się być chwila, gdy Frodo stoi nad brzegiem jeziora przed wodospadem Rauros, po ataku Uruk-hai („Drużyna...”), wahając się i przypominając sobie słowa Gandalfa (o tym, że choć sami nie wybieramy sobie czasu życia, możemy decydować jak go dobrze wykorzystać). Jest to, oddana w filmie dzięki zbliżeniu twarzy aktora, chwila rodzenia się dojrzałej decyzji. Frodo gdy *przekroczy* jezioro pozostanie rozdzielony od reszty Drużyny (z wyjątkiem Sama). Jest to więc ważna granica dla Froda.

Tunel Szeloby to oczywiście jeden jeszcze przykład *wąskiego przejścia*. Dodatkowo tunel konotuje szereg skojarzeń — ciasnota, ale i ciemność, groźba, czający się *potwór*. Frodowi przez jakiś czas udaje się uciekać przed *potworem*, w pewnej chwili pada z wyczerpania — w filmie ukazuje się wówczas postać Galadrieli pomagająca Frodowi *na nowo* uwierzyć; a musiał niemal doszczętnie utracić nadzieję, jako że użył po raz pierwszy daru Galadrieli, blasku ulubionej gwiazdy elfów, którą przykazano mu użyć, „gdy zgaśnie wszelkie inne światło.” Wreszcie Frodo zostanie przez Szelobę „uśmiercony”, choć śmierć okaże się pozorna. Ale czy Frodo, prócz tego, że na nowo zyskał odrobinę nadziei, przechodzi jakąś

metamorfozę w swej *drodze* przez tunel? Nie wydaje się. Frodo zresztą jest tyleż typowym, z punktu widzenia tego rodzaju opowieści jaką jest „Władca...” [6], co odmiennym bohaterem — np. nigdy nie walczy z *potworami*, niejako w zastępstwie Froda i jego mieczem pokonuje Szelobę Sam. Nie sprostą ostatniej próbie — wrzucenia Pierścienia w ogień Orodruiny, a raczej sprostą inaczej niż by się wydawało — Pierścień nim ostatecznie zawładnął, ale gdyby nie jego litość nad Gollumem, nie zostałyby zniszczone. Pisano nieco o inicjacyjnej formule „Władcy...” właśnie w odniesieniu do Froda, ale... w tym kłopot, że Frodo wydaje się być raczej bohaterem „doznającym” niż „działającym”, a jeśli mówić o inicjacji, to chyba tylko inicjacji w cierpieniu; nie zmienia wyraźnie statusu, ani nie przechodzi przełomowej chwili.

Jego droga jest bardziej niż w przypadku innych postaci drogą wewnętrzną, duchową...

[7]

Podsumowanie

Próba odczytania dodatkowych sensów we „Władcy Pierścieni” przy pomocy pewnego kodu jest zaledwie propozycją poszerzenia oglądu poprzez wymiar symboliki i znaczeń mitycznych; w tym ujęciu okazało się, że *miejsca* szczególnie nacechowane grają w świecie przedstawionym taką samą rolę, jak postacie i wydarzenia.

A skąd bierze się siła oddziaływania „Władcy...”? Tą Eisensteinowską kwestią, którą rozpoczęłam tę pracę, pragnę też ją zakończyć. Zatem — skąd? Z owego „drugiego” dna działającego równie mocno, co powierzchniowe warstwy opowieści, choć nieświadomie? Czy to nasza swoiście ludzka *potrzeba mitu*? Archetypy? A może po prostu widzieliśmy w filmie coś, co dobrze znamy z innych książek i filmów, w ogóle — z kultury? Choć w zmienionym układzie i w „nowych dekoracjach”; wiadomo — lubimy to, co znamy, choć nie zaszkodzi odrobina zmian... Chciałoby się odpowiedzieć — ale... to nierozwiązywalne pytania. Może i lepiej... zresztą Tolkien też lubił tajemnice i nie dopowiadał wszystkiego do końca. A każdy widzi i tak sam buduje własny sposób odbioru, jak mu na to pozwalają tak zwane szumnie „kompetencje kulturowe”. Jedno co wiadomo: warto stosować ów kod mityczno-symboliczny, zamiast tylko „realistycznego”, a już do opowieści mitycznej, czy eposowej, jaką jest „Władca...” na pewno, bo inaczej rodzą się nieporozumienia - np. zarzut, że filmowe Minas Tirith jest w ogóle głupotą, bo cóż to za niepraktyczne miasto...(z internetowego forum).

Bibliografia:

- 1.Kowalski P., *Leksykon — znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, Wrocław 1998.
- 2.Pustowaruk M., *Świat znaczący. O symbolice miejsc w Hobbitcie i Władcy Pierścieni J.R.R. Tolkiena*, „Literatura Ludowa” nr 2/2003, Wrocław 2003, s. 21-31.
- 3.Sacha-Piekło M. (red.), *Zaświaty i krainy mityczne. Leksykon*, Kraków 1999.
- 4.Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, Warszawa 2002.
- 5* Niezliczona ilość recenzji i omówień dotyczących „Władcy Pierścieni”, m.in. z „Gazety Wyborczej”, „Polityki”, „Tygodnika Powszechnego”, z internetowych portali i forów, jakie ukazywały się od trzech lat.

Zobacz także te strony:

[10.Władca Pierścieni i Silmarillion](#)

[Filozofia Władcy Pierścieni](#)

Przypisy:

[1] M. Pustowaruk, *Świat znaczący. O symbolice miejsc w Hobbitcie i Władcy Pierścieni J.R.R. Tolkiena*, „Literatura Ludowa” nr 2/2003, Wrocław 2003, s. 21-31. Twierdząc, że o symbolice miejsc architektonicznych nie pisze się niemal wcale, mogę powołać się na niezliczoną ilość przeczytanych przeze mnie recenzji i omówień ukazujących się od trzech lat, nie znaczy to jednak, że takich prób nie ma - jeśli są, to mnie nie są znane.

[2] Z tym, że należy podkreślić, że konstrukcja Tolkienowskiego świata nie ma charakteru konsekwentnie dychotomicznego w sensie np. manichejskim, Zło nie ma podstaw „ontologicznych”, jest zepsutym Dobrem, brakiem (jak w ujęciu Augustiańskim), orkowie wszak to „niegdysiejsi elfowie” (jak powiadamia o tym

widzów filmu jedna z postaci - Saruman).

[3] Już nie mówiąc o symbolice pierścienia w ogóle, ale o tym już tyle napisano, że nie warto w tym miejscu do tej kwestii wracać.

[4] Zło oczywiście ma swoją drugą, osobną krainę, krainę Cienia - Mordor, mający wszystkie cechy krainy śmierci (ciemność, pył, pustkowia itd.), ona jednak stanowi inną jakość, *nie staje się*, lecz *jest* już zła, przynajmniej w ramach opowiadanych wydarzeń (Sauron też pojawił się skądinąd, nie był tu zawsze).

[5] Wiele na ten temat pisał m.in. prof. A. Wierciński czy to w artykułach, czy w książkach jak "Megalithy świata" oraz Z. Krzak, np. w periodyku "ALBO-albo. Inspiracje Jungowskie" i książce "Echa Atlantydy" (napisanej wspólnie z K. Kowalskim). Temat to naprawdę ogromny i ciekawy, ja jednak tylko sygnalizuję kwestię.

[6] O schemacie drogi bohatera mitycznego pisał np. J. Campbell w "Bohaterze o tysiącu twarzy".

[7] Właśnie o Frodzie napisano najwięcej, szukając w nim np. figury Chrystusa, dlatego też nie ma potrzeby ciągnąć tego wątku.

Joanna Żak-Bucholc

Zajmuje się etnologią i religioznawstwem. Publikowała m.in. w: 'ALBO albo Inspiracje Jungowskie'; 'Nie z tej ziemi'; 'Czwarty Wymiar'; 'Tytuł'.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 10-06-2004 Ostatnia zmiana: 09-07-2004)

[Oryginał..](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,3439) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,3439>)

Contents Copyright © 2000-2008 by Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2008 Michał Przech

Autorem tej witryny jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Właścicielem witryny są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tej witryny i jakiegokolwiek ich części.

Wszystkie strony tego serwisu, wliczając w to strukturę podkatalogów, skrypty JavaScript oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tej witryny oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tej witryny i nie korzystać z jej zasobów.

Informacje zawarte na tej witrynie przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów serwisu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej,

w jakiej występuje na witrynie. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych serwisu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl