



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:
Δημιουργική Γραφή

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

**Από τη λογοτεχνία στον κινηματογράφο:
Το παράδειγμα της διασκευής του *Άρχοντα των
Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* από
τον Peter Jackson**

Ζωή Καραθανάση

Επιβλέπων καθηγητής: Ιωάννης Σκοπετέας

Αθήνα, Ιούνιος 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτητή/φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο/η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο/Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:
Δημιουργική Γραφή

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

**Από τη λογοτεχνία στον κινηματογράφο:
Το παράδειγμα της διασκευής του *Άρχοντα των
Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* από
τον Peter Jackson**

Ζωή Καραθανάση

Επιτροπή επίβλεψης Διπλωματικής εργασίας

Επιβλέπων καθηγητής
Ιωάννης Σκοπετέας

Συν-επιβλέπων καθηγητής
Χρήστος Νίκου

Αθήνα, Ιούνιος 2026

Περίληψη

Η παρούσα εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη: το θεωρητικό και το δημιουργικό. Το θεωρητικό μέρος επιχειρεί να διερευνήσει τη σύνθετη διαδικασία της μεταφοράς ενός λογοτεχνικού έργου στον κινηματογράφο, λαμβάνοντας ως παράδειγμα τη διασκευή του βιβλίου του J.R.R. Tolkien *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, σε σκηνοθεσία Peter Jackson και σενάριο των Fran Walsh, Philippa Boyens και Peter Jackson. Σκοπός της μελέτης είναι η διερεύνηση των προκλήσεων που αναπόφευκτα δημιουργεί η κινηματογραφική προσαρμογή ενός επικού μυθιστορήματος φαντασίας, καθώς και των δημιουργικών επιλογών που συνδέονται με τη διαδικασία της διασκευής. Ειδικότερα, η έρευνα εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο το κινηματογραφικό μέσο μεταγράφει και μετασχηματίζει ένα σύνθετο λογοτεχνικό έργο σε οπτικοακουστική αφήγηση. Αρχικά, εξετάζονται οι εγγενείς διαφορές μεταξύ λογοτεχνίας και κινηματογράφου, καθώς και ο θεωρητικός διάλογος γύρω από την έννοια της πιστότητας, ενώ παράλληλα παρουσιάζονται οι βασικές θεωρίες της διασκευής. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται συγκριτική ανάλυση της αφηγηματικής δομής, των χαρακτήρων και των γεγονότων του βιβλίου του J.R.R. Tolkien και της κινηματογραφικής του μεταφοράς από τον Peter Jackson. Στο τελευταίο κεφάλαιο εξετάζεται η πρόσληψη του έργου από το κοινό και τους κριτικούς. Το δημιουργικό μέρος περιλαμβάνει τη συγγραφή σεναρίου μικρού μήκους animation ταινίας, βασισμένη στην ιστορία της απόκτησης του Δαχτυλιδιού από τον Gollum, όπως την αφηγείται ο Gandalf στον Frodo στο βιβλίο του J.R.R. Tolkien, *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*.

Λέξεις-Κλειδιά

λογοτεχνία, κινηματογράφος, διασκευή, σενάριο, J.R.R. Tolkien, Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, Peter Jackson

From literature to cinema:
The example of the adaptation of *The Lord of the Rings: The Fellowship
of the Ring* by Peter Jackson

Zoey Karathanasi

Abstract

This thesis is divided into two parts: a theoretical part and a creative part. The theoretical part seeks to explore the complex process of adapting a literary work for the cinema, using as a case study J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* and its film adaptation directed by Peter Jackson and written by Fran Walsh, Philippa Boyens, and Peter Jackson. The aim of this study is to investigate the challenges posed by the cinematic adaptation of an epic fantasy novel, as well as the creative choices associated with the adaptation process. Specifically, the research focuses on the ways in which the cinematic medium translates and transforms a complex literary work into an audiovisual narrative. Initially, the study examines the inherent differences between literature and cinema, as well as the theoretical discourse surrounding the concept of fidelity, while also presenting the main theories of adaptation. This paper proceeds to a comparative analysis of the narrative structure, characters, and events of J.R.R. Tolkien's novel and Peter Jackson's film adaptation. The final chapter explores the reception of the work by both audiences and critics. The creative part consists of the writing of a short animated film screenplay based on the story of how Gollum came into possession of the Ring, as narrated by Gandalf to Frodo in J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*.

Keywords

literature, cinema, adaptation, screenplay, J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, Peter Jackson

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	iv
Abstract	v
A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	1
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
1.1 Παρουσίαση του θέματος.....	1
1.2 Σκοπός της εργασίας	2
1.3 Δομή της εργασίας	2
2. Ο J.R.R. Tolkien κι ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών.....	3
2.1 Η ζωή και το έργο του J.R.R. Tolkien.....	3
2.2 Η κληρονομιά του J.R.R. Tolkien.....	6
2.3 Ο Tolkien στο σήμερα.....	8
3. Η σχέση της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου.....	9
3.1 Οι διαφορές των δύο τεχνών.....	9
3.1.1 Η αφήγηση – Εικόνα vs λέξη.....	9
3.1.2 Η ταυτότητα του αφηγητή και η εστίαση.....	10
3.1.3 Χρόνος.....	12
3.1.4 Διάρκεια και Ρυθμός.....	12
3.1.5 Τα κενά και ο ήχος	13
3.1.6 Οι χαρακτήρες.....	13
3.1.7 Πιέσεις της αγοράς.....	13
3.2 Οι θεωρίες διασκευής.....	13
3.2.1 Τι είναι η διασκευή.....	14
3.2.2 Τα είδη των διασκευών.....	15
3.2.3 Η σαφήνεια και η πιστότητα.....	17
4. Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού: το βιβλίο και η ταινία.....	18
4.1 Η παραγωγή της ταινίας του Peter Jackson.....	19
4.2 Η αφήγηση στην ταινία και το βιβλίο.....	22
4.2.1 Η σκηνή του προλόγου στη Συντροφιά του Δαχτυλιδιού.....	22
4.2.2 Ο ρυθμός, το μοντάζ και η μουσικής της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού.....	24
4.3 Τι αλλάζει από το βιβλίο στην ταινία.....	25
4.3.1 Οι χαρακτήρες του Tolkien.....	25
4.3.2 Τι αφαιρέθηκε στην ταινία και η περίπτωση του Tom Bombadil.....	29
4.3.3 Τα ξωτικά, οι γλώσσες του Tolkien και τα τραγούδια των χόμπιτ.....	30
4.3.4 Η αναπαράσταση του Κακού.....	31
5. Η υποδοχή και η πρόσληψη της κινηματογραφικής διασκευής του Peter Jackson...32	
6. Συμπεράσματα.....	34
B. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	35
7. Διασκευή σεναρίου μικρού μήκους animation ταινίας.....	35
7.1 Διασκευή της ιστορίας του Gollum σε σενάριο.....	35
7.2 Η πλοκή.....	37
7.3 Το σενάριο.....	39
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	52

A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Παρουσίαση του θέματος

Ο κινηματογράφος, όπως επισημαίνει ο Bernard Dick (2005), είναι μία υβριδική τέχνη, που εμπνέεται από τη λογοτεχνία και όχι μόνο. Όπως ακριβώς η όπερα, η οποία αντλεί στοιχεία από τη ζωγραφική, το χορό, τη μουσική, το θέατρο, έτσι και ο κινηματογράφος υιοθετεί στοιχεία από τις προαναφερθείσες τέχνες, ενώ την ίδια στιγμή αποτελεί εξέλιξη της τέχνης της φωτογραφίας (Dick, 2005)

Πιο συγκεκριμένα, ο Dick επισημαίνει ότι η κινηματογραφική ταινία μοιάζει με ένα οποιοδήποτε άλλο κείμενο και θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ως τέτοιο, δηλαδή ως ένα έργο που προορίζεται για ερμηνεία και ανάλυση. Ωστόσο, ο Αμερικανός συγγραφέας, σεναριογράφος και κριτικός John Howard Lawson (όπ. ανάφ. στο Dick, 2005) χαρακτηρίζει την ταινία ένα κείμενο ειδικής κατηγορίας, καθώς είναι οπτικοακουστικό. Μάλιστα, όταν οι κινηματογραφιστές ανακάλυψαν ότι το συγκεκριμένο μέσο είχε πολύ περισσότερες δυνατότητες από την απλή καταγραφή εικόνων γεννήθηκε ο αφηγηματικός κινηματογράφος (Dick, 2005). Το επόμενο βήμα, βάσει του Dick, ήταν το πέρασμα από την καταγραφή της πραγματικότητας στην αναδημιουργία της, τουτέστιν στην αφήγηση μίας ιστορίας.

Το εντυπωσιακό θέμα των κινούμενων εικόνων, λοιπόν, πάνω στο πανί σαγήνευε τους θεατές, με αποτέλεσμα μεταγενέστερα οι κινηματογραφιστές να στραφούν στην λογοτεχνία και να την δουν ως μία αστείρευτη πηγή για τις αφηγήσεις τους (Nil Arkan, 2023). Η λογοτεχνία εξάλλου μοιράζεται με τον κινηματογράφο θεμελιώδη γνώρισμα ως μέσα επικοινωνίας και η συνύπαρξη των ανθρώπων σε μία κοινωνία χαρακτηρίζεται από μία ασταμάτητη αλληλεπίδραση, η οποία συνιστά μία μορφή επικοινωνίας (Nil Arkan, 2023). Τόσο ο κινηματογράφος όσο και η λογοτεχνία αυτόνομα περιλαμβάνουν λειτουργίες όπως είναι η διάδοση ειδήσεων και πληροφοριών, η διευκόλυνση κοινωνικών σχέσεων, η συνεισφορά στην πολιτιστική εξέλιξη της κοινωνίας, ενώ καλλιεργεί τη συνοχή και δίνει κίνητρα στους ανθρώπους (Nil Arkan, 2023).

Μάλιστα, σύμφωνα με την Nil Arkan (2023), οι οπτικοακουστικές διασκευές βιβλίων διαθέτουν έναν ρόλο αρωγού κατά τον οποίο τα θέματα και η πολιτιστική αξία της λογοτεχνίας μπορούν να προσεγγίσουν ένα μεγαλύτερο κοινό. Η στενή σχέση των δύο τεχνών ξεκίνησε για οικονομικούς λόγους· ο κινηματογράφος επωφελούταν από το ήδη υπάρχον λογοτεχνικό υλικό, αλλά κυρίως στόχευε στο αναγνωστικό κοινό που συσχετιζόταν τόσο με τα έργα όσο και με τους εκάστοτε συγγραφείς (Nil Arkan, 2023).

Παρόλα αυτά, η μεταφορά ενός βιβλίου στη μεγάλη οθόνη παρουσιάζει προκλήσεις, όπως είναι η επιλογή της αφήγησης και των στοιχείων της πλοκής που θα διατηρηθούν, η αλλαγή του περιεχομένου λόγω χρονικών περιορισμών, καθώς επίσης η ανάγκη να αποτυπωθεί τόσο η ατμόσφαιρα του έργου όσο και η προσωπικότητα των χαρακτήρων με οπτικά μέσα. Παράλληλα, όμως, ο κινηματογράφος δημιουργεί τεράστιες προοπτικές, αφού έχει τη δυνατότητα να δώσει νέα ζωή σ' έναν λογοτεχνικό κόσμο, αξιοποιώντας την εικόνα, την ερμηνεία των ηθοποιών, ακόμη και την μουσική.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η τριλογία ταινιών *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* (2001-2003) του Peter Jackson, που είναι βασισμένη στο κλασικό έργο του J.R.R. Tolkien, ο οποίος θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους συγγραφείς της παγκόσμιας λογοτεχνίας του φανταστικού, καθώς έπλασε ένα ολοκληρωμένο σύμπαν με δική του μυθολογία, ιστορία και γλώσσα.

Είναι αδιαμφισβήτητο ότι παρά τα προβλήματα που μπορεί να προκύπτουν στη συγκεκριμένη διασκευή, ο Jackson κατάφερε να αναδείξει την έκταση του έργου, προσφέροντας μία επιβλητική απεικόνιση του κόσμου της Μέσης Γης, συμβάλλοντας στην αναγνώριση του έργου από ένα ακόμη μεγαλύτερο κοινό.

Ωστόσο, η κινηματογραφική διασκευή ενός κλασικού και ευρέως αποδεκτού «καλού» βιβλίου ενέχει έναν κίνδυνο, αφού η καλή λογοτεχνία δε σημαίνει και καλό σινεμά απαραίτητα, γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες και τρόποι ούτως ώστε να επιτευχθεί μία καλή διασκευή (Σκοπετέας, 2015).

1.2 Σκοπός της εργασίας

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο το κινηματογραφικό μέσο μεταγράφει και μετασχηματίζει ένα σύνθετο λογοτεχνικό έργο σε οπτικοακουστική αφήγηση, εστιάζοντας στη διασκευή του πρώτου βιβλίου της τριλογίας *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* του J.R.R. Tolkien, από τον σκηνοθέτη Peter Jackson. Η έρευνα επιδιώκει να αναλύσει τις αφηγηματικές, αισθητικές και θεματικές επιλογές που υιοθετήθηκαν στη μεταφορά του έργου στον κινηματογράφο, εξετάζοντας τόσο τις αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν όσο και τις αφηγηματικές τους συνέπειες στη νοηματική και θεματική πρόσληψη του αρχικού κειμένου.

Ειδικότερα, η εργασία διερευνά τις μεταβολές που υφίσταται η δομή, η αφήγηση και οι χαρακτήρες κατά τη μετάβαση από το λογοτεχνικό στο κινηματογραφικό μέσο, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο η κινηματογραφική γλώσσα – μέσω της σκηνοθεσίας, της μουσικής, της φωτογραφίας και των ειδικών εφέ – επιτυγχάνει να μεταφέρει ή να αναδιαμορφώσει την ατμόσφαιρα και το ύφος του αρχικού έργου. Παράλληλα, εξετάζεται η πρόσληψη της ταινίας από το κοινό και την κριτική, με στόχο να αποτυπωθεί ο τρόπος με τον οποίο η διασκευή έγινε αντιληπτή σε σύγκριση με το πρωτότυπο κείμενο.

Ποιες είναι οι κύριες ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στο βιβλίο και στην κινηματογραφική διασκευή *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*; Πώς οι αφηγηματικές τεχνικές του Tolkien μετασχηματίζονται στο πλαίσιο της κινηματογραφικής αφήγησης; Ποιες σκηνές ή χαρακτήρες τροποποιούνται ή παραλείπονται και ποιοι λόγοι υπαγορεύουν αυτές τις επιλογές; Με ποιον τρόπο η κινηματογραφική γλώσσα συμβάλλει στη μεταφορά ή στον επαναπροσδιορισμό της ατμόσφαιρας του λογοτεχνικού έργου; Πώς υποδέχτηκαν το κοινό και οι κριτικοί την ταινία σε σύγκριση με το πρωτότυπο έργο; Είναι μερικά από τα ερωτήματα τα οποία θα απαντηθούν στη συνέχεια.

Η μεθοδολογική προσέγγιση της διπλωματικής εργασίας είναι ποιοτική και βασίζεται σε συγκριτική ανάλυση, αξιοποιώντας θεωρητικά εργαλεία από τη θεωρία της διασκευής και την αφηγηματολογία. Η ανάλυση συνδυάζει συγκριτική ανάλυση σκηνών του βιβλίου με τις αντίστοιχες σκηνές της ταινίας, με στόχο τη συστηματική αποτύπωση των μετασχηματισμών που συντελούνται κατά τη διαδικασία της διασκευής.

1.3 Δομή της εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία οργανώνεται σε επτά κεφάλαια, τα οποία συνδυάζουν το θεωρητικό πλαίσιο, την ανάλυση του λογοτεχνικού και κινηματογραφικού κειμένου, καθώς και μία δημιουργική εφαρμογή της θεωρίας της διασκευής.

Τα κεφάλαια 2 και 3 συγκροτούν το θεωρητικό μέρος της μελέτης. Στο κεφάλαιο 2 παρουσιάζονται ο J.R.R. Tolkien και το έργο του, με έμφαση στη ζωή και την ακαδημαϊκή του πορεία, στη δημιουργία της Μέσης-Γης, καθώς και στην επίδρασή του στη λογοτεχνία του φανταστικού και στη σύγχρονη ποπ κουλτούρα. Το Κεφάλαιο 3 εξετάζει τη σχέση λογοτεχνίας και κινηματογράφου, αναλύοντας τις διαφορές των δύο μέσων, τις βασικές θεωρίες διασκευής και τον θεωρητικό διάλογο γύρω από την έννοια της πιστότητας.

Το εφαρμοσμένο και αναλυτικό μέρος της εργασίας αναπτύσσεται στα κεφάλαια 4 έως 6. Το κεφάλαιο 4 εξετάζει τη διασκευή του *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, παρουσιάζοντας την παραγωγή της ταινίας του Peter Jackson, τις αφηγηματικές διαφοροποιήσεις ως προς τον αφηγητή, την οπτική γωνία και την εστίαση, καθώς και συγκριτική ανάλυση βασικών χαρακτήρων – όπως των Frodo, Sam, Gandalf, Aragorn, Arwen – και επιλεγμένων σκηνών, με στόχο την ανάδειξη των αλλαγών και των αφηγηματικών συνεπειών τους.

Το Κεφάλαιο 5 επικεντρώνεται στην υποδοχή και πρόσληψη της ταινίας από κοινό και κριτικούς, καθώς και στην επίδραση της αισθητικής και τεχνικής του Jackson σε μεταγενέστερες διασκευές του είδους.

Στο Κεφάλαιο 6 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα της έρευνας, τα οποία συνοψίζουν τα ευρήματα της θεωρητικής και συγκριτικής ανάλυσης.

Τέλος, το κεφάλαιο 7 περιλαμβάνει το δημιουργικό μέρος της εργασίας, στο οποίο επιχειρείται η πρακτική εφαρμογή της θεωρίας της διασκευής. Συγκεκριμένα, διασκευάζεται η ιστορία της απόκτησης του Δαχτυλιδιού από τον Smeagol σε σενάριο μικρού μήκους animation ταινίας, με στόχο να διερευνηθούν στην πράξη οι επιλογές και οι προκλήσεις που προκύπτουν κατά τη διαδικασία μετασχηματισμού ενός λογοτεχνικού αφηγήματος σε κινηματογραφική μορφή.

2. Ο J.R.R. Tolkien κι ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών*

Ο βιογράφος Humphrey Carpenter, έχοντας το προνόμιο της προσωπικής γνωριμίας και των επανειλημμένων συναντήσεων με τον J.R.R. Tolkien, έγραψε τη θεμελιώδη βιογραφία του συγγραφέα με τίτλο *Tolkien: A Biography* (1977). Το συγκεκριμένο έργο θεωρείται μέχρι σήμερα η πλέον έγκυρη και αναγνωρισμένη πηγή για τη ζωή του Tolkien και ως εκ τούτου, οι πληροφορίες που παρατίθενται στη συνέχεια αντλούνται απευθείας από τη συγκεκριμένη μελέτη.

2.1 Η ζωή και το έργο του J.R.R. Tolkien

Πρώτα απ' όλα, ο Carpenter υπογραμμίζει την ιδιαίτερη στάση του Tolkien απέναντι στο έργο του, η οποία συχνά εξέπληττε τους συνομιλητές του, αφού ο συγγραφέας δεν προσέγγιζε τα κείμενά του ως απλά προϊόντα φαντασίας, αλλά ως ιστορικά χρονικά που κατέγραφαν πραγματικά γεγονότα. Χαρακτηριστικό είναι ότι, όταν οι αναγνώστες εντόπιζαν εσωτερικές αντιφάσεις στην αφήγηση, ο Tolkien δεν τις αντιμετώπιζε ως λογοτεχνικά σφάλματα, αλλά ως ανακρίβειες σε ιστορικά έγγραφα τις οποίες όφειλε, ως ιστορικός πλέον, να ερευνήσει και να διορθώσει (Carpenter, 1977)

Ο John Ronald Reuel Tolkien γεννήθηκε στις 3 Ιανουαρίου 1892 στο Bloemfontein της Νότιας Αφρικής. Ήταν γιος του Arthur Tolkien και της Mabel Suffield, ενώ είχε έναν αδερφό δύο χρόνια μικρότερο, τον Hilary Arthur Reuel Tolkien. Μετά τον θάνατο του πατέρα τους, η Mabel ανέλαβε την αρχική εκπαίδευση των παιδιών της, ενώ ήταν ο άνθρωπος που καλλιέργησε το πάθος του Tolkien για τη λογοτεχνία από πολύ μικρή ηλικία. Η δημιουργική του κλίση εκδηλώθηκε νωρίς, καθώς ήδη από την ηλικία των

επτά ετών ξεκίνησε να γράφει τη δική του πρωτότυπη ιστορία με κεντρικό θέμα έναν δράκο.

Η απώλεια της μητέρας του, το 1904, σημάδεψε ανεξίτηλα τον Tolkien, ωθώντας τον να βρει καταφύγιο στη θρησκευτική πίστη και την εντατική μελέτη. Οι σπουδές του στο King Edward's School του παρείχαν ένα εξαιρετικό υπόβαθρο στις κλασικές και σύγχρονες γλώσσες (λατινικά, ελληνικά, γαλλικά και γερμανικά). Αυτό το πάθος για τη γλώσσα τον οδήγησε από νωρίς στον πειραματισμό με δικά του γλωσσικά συστήματα· ενδεικτικό είναι ότι μαζί με την ξαδέλφη του, Mary, είχαν επινοήσει μια προσωπική, ιδιωματική γλώσσα (nonsense language).

Στην ηλικία των δεκαέξι ετών, ο Tolkien συνδέθηκε συναισθηματικά με την 19χρονη Edith Bratt, αναπτύσσοντας έναν δεσμό που έμελλε να αποδειχθεί καθοριστικός για τη ζωή του. Οι δυο τους παντρεύτηκαν στις 22 Μαρτίου του 1916 και απέκτησαν μαζί τέσσερα παιδιά: τον John Francis (1917), τον Michael (1920), τον Christopher (1924) και την Priscilla Mary (1929).

Ο Tolkien εγκαταστάθηκε στην Οξφόρδη τον Οκτώβριο του 1911 και το ακαδημαϊκό του ενδιαφέρον εστιάστηκε στα Αρχαία Αγγλικά, τις γερμανικές γλώσσες και τα ουαλικά. Παράλληλα, η επαφή του με τη φινλανδική γλώσσα τον γοήτευσε σε τέτοιο βαθμό, ώστε να τη χρησιμοποιήσει ως θεμέλιο για τη δημιουργία της δικής του τεχνητής γλώσσας, της “Quenya” ή “High-elven”, η οποία αποτέλεσε αργότερα τον γλωσσολογικό πυρήνα της μυθολογίας του.

Το ξέσπασμα του Α Παγκοσμίου Πολέμου βρήκε τον Tolkien να ολοκληρώνει τις σπουδές του με άριστα (Ιούνιος 1915) κι ένα χρόνο περίπου αργότερα στάλθηκε στο μέτωπο της Γαλλίας. Η εμπειρία του στον στρατό υπήρξε καθοριστική για τη λογοτεχνία του· ο ίδιος δήλωσε αργότερα πως ο χαρακτήρας του Sam Gamgee αποτελεί αντανάκλαση των Άγγλων στρατιωτών που γνώρισε στον πόλεμο, αναγνωρίζοντας σε αυτούς μια ηθική υπεροχή που τον ενέπνευσε βαθιά.

Ο ίδιος προσβλήθηκε από τον «πυρετό των χαρακωμάτων» (trench fever) και επέστρεψε στην Αγγλία τον Νοέμβριο του 1916. Κατά τη διάρκεια της μακράς περιόδου ανάρρωσής του, βρήκε τη δημιουργική διέξοδο που αναζητούσε: άρχισε να συγγράφει το *The Book of Lost Tales*, θέτοντας τις βάσεις για το κατοπινό *Το Σιλμαρίλλιον* και οραματιζόμενος μια εθνική μυθολογία για την Αγγλία. Στη συνέχεια, συνέγραψε το έργο *The Children of Húrin*, ένα κείμενο θεμελιώδους σημασίας για την οικοδόμηση του μυθολογικού του σύμπαντος (Carpenter, 1977).

Το 1925, ο Tolkien κατάφερε να εκλεγεί σε μια περιζήτητη θέση στο Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης, ενώ τον Μάιο του 1926 συνάντησε τον C.S. Lewis, τον μετέπειτα δημιουργό των *Χρονικών της Νάρνια*. Η γνωριμία τους εξελίχθηκε σε μια βαθιά πνευματική φιλία με επίκεντρο την ομάδα των Inklings. Στο πλαίσιο αυτών των άτυπων λογοτεχνικών συναντήσεων, τα μέλη μοιράζονταν και σχολίαζαν τα υπό εξέλιξη έργα τους. Ήταν εκεί όπου ο Tolkien διάβαζε συχνά αδημοσίευστα χειρόγραφα από το έργο που επεξεργαζόταν: το *Χόμπιτ*.

Το λογοτεχνικό έργο του αναπτύχθηκε σε δύο διακριτούς άξονες. Ο πρώτος αφορούσε την υψηλή φαντασία, με έντονες επιρροές από την αρθουριανή και την κελτική παράδοση, ενώ ο δεύτερος περιλάμβανε παιδικές ιστορίες, τις οποίες συνέθετε αρχικά για την ψυχαγωγία των παιδιών του. Το 1937 αποτέλεσε ορόσημο με την έκδοση του *Χόμπιτ*, ενός έργου που, αν και προοριζόταν για παιδιά, ήταν άρρηκτα συνδεδεμένο με την ευρύτερη μυθολογία της Μέσης Γης. Ο πρωταγωνιστής, Bilbo Baggins, θεωρείται συχνά μια λογοτεχνική προβολή του ίδιου του δημιουργού. Το *Χόμπιτ* είχε τόσο μεγάλη εμπορική επιτυχία που δημιούργησε την άμεση απαίτηση από την πλευρά του εκδοτικού οίκου για μια συνέχεια της ιστορίας.

Παρότι ο Tolkien πρότεινε διάφορα ημιτελή κείμενα, μεταξύ των οποίων και *Το Σιλμαρίλλιον*, οι εκδότες αναζητούσαν κάτι που θα ακολουθούσε το ύφος του *Χόμπιτ*. Τον Δεκέμβριο του 1937, ο Tolkien ξεκίνησε να γράφει μία νέα ιστορία χωρίς προκαθορισμένο πλάνο. Η συγγραφή πέρασε από πολλές διακυμάνσεις και διακοπές λόγω ακαδημαϊκών υποχρεώσεων και διαφόρων προσωπικών περιπετειών υγείας, αλλά εν τέλει επέστρεψε στο κείμενο, στα τέλη του 1938, με μία πιο συγκροτημένη στρατηγική. Η αφήγηση απομακρύνθηκε οριστικά από τα όρια του παιδικού παραμυθιού και μετασχηματίστηκε σε ένα ώριμο, πολυσύνθετο έργο επικής φαντασίας. Αυτό το έργο έμελλε να γίνει το magnum opus του: *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών*.

Μετά από δώδεκα χρόνια συνεχών αναθεωρήσεων, το έργο ολοκληρώθηκε το φθινόπωρο του 1949, θέτοντας το επόμενο μεγάλο ζήτημα: την έκδοσή του. Ύστερα από πολλές διαπραγματεύσεις με εκδότες που κράτησαν περίπου τρία χρόνια, επέστρεψε στον αρχικό του εκδότη Allen & Unwin. Παρά την προσωπική του πεποίθηση ότι το έργο του ήταν ενιαίο συναίνεσε στην κατάτμησή του σε τρεις τόμους για πρακτικούς και οικονομικούς λόγους. Έτσι, διαμόρφωσε τους τίτλους που έμειναν στην ιστορία: *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, *Οι Δύο Πύργοι* και *Η Επιστροφή του Βασιλιά*. Το καλοκαίρι του 1954, δεκαέξι ολόκληρα χρόνια μετά την έναρξη της συγγραφής του, ο πρώτος τόμος βγήκε στα βιβλιοπωλεία και ακολούθησαν οι δύο επόμενοι.

Η κυκλοφορία του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών πυροδότησε ένα κύμα κριτικών αναλύσεων, οι οποίες, παρά τις μεμονωμένες ενστάσεις, υπήρξαν στην πλειονότητά τους διθυραμβικές. Η ζήτηση ξεπέρασε άμεσα τη διαθέσιμη προσφορά αντιτύπων, δημιουργώντας ένα κλίμα αγωνιώδους αναμονής για τη συνέχεια της ιστορίας. Μεταξύ των υποστηρικτών του έργου, ο C.S. Lewis ξεχώρισε με την οξυδερκή του κριτική στο περιοδικό *Time & Tide*, σημειώνοντας τη βαθιά επίδραση του βιβλίου στον αναγνώστη: «Το έργο είναι υπερβολικά πρωτότυπο και πλούσιο για να διατυπωθεί μια τελική κρίση με την πρώτη ανάγνωση. Γνωρίζουμε όμως αμέσως ότι μας έχει αλλάξει. Δεν είμαστε πλέον ακριβώς οι ίδιοι άνθρωποι» (όπ. ανάφ. Carpenter, 1997:225).

Η επέκταση του έργου στις Ηνωμένες Πολιτείες και η μετάφρασή του σε πολυάριθμες γλώσσες σηματοδότησαν την απαρχή μίας παγκόσμιας υστεροφημίας, ενώ σύντομα εκδηλώθηκε το πρώτο ενδιαφέρον για την κινηματογραφική του μεταφορά. Το 1965, η δημοτικότητα του Tolkien εκτινάχθηκε, με τις πωλήσεις να αγγίζουν τα τρία εκατομμύρια αντίτυπα έως το 1968. Παρά την επιθυμία του να ολοκληρώσει το *Σιλμαρίλλιον*, οι προσωπικές συνθήκες στάθηκαν εμπόδιο. Η Edith Tolkien απεβίωσε στις 29 Νοεμβρίου 1971, ύστερα από σοβαρά προβλήματα υγείας.

Μετά την απώλεια της συζύγου του, ο Tolkien επέστρεψε στην Οξφόρδη, όπου η προσφορά του στη φιλολογία αναγνωρίστηκε με ύψιστες διακρίσεις. Το 1972 τιμήθηκε με το παράσημο Order of the British Empire (CBE) και αναγορεύτηκε επίτιμος διδάκτορας των Πανεπιστημίων της Οξφόρδης και του Εδιμβούργου. Ωστόσο, η υγεία του ήταν ήδη κλονισμένη. Στις 2 Σεπτεμβρίου 1973, ο J.R.R. Tolkien απεβίωσε σε ηλικία 81 ετών, συνεπεία οξείας φλεγμονής γαστρικού έλκους.

Εκείνος και η Edith είναι θαμμένοι στα βόρεια προάστια της Οξφόρδης, σε κοινό τάφο στο κοιμητήριο Wolvercote. Η επιτύμβια πλάκα φέρει την επιγραφή: Edith Mary Tolkien, Lúthien, 1889–1971 / John Ronald Reuel Tolkien, Beren, 1892–1973 (Doughan, 2021).

2.2 Η κληρονομιά του J.R.R. Tolkien

Ο Tom Shippey (2003:3) διερωτάται: «ποιοι είμαστε, τελικά, “εμείς”; Οι αναγνώστες της μοντέρνας φαντασίας ή οι αναγνώστες του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*;». Σύμφωνα με τον ακαδημαϊκό, δεν υπάρχει μια εύλογη απάντηση σε αυτό το ερώτημα, ενώ σημειώνει ότι παρά τις επικρίσεις που δέχτηκε από διάφορους θεωρητικούς – τις οποίες θα αναλύσουμε σε επόμενο κεφάλαιο – η επίδραση του Tolkien στη διαμόρφωση της λογοτεχνίας του φανταστικού παραμένει αδιαμφισβήτητη. Ο Shippey (2003) σημειώνει ότι εκείνο που έκανε το έργο του Tolkien να ξεχωρίσει και να προκαλέσει έντονες αντιδράσεις, σχετίζεται αναμφίβολα με την επαγγελματική του ιδιότητα. Στο μεγαλύτερο μέρος της ζωής του, ο Tolkien υπήρξε ακαδημαϊκός, διδάσκοντας την Αγγλοσαξονική γλώσσα, τη Μέση Αγγλική και την ιστορία της αγγλικής λογοτεχνίας.

Η συγγραφέας Verlyn Flieger, στο άρθρο της «The Literary Power of Hobbits: How JRR Tolkien Shaped Modern Fantasy» (2024), υπογραμμίζει την αντίθεσή της στην άποψη ότι ο Tolkien απλώς μεταμόρφωσε το είδος της σύγχρονης λογοτεχνίας. Συγκεκριμένα, δηλώνει: «Αυτό είναι απλώς λάθος. Ο Tolkien δεν μεταμόρφωσε τη σύγχρονη φαντασία· την εφηύρε». Η συγγραφέας επισημαίνει ότι πριν από τη δική του συμβολή δεν υπήρχε ένα επίσημα αναγνωρισμένο και δημοφιλές λογοτεχνικό είδος αυτού του τύπου. Ό,τι θεωρούνταν «φανταστικό» πριν από το 1954 περιοριζόταν σε ένα εξειδικευμένο κοινό (niche), μέσα από το έργο δημιουργών όπως οι Lord Dunsany, E.R. Eddison, William Morris και Mervyn Peake.

Τα έργα αυτά παρουσίαζαν σημαντικές ιδιαιτερότητες: οι ιστορίες του Dunsany ήταν συχνά σύντομες και ιδιόρρυθμες, ενώ τα περισσότερα κείμενα ήταν είτε εμφανώς επηρεασμένα από ευρωπαϊκούς πολιτισμούς, όπως ο ιρλανδικός στην περίπτωση του Dunsany και ο σκανδιναβικός σ’ εκείνη του Morris, και στερούνταν από πρωτοτυπία, είτε ήταν έντονα υποκειμενικά και ιδιόμορφα (Flieger, 2024). Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν η πεποίθηση του Eddison ότι όλοι οι κεντρικοί του ήρωες είναι ο ένας είδωλο του άλλου, το δυσνόητο «ψευδο-ιακωβιανό» λεξιλόγιό του, καθώς και ο αλλόκοτος, κλειστοφοβικός κόσμος του Peake.

Βάσει της Flieger (2024), η έκδοση του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* λειτούργησε ως κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο που προκάλεσε «σεισμικές» αλλαγές. Δεν ενέπνευσε απλώς τις επόμενες γενιές μιμητών, αλλά δημιούργησε ένα μαζικό αναγνωστικό κοινό που δεν προϋπήρχε. Το έργο που παρουσίασε ο Tolkien το 1954-1955, αν και δανείστηκε στοιχεία από τη βόρειο-ευρωπαϊκή μυθολογία, ήταν αναμφισβήτητα κάτι πολύ βαθύτερο. Οι αναγνώστες ήρθαν σε επαφή με έναν κόσμο που ενστικτωδώς αναζητούσαν, αλλά δεν πίστευαν ότι θα μπορούσε να αποδοθεί λογοτεχνικά: τη Μέση Γη. Η συγγραφέας στο άρθρο της (2024) υπογραμμίζει ότι σε αυτό το περιβάλλον, το μυθικό συναντά το οικείο, αφού είναι ένας κόσμος όπου τα ξωτικά, οι μάγοι και τα έμψυχα δέντρα συνυπάρχουν με τις καθημερινές απολαύσεις μιας παμπ, με την μπίρα, το φρεσκοψημένο ψωμί, το τυρί και τα μανιτάρια.

Το έργο του Tolkien υπήρξε ένα μοναδικό φαινόμενο που καθιέρωσε ένα νέο λογοτεχνικό είδος και δημιούργησε μια μακρά παράδοση μιμητών. Ωστόσο, φαίνεται πως οι περισσότεροι από τους επιγόνους του έχουν παρανοήσει την ουσία αυτού που ο ίδιος ονόμαζε «Δευτερεύοντα Κόσμο», καθώς σύμφωνα με τη Flieger (2024), ο Tolkien δεν έγραφε απλώς φαντασία, αλλά στοχαζόταν πάνω στην ίδια τη φύση της φαντασίας. Για εκείνον, η φαντασία δεν ήταν μόνο ένα λογοτεχνικό είδος, αλλά ένας αυτόνομος κόσμος με δικούς του κανόνες και συμβάσεις, ο οποίος απαιτούσε μια «δευτερεύουσα πίστη» από την πλευρά του αναγνώστη. Ήταν ένας κόσμος που μπορούσες να μπεις, ένας κόσμος που μπορούσες να δημιουργήσεις, εάν είχες τη

φαντασία, την επιθυμία και την ικανότητα (Flieger, 2024). Αυτή η διαδικασία δεν ταυτιζόταν με τη «μαγεία», την οποία ο Tolkien απέρριπτε ως ένα είδος τεχνάσματος ή χειραγώγησης του πραγματικού κόσμου. Αντιθέτως, χρησιμοποιούσε τον όρο «υποδημιουργία», που είναι η μίμηση του έργου του Θεού, του αρχικού Δημιουργού, στην οποία όπως δήλωνε κατηγορηματικά ο ίδιος: «Υπακούμε στον νόμο με τον οποίο είμαστε πλασμένοι» (όπ. ανάφ. Flieger, 2024).

Ο Tolkien δεν θεωρούσε τη δημιουργία μια εύκολη διαδικασία, όπως τονίζει η Flieger (2024), αλλά απαιτούσε αυτό που αποκαλούσε «ξωτική δεξιότητα» και μια απόλυτη «εσωτερική συνέπεια της πραγματικότητας». Με άλλα λόγια, δεν αρκεί μια συμβατική εναρκτήρια φράση, όπως το «μια φορά κι έναν καιρό»· ο φανταστικός κόσμος οφείλει να παραμένει αυστηρά πιστός στη δική του εσωτερική λογική. Η Flieger δίνει το εξής χαρακτηριστικό παράδειγμα: εάν ο Δευτερεύων Κόσμος διαθέτει έναν πράσινο ήλιο, τότε η απόδοση όλων των χρωμάτων πρέπει να μεταβληθεί ριζικά σε σχέση με τον δικό μας κόσμο. Αντίστοιχα, λοιπόν, αν τα χόμπιτ είναι όντα χαμηλού αναστήματος, τότε τα σπίτια τους είναι πολύ λογικό να είναι τρύπες μέσα στο έδαφος με χαμηλά ταβάνια.

Σύμφωνα με τη Flieger (2024), ο Tolkien ονόμασε τον μύθο του *Σιλμαρίλλιον* από τα «Σίλμαριλ»: τρία πανίσχυρα πετράδια, η διεκδίκηση των οποίων αποτέλεσε την πρωταρχική αιτία ενός ολοκληρωτικού πολέμου. Στον κόσμο της «Άρντα», όπως ονομάστηκε, κυριαρχούν οι «Βάλαρ» (θεότητες), ενώ το προσκήνιο καταλαμβάνουν τα Ξωτικά, οι Άνθρωποι και – σχεδόν απρόθυμα – οι Νάνοι. Η Flieger (2024) επισημαίνει ότι η θεματολογία του πολέμου είναι τόσο κυρίαρχη, ώστε ο Tolkien μπορεί δικαιολογημένα να χαρακτηριστεί και πολεμικός συγγραφέας, πέρα από συγγραφέα του φανταστικού.

Εν συνεχεία, είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι τα χόμπιτ δεν περιλαμβάνονταν στον αρχικό σχεδιασμό του δημιουργού. Η Flieger (2024) παρατηρεί ότι εισήλθαν στο έργο του «από μια πλαϊνή πόρτα», ως απροσδόκητοι πρωταγωνιστές σε μια παιδική ιστορία που επινόησε ο Tolkien για τα παιδιά του. Το *Χόμπιτ* απέκτησε άμεσα ένα μακρύ, παγκόσμιο κοινό, γεγονός που οδήγησε στην ανάθεση και τη συγγραφή του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* – μιας συνέχειας που αποδείχθηκε πολυαναμενόμενη και εξαιρετικά επιτυχημένη.

Κατά τη Flieger (2024), η επιτυχία της Μέσης Γης έγκειται στην αντίθεση μεταξύ του επικού και του καθημερινού. Ήταν η «προσγειωμένη» προσωπικότητα και η οικεία ανθρώπινη φύση των χόμπιτ που κατάφεραν να προσδώσουν στέρεες βάσεις στον μεγαλοπρεπή κόσμο των ξωτικών του *Σιλμαρίλλιον*. Χωρίς την παρουσία των χόμπιτ, ο απεγάδιαστος αυτός μυθολογικός κόσμος θα παρέμενε πιθανώς απρόσιτος για το ευρύ κοινό· μέσω αυτών, ο Tolkien κατάφερε να καταστήσει το επικό στοιχείο βαθιά ανθρώπινο (Flieger, 2024).

Επιπροσθέτως, όπως επισημαίνει η Nigora Ne'matilloeyeva Khayrullayeva στο άρθρο της «J.R.R. Tolkien's Attribution and impact: The Lord of the rings» (2025), το έργο του αντικατοπτρίζει το κοινωνικό και πολιτισμικό υπόβαθρο της μεταπολεμικής Αγγλίας, αποκαλύπτοντας τους προβληματισμούς του για την βιομηχανοποίηση και τον μοντερνισμό· έχοντας βιώσει τις θηριωδίες του Α Παγκοσμίου Πολέμου και παρακολουθώντας τις ραγδαίες τεχνολογικές αλλαγές της εποχής του, ο Tolkien εξέφρασε την αγωνία του για την απώλεια των παραδοσιακών αξιών και την καταστροφή του φυσικού περιβάλλοντος. Αυτές οι ανησυχίες μετουσιώνονται λογοτεχνικά στην απεικόνιση του Shire, το οποίο παρουσιάζεται ως ένας ειδυλλιακός, αγροτικός τόπος που απειλείται. Παράλληλα, οι ιστορίες του εξερευνούν πολυεπίπεδα τις θεματικές της απώλειας, του εκτοπισμού και του τραυματικού αντικτύπου που επιφέρει ο πόλεμος τόσο στα άτομα όσο και στις κοινότητες (Khayrullayeva, 2025).

Σύμφωνα με τη Khayrullayeva, (2025) το έργο του Tolkien αποτέλεσε μια συνειδητή απόπειρα δημιουργίας μιας αγγλικής μυθολογίας, η οποία επανεξετάζει και αναδιαμορφώνει στοιχεία του Αρθουριανού κύκλου με σκοπό την ανάδειξη της αγγλικής εθνικής ταυτότητας. Σε μια περίοδο που η μεταπολεμική Αγγλία αναζητούσε έναν νέο αυτοπροσδιορισμό, ο Tolkien προσέφερε ένα μυθοπλαστικό πλαίσιο άρρηκτα συνδεδεμένο με το αγγλικό τοπίο.

Ουσιαστικά, αντλώντας στοιχεία από τη βρετανική παράδοση και τους μεσαιωνικούς θρύλους, ο συγγραφέας οικοδόμησε μια αίσθηση πολιτισμικής κληρονομιάς που βρήκε ισχυρή απήχηση στο αναγνωστικό κοινό. Σε έναν κόσμο που μεταβαλλόταν με κατατρεγμένους ρυθμούς, η μυθολογία της Μέσης Γης λειτούργησε ως ένα σταθερό σημείο αναφοράς για την εθνική και πολιτιστική ταυτότητα (Khayrullayeva, 2025).

2.3 Ο Tolkien στο σήμερα

Ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* του Tolkien παρουσιάζεται ευρέως ως ένα από τα μεγαλύτερα έργα της βρετανικής λογοτεχνίας, ενώ η επιρροή του στο είδος της φαντασίας είναι ανυπολόγιστη. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, πριν από τον Tolkien, το είδος της φαντασίας περιοριζόταν στα παραμύθια, τους μύθους και τους θρύλους, από τα οποία όμως συχνά έλειπε το βάθος, η πολυπλοκότητα και η κοσμοπλασία (world-building) που χαρακτηρίζει τη μοντέρνα φαντασία. Συνεπώς, το έργο του Tolkien έφερε μία επανάσταση στο είδος, εγκαθιδρύοντας νέα ιδανικά στην αφήγηση, στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και τη δημιουργία συμπάντων.

Η λεπτομερέστατη κοσμοπλασία του Tolkien έχει μετατραπεί σε ορόσημο του είδους. Επιμελήθηκε προσεκτικά κάθε πλευρά της Μέσης Γης, από τη γεωγραφία και την ιστορία της μέχρι τις γλώσσες και τις κουλτούρες της. Αυτό το επίπεδο της λεπτομέρειας δημιούργησε μία αίσθηση αληθοφάνειας που τράβηξε τους αναγνώστες στην ιστορία, κάνοντάς τους να νιώθουν ότι πράγματι ήταν επισκέπτες σ' έναν αληθινό και πιστευτό κόσμο (Khayrullayeva, 2025). Αυτή η προσέγγιση έγινε «κανόνας» για τους συγγραφείς φαντασίας, που πασχίζουν να δημιουργήσουν ένα παρόμοιο και παραστατικό περιβάλλον για τις δικές τους ιστορίες.

Η επιρροή του Tolkien μπορεί να γίνει αντιληπτή σε ένα ευρύτατο φάσμα της σύγχρονης δημιουργίας, από τη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο έως τη βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών, που εμπνέονται από τις θεματικές του, τους χαρακτήρες του, ακόμη και τα σκηνικά του. Από το επικό *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* του George R.R. Martin έως τον κόσμο του *Χάρι Πότερ* της J.K. Rowling, πληθώρα έργων με τεράστια πολιτισμική απήχηση οφείλουν τη βάση της επιτυχίας τους στο πρωτοποριακό όραμα του Tolkien (Khayrullayeva, 2025).

Τέλος, είναι αξιοσημείωτο ότι το σύμπαν της Μέσης Γης συνεχίζει να επεκτείνεται και να ανατροφοδοτείται ακόμη και σήμερα, προσαρμοσμένο στα δεδομένα της σύγχρονης κουλτούρας. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν η τηλεοπτική παραγωγή «The Rings of Power» της συνδρομητικής πλατφόρμας Prime Video της Amazon – η οποία συγκαταλέγεται στις πλέον δαπανηρές παραγωγές στην ιστορία της τηλεόρασης – η νέα ταινία που ετοιμάζεται να σκηνοθετήσει ο Peter Jackson με τίτλο *The Lord of the Rings: The Hunt for Gollum*, που αναμένεται να κυκλοφορήσει τον χειμώνα του 2027, καθώς και η anime ταινία *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* που κυκλοφόρησε το 2024 κι αργότερα προστέθηκε στον κατάλογο streaming υπηρεσιών. Η συνεχής αυτή παραγωγή νέου περιεχομένου επιβεβαιώνει ότι το έργο του Tolkien δεν αποτελεί απλώς ένα στατικό κειμήλιο του

παρελθόντος, αλλά έναν ζωντανό πολιτισμικό οργανισμό που εξακολουθεί να εμπνέει και να εξελίσσεται.

3. Η σχέση της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου

Όπως έχει ήδη επισημανθεί, η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος συνδέονται και διατηρούν μια στενή και αλληλεπιδραστική σχέση. Είναι δύο μέσα επικοινωνίας που συχνά συνομιλούν μεταξύ τους, αντλώντας στοιχεία και τεχνικές το ένα από το άλλο. Η σχέση αυτή δεν αποτελεί σύγχρονο φαινόμενο, αλλά έχει τις ρίζες της ήδη από τα πρώτα στάδια της κινηματογραφικής έκφρασης. Εκ πρώτης όψεως είναι δύο τέχνες πολύ διαφορετικές μεταξύ τους. Η άμεση σύγκρισή τους προκύπτει συνήθως από τις απόπειρες των κινηματογραφιστών να μεταφέρουν στη μεγάλη οθόνη ένα λογοτεχνικό έργο.

Όπως αναφέρει η Hutcheon (2013), οι διασκευές σήμερα βρίσκονται παντού: στην τηλεόραση και το σινεμά, στο θέατρο και το διαδίκτυο, στα μυθιστορήματα και τα κόμικς, ακόμη και στα θεματικά πάρκα. Μάλιστα, οι διασκευές υπήρχαν ήδη πριν από την εμφάνιση του κινηματογράφου, αφού ο Shakespeare μετέφερε τις ιστορίες της κουλτούρας του αρχικά σε χαρτί και στη συνέχεια στη θεατρική σκηνή, κάνοντάς τις διαθέσιμες σ' ένα ευρύτερο κοινό (Hutcheon & O'Flynn, 2013).

Είναι αδιαμφισβήτητο το γεγονός ότι ο κινηματογράφος και η λογοτεχνία μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία, όμως, αποδίδονται με διαφορετικό τρόπο. Παρόλα αυτά, βάσει του Robert Stam (όπ. ανάφ. στο Hutcheon & O'Flynn, 2013), το λογοτεχνικό έργο πάντοτε θα έχει αξιωματική ανωτερότητα οποιασδήποτε διασκευής λόγω της αρχαιότητας της λογοτεχνίας ως μορφή τέχνης. Ο σημειολόγος του κινηματογράφου Christian Metz (1991: 92), από την άλλη, τονίζει ότι τα δύο μέσα είναι καταδικασμένα εκ φύσεως σε συνδηλώσεις «αφού η δηλωτική σημασία προηγείται πάντα του καλλιτεχνικού τους εγχειρήματος».

Ο Metz επισημαίνει (όπ. ανάφ. στο Hutcheon & O'Flynn, 2013) ότι ο κινηματογράφος λέει συνεχείς ιστορίες, τουτέστιν διηγείται γεγονότα που θα μπορούσαν να μεταφερθούν και στη γλώσσα των λέξεων, απλώς τα λέει διαφορετικά. Η Hutcheon (2013) επισημαίνει ότι όλοι οι διασκευαστές αφηγούνται ιστορίες με αλλιώτικους τρόπους, αφού χρησιμοποιούν τα ίδια εργαλεία που χρησιμοποιούν οι αφηγητές: υλοποιούν ιδέες, κάνουν απλουστευμένες επιλογές, ασκούν κριτική ή ακόμα δείχνουν τον σεβασμό τους.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, θα ήταν χρήσιμο να αναλύσουμε τα στοιχεία εκείνα που διαφοροποιούν – θα μπορούσαμε να πούμε ακόμα και ενώνουν ή συμπληρώνουν – τις δύο τέχνες, καθώς και να εμβαθύνουμε περαιτέρω στη θεωρία της διασκευής.

3.1 Οι διαφορές των δύο τεχνών

Ο Σουηδός σκηνοθέτης Ingmar Bergman (όπως ανάφ. στο Abbott, 2008: 112) τονίζει ότι «ο κινηματογράφος δεν έχει καμία σχέση με τη λογοτεχνία, ο χαρακτήρας και η ουσία των δύο τεχνών είναι συχνά σε σύγκρουση».

3.1.1 Η αφήγηση – Εικόνα vs λέξη

Το κύριο στοιχείο του κινηματογράφου είναι η εικόνα, ενώ της λογοτεχνίας είναι η λέξη. Συνεπώς, ήδη από την αρχή, τα δύο μέσα ξεχωρίζουν ως προς τα διαφορετικά σημειωτικά τους συστήματα (Abbott, 2008).

Ο George Bluestone (1961) αρχίζει την προσέγγιση των δύο τεχνών ως «two ways of seeing», δηλαδή δύο τρόπους με τους οποίους «βλέπουμε», στην περίπτωση του κινηματογράφου κυριολεκτικά και σ' εκείνη της λογοτεχνίας μεταφορικά. Πιο συγκεκριμένα, τονίζει την κοινή πρόθεση του διάσημου συγγραφέα Joseph Conrad και του κινηματογραφιστή D. W. Griffith, η οποία είναι – όπως έχουν δηλώσει οι ίδιοι – να κάνουν το κοινό να «δει»· φαντασιακά χρησιμοποιώντας το μυαλό και οπτικά χρησιμοποιώντας το μάτι αντίστοιχα. Η ριζική διαφορά μεταξύ των δύο μέσων, λοιπόν, βρίσκεται ανάμεσα στην αντίληψη της οπτικής εικόνας και την έννοια της νοητικής εικόνας.

Ο Brian McFarlane (1996) παρατηρεί ότι υπάρχει ένα σημείο σύγκλισης κι ένα σημείο απόκλισης ανάμεσα στο σινεμά και το μυθιστόρημα: το αφήγημα και η αφήγηση (narrative and narration). Τόσο το κινηματογραφικό έργο όσο και το λογοτεχνικό διαθέτουν ένα αφήγημα, αλλά εκείνο που τα διαφοροποιεί είναι ο τρόπος της αφήγησης. Η θεωρία της αφηγηματολογίας «προδίδει» τις ιδιαιτερότητες που διαθέτει η κάθε τέχνη. Ουσιαστικά, τα πρωτογενή υλικά της λογοτεχνίας είναι οι λέξεις οι προτάσεις και οι παράγραφοι, ενώ του κινηματογράφου οι εικόνες, αφού για να μπορέσει να υπάρξει ως μέσο πρέπει μία σειρά από εικόνες να εκτεθούν στον θεατή σε γρήγορη διαδοχή (Bordwell, 1997).

Ο θεωρητικός της λογοτεχνίας Gérard Genette (2023) τονίζει ότι μία αφηγηματική κατάσταση είναι ένα περίπλοκο, σύνθετο σύστημα, το οποίο αποτελείται από έναν ιστό στενών σχέσεων ανάμεσα στην πράξη της αφήγησης, τους πρωταγωνιστές, τους χωροχρονικούς προσδιορισμούς και τη σχέση αυτής της αφήγησης με άλλες αφηγηματικές καταστάσεις (π.χ. εγκιβωτισμένες ιστορίες, χρονικά άλματα κλπ). Ο Genette συνεχίζει, ότι κατά την εμπειρία, αυτή η αφήγηση λειτουργεί ενιαία, για να μπορέσουμε όμως να την περιγράψουμε ή να την αναλύσουμε πρέπει να την διαχωρίσουμε στα επιμέρους στοιχεία της.

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της αφήγησης δεν είναι άλλο από την ταυτότητα του αφηγητή, αφού είναι εκείνο το πρόσωπο που αναλαμβάνει την ευθύνη της αφηγηματικής πράξης (Genette, 2023). Έτσι, οδηγούμαστε στην επόμενη σημαντική διαφορά της λογοτεχνίας με τον κινηματογράφο που είναι η εστίαση.

3.1.2 Η ταυτότητα του αφηγητή και η εστίαση

Η αφηγηματολογία έχει ασχοληθεί εκτενώς με τα ερωτήματα «ποιος αφηγείται ένα μυθιστόρημα», «ποιος μιλά» και «ποιος βλέπει» (Κακλαμανίδου, 2006). Σύμφωνα με την Δέσποινα Κακλαμανίδου (2006) ένας χαρακτήρας μπορεί ταυτόχρονα να μιλά και να βλέπει, κάτι που συχνά προκαλεί σύγχυση των δύο τελευταίων ερωτήσεων. Το αφήγημα είναι αυτό που μεταδίδει την πληροφορία στον αναγνώστη κι επομένως το κείμενο «καθορίζει την παρεχόμενη πληροφορία μέσω της γνώσης κάποιου χαρακτήρα» (Κακλαμανίδου, 2006: 45).

Παρόλα αυτά, προκειμένου να προσδιορίσουμε την ταυτότητα του αφηγητή χρειάζεται να εξετάσουμε τη σχέση του με τα γεγονότα της αφήγησης, εάν συμμετέχει δηλαδή στην ιστορία ή όχι. Ο Genette (όπ. ανάφ. στο Κακλαμανίδου, 2006) εισήγαγε τον όρο της εστίασης και διακρίνει τους αφηγητές ως εξής:

α) τον εξωδιηγητικό αφηγητή, ο οποίος τοποθετείται έξω από την ιστορία που αφηγείται. Συνήθως είναι άγνωστη η ταυτότητά του και η παρουσία του ανιχνεύεται μέσω χρονικών ενδείξεων.

β) τον ενδοδιηγητικό αφηγητή, ο οποίος συμμετέχει στην ιστορία και διαχωρίζεται σε ομοδιηγητικό και ετεροδιηγητικό. Ο ομοδιηγητικός αφηγητής είναι εκείνος που συμμετέχει στην ιστορία ενεργά: όταν ο αφηγητής είναι ο κεντρικός

χαρακτήρας τότε ονομάζεται αυτοδιηγητικός, ενώ όταν είναι μάρτυρας των γεγονότων ονομάζεται αλλοδιηγητικός. Ο ετεροδιηγητικός αφηγητής είναι εκείνος που δεν συμμετέχει στην ιστορία, αλλά είναι μέρος του μυθοπλαστικού κόσμου.

γ) τον μεταδιηγητικό αφηγητή, που είναι ένας ενδοδιηγητικός αφηγητής ο οποίος αναλαμβάνει να αφηγηθεί μία άλλη ιστορία, είτε συμμετέχει είτε όχι.

Ο Gérard Genette χρησιμοποίησε τον όρο εστίαση προκειμένου να ορίσει τις στρατηγικές επιλογές του αφηγητή μέσα στο λογοτεχνικό κείμενο (Κακλαμανίδου, 2006). Έτσι, διακρίνει τη μηδενική εστίαση, η οποία είναι εκείνη όπου ο αναγνώστης γνωρίζει τα πάντα για τους χαρακτήρες χωρίς εμπόδια, ενώ ο αφηγητής συνήθως διαθέτει τον ρόλο του παντογνώστη· την εσωτερική εστίαση που ανήκει σ' ένα από τα αφηγηματικά πρόσωπα με αποτέλεσμα η «γνώση» να είναι περιορισμένη, και στην εξωτερική εστίαση όπου ο αφηγητής αποκαλύπτει λιγότερα από εκείνα που γνωρίζουν τα άτομα.

Τι συμβαίνει, όμως, στην περίπτωση του κινηματογράφου; Μπορεί να εφαρμοστεί η θεωρία της αφήγησης και της εστίασης; Ο Gardies (όπ. ανάφ. στο Κακλαμανίδου 2006) επισημαίνει ότι το κινηματογραφικό αφήγημα προσφέρει σχεδόν το αντίστροφο από εκείνο που δίνει το λογοτεχνικό αφήγημα. Εξηγεί ότι ενώ το μυθιστόρημα διηγείται αυτό που είναι ορατό, το φιλμ δείχνει την πραγματικότητα και αφηγείται μεταφορικά. Έτσι, ο εστιαστής στον κινηματογράφο είναι η κάμερα, αφού μέσω της κίνησης και της ρευστότητάς της τα μάτια μας μπορούν να κινηθούν σε όλη την οθόνη και να αντιληφθούμε τις λεπτομέρειες, που στο μυθιστόρημα περιγράφονται. Μολονότι είναι αρκετά δύσκολο η κινηματογραφική ταινία να πετύχει στον ίδιο βαθμό το βάθος της εσωτερικής εστίασης της λογοτεχνίας, προσπαθεί με τον δικό της τρόπο να εμβαθύνει στην ψυχосύνθεση των προσώπων μέσω διάφορων τεχνικών, χρησιμοποιώντας τα πλεονεκτήματα του κινηματογράφου: την εικόνα και τον ήχο.

Έτσι, ο Francis Vanoye (1979) συμφωνεί με τις απόψεις του Gérard Genette και τις ενσωματώνει στο φιλμικό κείμενο διαχωρίζοντας τις κατηγορίες της εστίασης ως εξής:

α) τη μηδενική εστίαση: γενικά και πανοραμικά πλάνα, η κάμερα παίρνει τον ρόλο του παντογνώστη αφηγητή με αποτέλεσμα να γνωρίζει και να αποκαλύπτει περισσότερα από εκείνα που κάνουν οι ήρωες.

β) την εξωτερική εστίαση: η κάμερα ακολουθεί τον χαρακτήρα, το μικρόφωνο καταγράφει τα λόγια και καμία άλλη πληροφορία δε δίνεται στον θεατή εκτός από εκείνα που βλέπει, ακούει και συμπεραίνει.

γ) την εσωτερική εστίαση (σταθερή, εναλλασσόμενη ή πολλαπλή): ενώ η κάμερα ακολουθεί έναν ή περισσότερους χαρακτήρες, μπορούν να δοθούν περαιτέρω πληροφορίες στους θεατές μέσω διάφορων τεχνικών, όπως είναι:

- το σχόλιο *off*, που πραγματοποιείται από ένα πρόσωπο που βρίσκεται στην οθόνη, με αποτέλεσμα αυτή η φωνή να καθιερώνει μία εσωτερική σταθερή εστίαση
- η υποκειμενική λήψη, το περίφημο *point of view shot*, όπου η κάμερα «αντικαθιστά» τα μάτια του χαρακτήρα ούτως ώστε ο θεατής να δει τι βλέπει ο ήρωας.
- πιο σύνθετες τεχνικές, όπως είναι τα υποκειμενικά *travellings* και νοερές εικόνες, οι οποίες είναι τα γεγονότα που φαντάζεται ο χαρακτήρας (Κακλαμανίδου 2006).

3.1.3 Χρόνος

Όπως αναφέρει ο Genette (2023:93) «η αφήγηση είναι μία ακολουθία δύο φορές χρονική: υπάρχει ο χρόνος της αφηγημένης ιστορίας και ο χρόνος της αφήγησης». Συγκεκριμένα προσδιορίζει τη διάκριση που έκαναν οι Γερμανοί θεωρητικοί στον *erzählte Zeit* (αφηγημένο χρόνο) και στον *Erzählzeit* (χρόνο της αφήγησης). Ο θεωρητικός της λογοτεχνίας επισημαίνει ότι το βιβλίο συνδέεται με τη γραμμικότητα του γλωσσικού σημαίνοντος, αφού δεν μπορούμε να διαβάσουμε ένα λογοτεχνικό κείμενο ανάποδα, χωρίς να πάψει να είναι κείμενο, αλλά μπορούμε να δούμε μία ταινία ανάποδα, εικόνα-εικόνα.

Μάλιστα, ο πιο συχνός τρόπος αφήγησης είναι ο γραμμικός. Ωστόσο, προκειμένου να υπάρξει ένταση, πολλές φορές επιλέγονται και άλλες τεχνικές, όπως είναι η αναδρομική αφήγηση ή η πρόδρομη. Ειδικότερα, και στις δύο περιπτώσεις διακόπτεται η ροή της αφήγησης, στην αναδρομή (flashback), όμως, ο αφηγητής μεταφέρεται στο παρελθόν, ενώ στην πρόδρομη (fast forward), μετατοπίζεται στο μέλλον και παρουσιάζει γεγονότα που γνωρίζει ή εικάζει ότι θα συμβούν.

Σύμφωνα με τον George Bluestone (1961), τόσο το μυθιστόρημα όσο και ο κινηματογράφος είναι τέχνες του χρόνου, το πρώτο όμως έχει τρεις χρόνους και το δεύτερο έναν. Πιο συγκεκριμένα, στο μυθιστόρημα επικρατούν συνήθως οι παρελθοντικοί χρόνοι, ενώ στο φιλμ όλα συμβαίνουν στο παρόν. Σε μία ταινία δεν υπάρχουν μελλοντικοί ή παρελθοντικοί χρόνοι, αφού ακόμα κι όταν πρόκειται για αναδρομή στο παρελθόν, η δράση συμβαίνει σαν να εξελίσσεται στο παρόν.

Μάλιστα, ο Bluestone (1961) επισημαίνει ότι η διαμορφωτική αρχή στο μυθιστόρημα είναι ο χρόνος, ενώ της ταινίας είναι ο χώρος, τουτέστιν το μυθιστόρημα θεωρεί τον χώρο του δεδομένο, με αποτέλεσμα να διαμορφώνει την αφήγησή του σ' ένα σύμπλεγμα χρονικών αξιών, και το φιλμ κάνει ακριβώς το αντίθετο, δηλαδή θεωρεί τον χρόνο του δεδομένο και διαμορφώνει την αφήγηση σε διατάξεις χώρου.

3.1.4 Διάρκεια και Ρυθμός

Μία ακόμη μεγάλη διαφορά του κινηματογράφου και της λογοτεχνίας είναι η διάρκεια και ο ρυθμός. Ειδικότερα, όπως αναφέρει ο Horace Porter Abbott (2008), ένα έργο πεζογραφίας, όπως ένα μυθιστόρημα, μπορεί να χρειαστεί απεριόριστο χρόνο για να διαβαστεί, αφού είναι φορητό και το αναγνωστικό κοινό μπορεί να επιλέξει να το διαβάσει όποτε θέλει και όπως θέλει – αργά δηλαδή ή γρήγορα. Τουναντίον, μία ταινία – ή ακόμα κι ένα θεατρικό έργο – δεν έχει αυτήν την πολυτέλεια, καθώς υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος στον οποίο πρέπει να παρουσιαστούν οι χαρακτήρες, οι συγκρούσεις και να έρθει η λύση του έργου.

Αυτή η συντόμευση και η απλοποίηση της πλοκής, όπως αναφέρει ο Abbott (2008), είναι συνήθως οι μεγαλύτεροι περιορισμοί στις κινηματογραφικές διασκευές, που βασίζονται σε λογοτεχνικά έργα. Παρόλα αυτά, τα δύο μέσα χρησιμοποιούν πολλές φορές κοινές τεχνικές ούτως ώστε να αποφύγουν τη μονotonία και να ενισχύσουν δραματουργικά την αφήγηση. Αυτές είναι οι τεχνικές σύνοψης, που μας οδηγούν πιο κοντά στο τέλος μέσω παράληψης ή περίληψης τμημάτων της ιστορίας, και οι τεχνικές επιβράδυνσης, οι οποίες καθυστερούν την πλοκή να φτάσει προς τη λύση της. Μάλιστα, ο Abbott (2008:116) επισημαίνει ότι η επιβράδυνση είναι «μία από τις μεγαλύτερες απολαύσεις της αφήγησης», αφού μας επιτρέπει να ηρεμήσουμε, να σκεφτούμε τι απορροφούμε, ενώ μπορεί να παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη της αγωνίας.

3.1.5 Τα κενά και ο ήχος

Τα κενά βρίσκονται παντού στην πεζογραφία, αλλά εξαφανίζονται όταν μεταφέρονται στην κινηματογραφική σκηνή (Abbott, 2008). Μάλιστα, αυτήν την τέχνη της διαχείρισης των κενών – μέσω συναρμολόγησης κομματιών του φιλμ διαφορετικής διάρκειας προκειμένου να διαμορφώσουν μία συνεχόμενη αφήγηση – ο Eisenstein (οπ. ανάφ. στο Abbott, 2008) την αποκαλούσε «μοντάζ».

Από την άλλη, ο ήχος συνιστά μια από τις ειδοποιούς διαφορές μεταξύ λογοτεχνίας και κινηματογράφου, ο οποίος παρεμβάλλεται ως συνδετικός κρίκος ανάμεσα στον ήρωα και τον θεατή. Η μουσική, ειδικότερα, αναλαμβάνει πολλαπλούς ρόλους: αντανakλά την ψυχosύνθεση των χαρακτήρων, κλιμακώνει τη συναισθηματική ένταση, επιβραδύνει τον ρυθμό της δράσης και αποκαλύπτει τα βαθύτερα επίπεδα της κινηματογραφικής αφήγησης (Bordwell & Thompson, 2004). Μάλιστα, πολλές φορές, οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν τον ήχο μη ρεαλιστικά προκειμένου να στραφεί η προσοχή μας σε ό,τι είναι οπτικά και αφηγηματικά σημαντικό (Bordwell & Thompson, 2004).

3.1.6 Οι χαρακτήρες

Οι διαφορές της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου δεν σταματούν εδώ. Μία ακόμα μεγάλη απόκλιση ανάμεσα στα δύο μέσα είναι οι χαρακτήρες και το πώς παρουσιάζονται. Όπως έχουμε ήδη επισημάνει, η λογοτεχνία χρησιμοποιεί τις λέξεις, ενώ το φιλμ την εικόνα. Αντίστοιχα, λοιπόν, οι ήρωες του μυθιστορήματος προκειμένου να πάρουν «σάρκα και οστά» χρειάζονται την παρέμβαση της φαντασίας. Όπως τονίζει ο Abbott (2008) συνήθως αντλούμε ήδη προϋπάρχοντες τύπους που έχουμε απορροφήσει από την κουλτούρα μας και σε συνδυασμό με την αφήγηση δημιουργούμε έναν χαρακτήρα μοναδικό. Από την άλλη, στην ταινία έχουμε τους ηθοποιούς, από τους οποίους θα καθοριστεί η δυνατότητα «ταύτισής» τους με τους ήρωες του βιβλίου και κατ' επέκταση της αποδοχής ή μη του έργου από το κοινό όταν μεταφερθεί στη μεγάλη οθόνη.

3.1.7 Πιέσεις της αγοράς

Το κοινό είναι εκείνο που θέτει τα όρια του αποδεκτού ή μη αποδεκτού, ενώ η ανταπόκρισή του καθορίζει ποιες αφηγήσεις θα επαναληφθούν μελλοντικά και ποιες θα περιθωριοποιηθούν (Abbott, 2008). Η λογοτεχνία, ως επί το πλείστον, αποτελεί το προϊόν ενός μεμονωμένου δημιουργού· απευθύνεται συνήθως σε ένα εγγράμματο κοινό και διέπεται από τους κανόνες της εκδοτικής αγοράς, όπου ακόμη και μερικές χιλιάδες αντίτυπα συνιστούν εμπορική επιτυχία. Στον αντίποδα, ο κινηματογράφος συνιστά ένα κατ' εξοχήν συλλογικό εγχείρημα, προϊόν συνεργασίας εξειδικευμένων ομάδων. Σε αυτή την περίπτωση, τόσο η μαζικότητα του κοινού όσο και το ύψος του προϋπολογισμού αποτελούν καθοριστικούς παράγοντες που διαμορφώνουν την τελική παραγωγή (Bluestone, 1961)

3.2 Οι θεωρίες διασκευής

Η διασκευή, ενταγμένη στο ευρύ πλαίσιο των διακειμενικών σχέσεων, αποτελεί μία δημιουργική διαδικασία κατά την οποία παράγονται διάφορων ειδών λογοτεχνικά έργα, που προκύπτουν από ήδη υπάρχοντα κείμενα (Οικονομίδου, 2011). Έτσι, κατά την εξέταση των διασκευών εγείρεται αναπόφευκτα το θεμελιώδες ερώτημα του πώς η

τέχνη παράγεται από την ίδια την τέχνη, αναδεικνύοντας τη διαρκή αλληλεπίδραση των κειμένων. Παράλληλα, η μελέτη αυτή φέρνει στο προσκήνιο κρίσιμους προβληματισμούς της σύγχρονης λογοτεχνικής θεωρίας σχετικά με τα όρια της καλλιτεχνικής αυθεντικότητας, δηλαδή το κατά πόσο ένα δευτερογενές έργο τέχνης είναι αυθεντικό κι εάν εν τέλει υπάρχει απόλυτα αυθεντικό έργο τέχνης (Οικονομίδου, 2011).

Η θεωρητική θεμελίωση αυτής της οπτικής ενισχύεται από τη σκέψη κορυφαίων διανοητών. Ειδικότερα, ο Edward Said επισημαίνει ότι ο συγγραφέας δεν εστιάζει τόσο στην απόλυτη παρθενογένεση όσο στην «επανεγγραφή», δηλαδή «σκέφτεται λιγότερο το να γράφει αυθεντικά και περισσότερο το να ξανα-γράφει» (Said, 1983: 135), μια θέση που συνομιλεί με την άποψη του Jacques Derrida (όπ. ανάφ. στο Sanders, 2016) ότι η επιθυμία της συγγραφής προκύπτει απ' την ανάγκη του δημιουργού να δώσει ιδέες και νοήματα, με την προσδοκία όμως αυτά να επιστρέψουν σ' εκείνον εμπλουτισμένα. Τη διαλεκτική αυτή σχέση συμπυκνώνει ο Roland Barthes με την εμβληματική ρήση «κάθε κείμενο είναι ένα διακείμενο» (Barthes, 1981:39, στο Sanders, 2016), υπογραμμίζοντας ότι η λογοτεχνία αποτελεί ένα διαρκές δίκτυο όπου προγενέστερες αφηγήσεις και πολιτισμικές αναφορές παραμένουν πάντα ενεργές και παρούσες.

3.2.1 Τι είναι η διασκευή

Η Linda Hutcheon κι η Siobhan O'Flynn, στο θεμελιώδες έργο *A Theory of Adaptation*, επαναπροσδιορίζουν τη διασκευή, απομακρυνόμενη από τη στεία σύγκριση «πιστότητας» και εστιάζουν στην πολυδιάστατη φύση της. Σύμφωνα με τις ίδιες, η διασκευή μπορεί να οριστεί μέσω τριών διακριτών αλλά αλληλένδετων οπτικών:

1. Ως μια αναγνωρισμένη μεταφορά ενός ή περισσότερων γνωστών έργων.
2. Ως μια δημιουργική και ερμηνευτική πράξη οικειοποίησης και "διάσωσης" (salvaging) του πρωτογενούς υλικού.
3. Ως μια εκτεταμένη διακειμενική ενασχόληση με το προσαρμοσμένο έργο (Hutcheon & O' Flynn, 2013: 8).

Σύμφωνα με τις Hutcheon και O' Flynn, η διασκευή αποτελεί μια ιδιαίτερη μορφή διακειμενικότητας, ενώ ως αναγνώστες ή/και θεατές βιώνουμε τις διασκευές ως ένα παλίμψηστο, όπου το νέο έργο συνυπάρχει στη μνήμη μας με το παλιό, δημιουργώντας μια αίσθηση επανάληψης που συνοδεύεται από την ποικιλία (Hutcheon & O' Flynn, 2013). Υπό αυτό το πρίσμα, «η διασκευή είναι μια δημιουργία που δεν είναι κοινότυπη· είναι ένα δεύτερο έργο χωρίς, ωστόσο, να είναι δευτερεύον» (Hutcheon & O' Flynn, 2013: 9).

Συχνά, η μετάβαση από το ένα μέσο στο άλλο (π.χ. από το βιβλίο στον κινηματογράφο) λειτουργεί ως μια μορφή διασημειωτικής μετάθεσης (Hutcheon & O' Flynn, 2013). Πρόκειται ουσιαστικά για μια μετάφραση από ένα σύστημα σημείων (λέξεις) σε ένα άλλο (εικόνες και ήχοι). Αυτή η αλλαγή μέσου συνεπάγεται πάντα μια βαθιά αλλαγή και, στη γλώσσα των νέων μέσων, μια πλήρη αναδιαμόρφωση (remediation) του έργου (Hutcheon & O' Flynn, 2013).

Συνεπώς, βάσει των Hutcheon & O' Flynn (2013), η διασκευή δεν είναι μια απλή διαδικασία αντιγραφής, αλλά μια ενεργή πράξη επανερμηνείας και μετασηματισμού, η οποία προσδίδει στο αρχικό κείμενο μια νέα, ανεξάρτητη υπόσταση στο σύγχρονο πολιτισμικό πλαίσιο.

Για τον αναγνώστη, τον θεατή ή τον ακροατή, η προσαρμογή είναι αναπόφευκτα ένα είδος διακειμενικότητας εάν ο δέκτης είναι εξοικειωμένος με το

διασκευασμένο κείμενο. Όπως θα έλεγε ο Μιχαήλ Μπαχτίν (όπ. ανάφ. στο Stam, 2000: 64), είναι μια συνεχής διαλογική διαδικασία, στην οποία συγκρίνουμε το έργο που ήδη γνωρίζουμε με αυτό που βιώνουμε.

Σύμφωνα με τον Syd Field (2005), η διασκευή (adaptation) είναι μία πρόκληση κι έχει να κάνει επίσης με την ικανότητα, ενώ αναφέρει ότι το ρήμα απ' το οποίο προέρχεται η λέξη (adapt) εξ αρχής σημαίνει «μεταφέρω από το ένα μέσο στο άλλο». Ο συγγραφέας, λοιπόν, ορίζει τη διασκευή ως «την ικανότητα να κάνεις κάτι κατάλληλο αλλάζοντας ή προσαρμόζοντάς το», τροποποιώντας το δηλαδή σε τέτοιο βαθμό ούτως ώστε να αλλάξουν η δομή, η λειτουργία και η μορφή (Field, 2005: 259). Επισημαίνει ότι το μυθιστόρημα, το θεατρικό έργο ή ακόμη και το τραγούδι είναι μόνο το σημείο εκκίνησης και τίποτε περισσότερο.

Έτσι, η διαδικασία της διασκευής, μέσω της διαρκούς αλληλεπίδρασης ανάμεσα στην επανάληψη και την τροποποίηση, αποτελεί μια γέφυρα που συνδέει το παρελθόν με τη σύγχρονη εποχή. Στο πλαίσιο αυτό, η διασκευή δεν είναι απλώς μια αναπαραγωγή, αλλά ένας μηχανισμός διαφύλαξης της καλλιτεχνικής κληρονομιάς. Επιτρέπει στους δημιουργούς να προσεγγίσουν εκ νέου τα κλασικά κείμενα, προσφέροντάς τους μια νέα πνοή και εξασφαλίζοντας την επικαιρότητά τους μέσα από τη δημιουργική ανανέωση.

3.2.2 Τα είδη των διασκευών

Οι σύγχρονες συγκριτικές αναλύσεις μεταξύ λογοτεχνίας και κινηματογράφου αξιοποιούν συστηματικά τα μεθοδολογικά εργαλεία της αφηγηματολογίας. Κεντρική θέση στις μελέτες αυτές κατέχει το θεωρητικό μοντέλο του Gérard Genette, όπως αναπτύχθηκε στο έργο του Παλίμψηστα (1982). Στο πλαίσιο αυτό, οι έννοιες της «μεταδιακειμενικότητας» και της «υπερκειμενικότητας» αποτελούν τους βασικούς άξονες για την κατανόηση της διαδικασίας της διασκευής.

Σύμφωνα με τον Genette (1982), κάθε κείμενο χαρακτηρίζεται από μια παλίμψηστη φύση, όπως έχουμε ήδη αναφέρει. Αυτό σημαίνει ότι τα έργα γράφονται πάνω σε προϋπάρχοντα κείμενα, τα οποία είτε τα μιμούνται είτε τα μετασχηματίζουν.

Ενώ ο όρος «διακειμενικότητα» χρησιμοποιείται συχνά με μια ευρεία έννοια, ο Genette (1982) εστιάζει στην υπερκειμενικότητα: τη συγκεκριμένη σχέση που συνδέει ένα μεταγενέστερο κείμενο (το υπερκείμενο) με ένα παλαιότερο (το υποκείμενο). Η σχέση αυτή δεν είναι απλώς ένας σχολιασμός, αλλά το νέο έργο (π.χ. μια ταινία) στηρίζεται άμεσα στη δομή του αρχικού (π.χ. ένα μυθιστόρημα).

Ο Genette (1982) εντάσσει την υπερκειμενικότητα σε ένα ευρύτερο σχήμα που ονομάζει μεταδιακειμενικότητα (transtextuality). Αυτή περιλαμβάνει πέντε διακριτές μορφές σχέσεων, που αναδεικνύει την αέναη «μετάγγιση» ιδεών και την κυκλοφορία των κειμένων στο χρόνο:

- I. **Αρχικειμενικότητα:** Αφορά τη (συνειδητή ή ασυνειδητή) σχέση ενός κειμένου με ένα συγκεκριμένο λογοτεχνικό γένος, ανάλογα με το αν επιλέγει να ακολουθήσει τους κανόνες του ή να αποκλίνει από αυτούς.
- II. **Διακειμενικότητα:** Πρόκειται για τη «συμβίωση» κειμενικών επιφανειών μέσω παραθεμάτων ή υπαινιγμών, όπου αναπτύσσεται μια διαλογική σχέση ανάμεσα στα έργα, πέρα από την απλή λογική του δανεισμού.
- III. **Παρακειμενικότητα:** Περιλαμβάνει τα επιμέρους στοιχεία του βιβλίου εκτός του κυρίως σώματος (όπως τίτλους, προλόγους, εικονογραφήσεις, συνεντεύξεις), που καθοδηγούν τον αναγνώστη σε βαθύτερες ερμηνείες.

IV. **Μετακειμενικότητα:** Ορίζεται ως η κατεξοχήν κριτική σχέση, μέσω της οποίας ένα κείμενο σχολιάζει, αναλύει ή δοκιμάζει τις ερμηνευτικές αντοχές ενός προγενέστερου έργου.

V. **Υπερκειμενικότητα:** Αποτελεί την κορυφαία διάκριση του Genette και αφορά τη σύνδεση ενός «υπερ-κειμένου» με ένα «υπο-κειμένο» μέσω μετασχηματισμών και μιμήσεων, ως ένας ζωντανός δημιουργικός διάλογος.

Έτσι, οι θεωρητικές προσεγγίσεις γύρω από τη μελέτη των διασκευών προσφέρουν πολύτιμα εργαλεία για την κατανόηση της σχέσης λογοτεχνίας και κινηματογράφου. Πιο συγκεκριμένα, η Deborah Cartmell (Cartmell & Whelehan, 2007) αναδεικνύει το έργο της Kamilla Elliott, η οποία αναζητά τις ρίζες των κινηματογραφικών διασκευών στην παράδοση του *ut pictura poesis* (όπως η ποίηση, έτσι και η ζωγραφική). Συνδέοντας τον κινηματογράφο με τα εικονογραφημένα μυθιστορήματα του 19ου αιώνα, η Elliott εξετάζει τις καλλιτεχνικές αναλογίες αλλά και την οργανική σύνδεση –ή την εγγενή αντίθεση– μεταξύ των δύο μέσων. Στο πλαίσιο αυτό, διακρίνονται έξι κεντρικά μοντέλα διασκευής: ψυχικό (psychic), διεθνές (international), εγαστρίμυθο (ventriloquist), αποσυνθετικό (decomposing), γενετικό (genetic), επισκιαστικό (trumping).

Παρόλα αυτά, ο κοινός παρονομαστής αυτών των κατηγοριοποιήσεων παραμένει το κριτήριο της «πιστότητας» προς το πρωτότυπο, η οποία συχνά εκλαμβάνεται ως εγγύηση αυθεντικότητας και πολιτισμικής κληρονομιάς (Cartmell & Whelehan, 2007). Ωστόσο, βάσει της Cartmell, αυτή η προσέγγιση εγκλωβίζει συχνά το φιλμ στον ρόλο ενός «καλού αντιγράφου» και δημιουργείται έτσι μια ιεραρχία που θυμίζει την Πλατωνική Πολιτεία, το λογοτεχνικό κείμενο δηλαδή αντιμετωπίζεται ως η «ιδανική μορφή», ενώ η κινηματογραφική μεταφορά μοιάζει με τις σκιές στο σπήλαιο, που πασχίζουν –χωρίς ποτέ να το καταφέρνουν πλήρως– να αγγίζουν την απόλυτη αλήθεια του πρωτοτύπου.

Ο Geoffrey Wagner (1975) υπήρξε από τους πρωτοπόρους μελετητές που επιχείρησαν να μετατοπίσουν τη συζήτηση από τη στείρα έννοια της «πιστότητας», προτείνοντας τρεις διακριτούς τύπους διασκευής που αναγνωρίζουν τη διαφορετική πρόθεση του δημιουργού:

- I. **Transposition (Αντιμετάθεση):** Πρόκειται για την κλασική περίπτωση όπου το μυθιστόρημα μεταφέρεται απευθείας στην οθόνη με την ελάχιστη δυνατή παρεμβολή ή τροποποίηση της αφήγησης. Εδώ, ο κινηματογράφος λειτουργεί ως πιστό όργανο αναπαράστασης του κειμένου.
- II. **Commentary (Σχόλιο):** Σε αυτή την κατηγορία, το πρωτότυπο έργο υφίσταται σκόπιμες ή ακούσιες αλλαγές σε ορισμένες πτυχές του. Η διαφοροποίηση αυτή δεν προκύπτει από «απιστία» ή παραβίαση του κειμένου, αλλά από μια συνειδητά διαφορετική πρόθεση του σκηνοθέτη, ο οποίος επιλέγει να σχολιάσει ή να αναδιαμορφώσει το υλικό του.
- III. **Analogy (Αναλογία):** Εδώ έχουμε μια σημαντική απόκλιση από το αρχικό κείμενο, με σκοπό τη δημιουργία ενός νέου, αυτόνομου έργου τέχνης. Η διασκευή μπορεί να μεταφέρει την ιστορία σε άλλο χρονικό πλαίσιο ή να μεταβάλλει την ουσία του πρωτοτύπου σε τέτοιο βαθμό, ώστε η σύνδεση με αυτό να είναι πλέον δυσδιάκριτη.

Αντίστοιχα, ο Dudley Andrew (1984) προτείνει μια τυπολογία που εστιάζει στη σχέση του κινηματογραφιστή με την πηγή του, διακρίνοντας τρεις βασικές λειτουργίες:

- I. **Δανεισμός (Borrowing):** Αποτελεί τον πιο συνηθισμένο τρόπο διασκευής και βασίζεται στην έννοια της διακειμενικότητας. Εδώ, ο καλλιτέχνης αξιοποιεί — σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό— το υλικό, την κεντρική ιδέα ή τη φόρμα

ενός προγενέστερου και συνήθως επιτυχημένου κειμένου. Το λογοτεχνικό κείμενο λειτουργεί ως πηγή έμπνευσης που αναδιαμορφώνεται στο νέο πλαίσιο.

- II. **Διασταύρωση (Intersecting):** Σε αυτό το μοντέλο, η μοναδικότητα του πρωτότυπου κειμένου διατηρείται σε τέτοιο βαθμό, ώστε το έργο παραμένει σκόπιμα «άθικτο». Οι κινηματογραφιστές επιδιώκουν να αναδείξουν με τη μέγιστη δυνατή πιστότητα τον ιδιαίτερο κόσμο και την υφή του πρωτοτύπου χωρίς να το αλλοιώσουν.
- III. **Μετατροπή (Transforming):** Πρόκειται για τη διαδικασία όπου η διασκευή επιζητά να εκμεταλλευτεί το πλήρες δυναμικό των κινηματογραφικών τεχνικών. Στόχος είναι ο δημιουργός να παραμείνει πιστός στην ουσία του πρωτοτύπου, μετασχηματίζοντάς το όμως ριζικά ώστε να λειτουργήσει οργανικά μέσα στο νέο μέσο.

Παρόλα αυτά, η διασκευή ενός λογοτεχνικού κειμένου στη μεγάλη οθόνη – σε οποιαδήποτε μορφή – επέρχεται σε μια σειρά δομικών μετασχηματισμών. Μία από τις πλέον καθοριστικές παρεμβάσεις στο πρωτογενές υλικό αφορά τη διαχείριση της έκτασης, η οποία εκδηλώνεται είτε ως μείωση είτε ως επέκταση των μερών της ιστορίας. Σύμφωνα με τον Syd Field (2005), η αναλογία αυτή ορίζεται αυστηρά από τους περιορισμούς του μέσου, καθώς ένα σενάριο 120 σελίδων αντιστοιχεί κατά κανόνα σε δύο ώρες κινηματογραφικής προβολής. Συνεπώς, η ιστορία του λογοτεχνικού έργου θα πρέπει να προσαρμοστεί στις ανάγκες και τους κανόνες του κινηματογραφικού χρόνου.

Όπως επισημαίνει η Linda Seger (2013), η απλοποίηση της πλοκής κρίνεται συχνά απαραίτητη για λόγους κατανόησης. Σε αντίθεση με τον αναγνώστη, ο οποίος έχει την πολυτέλεια να ανατρέξει σε προηγούμενες σελίδες προκειμένου να διευκρινίσει σημεία της αφήγησης, ο θεατής βιώνει την ταινία στον κινηματογράφο μια φορά, χωρίς διακοπή. Συνεπώς, η κινηματογραφική γραφή οφείλει να διακρίνεται από αμεσότητα και σαφήνεια, ώστε να διασφαλίζεται η απρόσκοπτη παρακολούθηση της πλοκής.

3.2.3 Η σαφήνεια και η πιστότητα

Όπως επισημαίνει ο Thimothy Corrigan (2007), οι περισσότερες συζητήσεις σχετικά με τις διασκευές λογοτεχνικών έργων στον κινηματογράφο επικεντρώνονται συνήθως σε δύο κεντρικούς άξονες: τη σαφήνεια (specificity) και την πιστότητα (fidelity). Ειδικότερα, η έννοια της «σαφήνειας» αναφέρεται στην ιδιαιτερότητα του κάθε μέσου, τουτέστιν η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος αποτελούν διαφορετικές εκφραστικές πρακτικές, καθεμία από τις οποίες διαθέτει τις δικές της μοναδικές δομές και τεχνικά χαρακτηριστικά που την καθιστούν ξεχωριστή (Corrigan, 2007). Αντιθέτως, η έννοια της «πιστότητας» (fidelity) αναφέρεται στο κριτήριο με το οποίο αξιολογούμε κατά πόσο η ταινία απέδωσε με ακρίβεια το περιεχόμενο και το ύφος του πρωτότυπου βιβλίου (Corrigan, 2007).

Βάσει του Corrigan (2007), η αναγνώριση ότι το βιβλίο και η ταινία είναι δύο διαφορετικά συστήματα επικοινωνίας καθιστά τον στόχο της απόλυτης πιστότητας εξαιρετικά δύσκολο, αν όχι ανέφικτο· για τον λόγο αυτό η διασκευή λειτουργεί ουσιαστικά ως μια «μετάφραση» ανάμεσα σε δύο διαφορετικές γλώσσες. Ο ίδιος υποστηρίζει ότι κάθε διασκευή κρίνεται από τον τρόπο που διαχειρίζεται το υλικό της (χαρακτήρες, πλοκή, αφηγηματική φωνή) κι έτσι η αξία της ταινίας δεν έγκειται στην πιστή αντιγραφή, αλλά στην ικανότητά της να αφομοιώνει, να μεταμορφώνει ή ακόμα και να ξεπερνά τις ιδιαιτερότητες του βιβλίου, δημιουργώντας κάτι νέο.

Ο Brian McFarlane (1996) τονίζει ότι η διασκευή είναι μία ενεργητική διαδικασία που περιλαμβάνει την επιλογή, την περαιτέρω ανάπτυξη ή και την

παράλειψη στοιχείων του πρωτοτύπου προκειμένου να ευθυγραμμιστεί με τις ιδιαίτερες τεχνικές και τις αφηγηματικές συμβάσεις του κινηματογράφου.

Ουσιαστικά, ο κεντρικός στόχος της θεωρίας της διασκευής είναι να αναδείξει τον σεβασμό προς το αρχικό κείμενο, αλλά και τη διασκευή ως μία αυτόνομη δημιουργική πράξη. Άλλωστε, ο Syd Field (2005) παροτρύνει τους επίδοξους σεναριογράφους να επικεντρώνονται στη μεταφορά του μυθιστορήματος παραμένοντας, όμως, πιστοί στο πνεύμα του πρωτογενές υλικού. Μάλιστα, επικαλείται την χαρακτηριστική άποψη του σεναριογράφου Ted Tally: «δεν μπορείς να είσαι σκλάβος του βιβλίου» (όπ. ανάφ. στο Field, 2005: 260), επισημαίνοντας ότι ο δημιουργός δεν πρέπει να καταπιέζεται από την αφήγηση του μυθιστορήματος, αλλά να ρέει στο μυαλό του ελεύθερα. Ούτως ή άλλως, από τη στιγμή που ξεκινά η συγγραφή του σεναρίου, η διασκευή αρχίζει να αποκτά τη δική της λογική και το δικό της νόημα, αποδεσμευμένη από την αυστηρή επιβολή του αρχικού υλικού (Field, 2005).

4. Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού: το βιβλίο και η ταινία

Είναι γνωστό ότι έχουν γίνει πολλές απόπειρες να μεταφερθεί ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* στον κινηματογράφο και όχι μόνο, μολονότι οι περισσότερες από αυτές ήταν ανεπιτυχείς. Πιο συγκεκριμένα, έχουν υπάρξει 8 διασκευές: τρεις ραδιοφωνικές παραστάσεις, τέσσερα κινηματογραφικά σενάρια (δύο που έχουν παραχθεί και δύο που δεν προχώρησαν ποτέ), αλλά και μία ολοκληρωμένη θεατρική παράσταση (Bogstad & Kaveny, 2011).

Ειδικότερα, βάσει του Carpenter (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011), στα μέσα του 1957 ο Al Brodax και αργότερα, προς το τέλος του ίδιου έτους, οι Forrest J. Ackerman και Morton Grady Zimmerman ήρθαν σε επαφή με τον εκδοτικό οίκο Allen & Unwin προτείνοντας τη δημιουργία μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων. Οι πρώιμες διεργασίες κατέληξαν σε ένα cartoon treatment από τον Ron Cobb, που κατά κύριο λόγο ο Tolkien ενέκρινε σε μεγάλο βαθμό, και ένα σενάριο από τον Zimmerman, το οποίο ο συγγραφέας απέρριψε σχεδόν εξ ολοκλήρου, ασκώντας δριμεία κριτική στις αλλοιώσεις του πρωτογενούς υλικού (Bogstad & Kaveny, 2011).

Στη συνέχεια, ο Ackerman, καταξιωμένος στον χώρο των ειδικών εφέ, και ο Zimmerman επισκέφθηκαν τον Tolkien στην Οξφόρδη, προκειμένου να παρουσιάσουν το σενάριο του τελευταίου και τα προσχέδια του Ron Cobb. Τότε ο Tolkien, ακριβώς επειδή βρισκόταν σε μία περίοδο οικονομικής αβεβαιότητας και προετοιμαζόταν για τη συνταξιοδότησή του, προχώρησε, σε συνεννόηση με τον εκδοτικό οίκο Allen & Unwin, στη διαμόρφωσή μιας στρατηγικής που ονομάστηκε «Τέχνη των Μετρητών», η οποία σήμαινε ότι ο Tolkien θα επέτρεπε την παραγωγή της ταινίας εάν είτε ενέκρινε την καλλιτεχνική της απόδοση – τόσο σε επίπεδο εικονογράφησης όσο και σεναρίου – είτε λάμβανε μία εξαιρετικά υψηλή οικονομική αποζημίωση (Bogstad & Kaveny, 2011). Εντούτοις, η αλληλογραφία που ακολούθησε το επόμενο έτος έκανε σαφές ότι καμία από τις δύο προϋποθέσεις δεν μπορούσε να πραγματοποιηθεί· η καλλιτεχνική προσέγγιση παρέμενε ασύμβατη με το όραμα του Tolkien, ενώ η προσφερόμενη αμοιβή δεν κρίθηκε επαρκής ώστε να αντισταθμίσει τη δημιουργική του δυσανεμία (Bogstad & Kaveny, 2011).

Επίσης, αξίζει να σημειωθεί ότι οι Beatles ενδιαφέρονταν να μεταφέρουν τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* στο σινεμά, στα τέλη της δεκαετίας του 1960, όπου τα μέλη θα αναλάμβαναν να υποδυθούν τους κεντρικούς χαρακτήρες, με τον John Lennon ως Gollum, τον Paul McCartney ως Frodo, τον George Harrison ως Gandalf και τον Ringo Starr ως Sam. Παρόλα αυτά, η United Artists διαπραγματευόταν ήδη το 1967 με τον

εκδοτικό οίκο για τα δικαιώματα των ταινιών *Χόμπιτ* και *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, οπότε το βρετανικό κουαρτέτο δεν μπόρεσε να υλοποιήσει το σχέδιό του (Bogstad & Kaveny, 2011).

Η προσέγγιση του Ralph Bakshi ήταν και η πρώτη απόπειρα που τελικά οδηγήθηκε στην παραγωγή, μία ταινία κινουμένων σχεδίων, η οποία κυκλοφόρησε το 1978 και κάλυπτε τα γεγονότα της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού* καθώς και ένα μέρος των *Δύο Πύργων*. Στην αρχή προκάλεσε το ενδιαφέρον του κοινού και των μέσων ενημέρωσης λόγω της εκτεταμένης χρήσης της τεχνικής του *rotoscoping* (περιστροφική αποτύπωση) στις σκηνές μάχης, όπου το animation σχεδιαζόταν πάνω σε προϋπάρχον υλικό ζωντανής δράσης (Bogstad & Kaveny, 2011). Παρά την τεχνική καινοτομία, το εγχείρημα κρίθηκε σε μεγάλο βαθμό αποτυχημένο, αφού η πλοκή αποδείχθηκε δυσνόητη στο κοινό που δεν ήταν εξοικειωμένο με τα βιβλία, ενώ ταυτόχρονα οι εκτεταμένες παρεκκλίσεις από το πρωτότυπο κείμενο, όπως, μεταξύ άλλων, τα εύσωμα, ατσούμπαλα, χαζά χόμπιτ κι ο Saruman ο Λευκός που ήταν ντυμένος στα κόκκινα, προκάλεσαν την απογοήτευση – αν όχι την περιφρόνηση – των θαυμαστών του Tolkien (Bogstad & Kaveny, 2011).

Από την άλλη, πριν προχωρήσουμε στη συγκριτική ανάλυση του βιβλίου του Tolkien και της μεταφοράς του Peter Jackson, αξίζει να αναφέρουμε ότι ο τελευταίος έκανε αρκετές αναπροσαρμογές στην πλοκή προκειμένου να γίνει κατανοητή και να προσελκύσει ένα ευρύτερο κοινό που ήταν απαραίτητο προκειμένου να υποστηρίξει μια κινηματογραφική παραγωγή αυτού του μεγέθους (Bogstad & Kaveny, 2011).

Με τη σειρά του ο σκηνοθέτης αναγνωρίζει τη διαχρονικότητα του λογοτεχνικού έργου, σημειώνοντας ότι τα μυθιστορήματα του Tolkien θα παραμείνουν επίκαιρα πολύ αφότου οι δικές του ταινίες λησμονηθούν, τονίζοντας μάλιστα το ενδεχόμενο μιας μελλοντικής, αρτιότερης μεταφοράς από κάποιον άλλον με τη χρήση πιο εξελιγμένων κινηματογραφικών μέσων· σε κάθε περίπτωση, όμως, θεωρεί ότι, μέχρι στιγμής, η τριλογία του παραμένει το «χρυσό πρότυπο» της κινηματογραφικής αναπαράστασης του κόσμου του Tolkien (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011).

4.1 Η παραγωγή της ταινίας του Peter Jackson

Η ταινία *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* κυκλοφόρησε το 2001 από τον Νεοζηλανδό σκηνοθέτη Peter Jackson και, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, είναι η πρώτη ταινία μίας τριμερούς διασκευής του μυθιστορήματος φαντασίας του συγγραφέα J.R.R. Tolkien *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* (1954). Σύμφωνα με τους Mayer και Beattie (2007), τα γυρίσματα διήρκησαν 15 μήνες, ενώ απαιτήθηκε ένα καστ και συνεργείο 2.500 ατόμων, καθώς έως και επτά μονάδες όπου γίνονταν γυρίσματα ταυτόχρονα.

Ο ίδιος ο Peter Jackson, όπως αναφέρει ο Brian Sibley στο βιβλίο που έγραψε για την δημιουργία της κινηματογραφικής τριλογίας *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* (2002), τόνιζε ότι η δημιουργία των συγκεκριμένων ταινιών ήταν κάτι πραγματικά εκπληκτικό. «Είναι ένα ξεχωριστό βιβλίο κι ένα ξεχωριστό πρότζεκτ και δεν περνάει μέρα που να μην πιστεύω ότι είναι πραγματική τιμή που το κάνω αυτό», είχε αναφέρει ο σκηνοθέτης (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002:15). Μάλιστα, ο Jackson είχε δηλώσει ρητά ότι η δημιουργία ταινιών είναι μία συνεργατική δραστηριότητα, η οποία συνδυάζει πολλούς ανθρώπους από ένα ευρύ φάσμα και στο τέλος της διαδικασίας παράγεται μία ταινία· συνεπώς «όλοι όσοι εμπλέκονται, με αυτήν την έννοια, κατέχουν ένα μέρος της ταινίας» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002:15).

Όταν ήρθε η ώρα της παραγωγής ο Peter Jackson κινητοποιήθηκε άμεσα, συνεργαζόμενος με τους Richard Taylor και Tania Rodger για τον τομέα του μοντελισμού και των ειδικών εφέ, ενώ πήρε την απόφαση να συμπεριλάβει τους

καλλιτέχνες Alan Lee και John Howe – δύο διεθνούς φήμης εικονογράφους του έργου του Tolkien – οι οποίοι θα μπορούσαν να προσδώσουν στην παραγωγή μία πλούσια δημιουργική έμπνευση και μία εις βάθος γνώση του οπτικού σύμπαντος του συγγραφέα (Sibley, 2002).

Στο πλαίσιο αυτό, οι Richard Taylor και Tania Rodger, συγκεντρώνοντας οικονομικούς πόρους από κοινού με τον Peter Jackson, τον Jamie Selkirk – επιβλέποντα μοντέρ και συμπαραγωγό της τριλογίας – και ορισμένους ακόμη συνεργάτες, ίδρυσαν τη Weta Workshop, η οποία εταιρεία προχώρησε στη σύναψη ενός μεγάλου δανείου, με την πεποίθηση ότι το μέλλον των οπτικών εφέ βρισκόταν στην ψηφιακή τεχνολογία, για την αγορά του πρώτου της υπολογιστή, θέτοντας τις βάσεις για την τεχνολογική επανάσταση της παραγωγής (Sibley, 2002).

Όπως αναφέρει ο Sibley (2002: 22), «η ελπίδα γεννήθηκε από την απελπισία με τις πρώτες ενδείξεις ενός άλλου – και εξαιρετικά φιλόδοξου – έργου». Ο Richard Taylor σχολίασε ότι ο Peter Jackson αρχικά τους έπεισε να γυρίσουν το *Χόμπιτ*, αλλά στη συνέχεια ο σκηνοθέτης τους είπε: «Γιατί να μην στοχεύσουμε το Μεγάλο;», έτσι η απόφαση να ασχοληθούν με τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* ήταν, με βάση τον Richard Taylor, «μία γνήσια τζακσονική σκέψη» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002: 22).

Αυτή η τολμηρή τους κίνηση και το ρίσκο που πήραν απέδωσε καρπούς, καθώς το στούντιο Miramax – με το οποίο ο Jackson και η Weta είχαν ξανασυνεργαστεί στην ταινία *The Frighteners* (1996) – συμφώνησε να χρηματοδοτήσει τη μεταφορά του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* ως ένα εγχείρημα δύο ταινιών (Sibley, 2002). «Σε εκείνο το σημείο», ανακαλεί ο Richard Taylor (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002: 23), «ο Peter μας έκανε ένα ανεκτίμητο δώρο: μας ρώτησε πολύ απλά τι θα θέλαμε να κάνουμε στο έργο. Δεν μας έδωσε εντολές – μας ρώτησε».

Η παραγωγή διήλθε από πολυάριθμα στάδια προετοιμασίας προτού ξεκινήσουν τα γυρίσματα, με το καστ να επιδεικνύει εξαιρετικό ενθουσιασμό για το επερχόμενο εγχείρημα. Χαρακτηριστική είναι η δήλωση του Sir Christopher Lee, ο οποίος τόνισε ότι η συγκεκριμένη ταινία θα δημιουργήσει ένα νέο κινηματογραφικό κοινό και θα αφήσει ένα αποτύπωμα στην ιστορία του κινηματογράφου που θα είναι τιτάνιο και διαχρονικό, «αυτό το πρότζεκτ είναι φαινομενικό», είχε πει στον Brian Sibley (2002: 139), «δεν έχει υπάρξει τίποτα παρόμοιο – ποτέ!».

Εκείνο, όμως, που έχει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον είναι ότι όταν ξεκίνησαν τα γυρίσματα της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού*, το σενάριο δεν είχε ολοκληρωθεί, με αποτέλεσμα το καστ να βρεθεί αντιμέτωπο με μία πρωτόγνωρη κατάσταση, αλλά και μία πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία που σπανίως συναντάται σε κινηματογραφικές παραγωγές (Sibley, 2002). Συνήθως οι περισσότεροι ηθοποιοί βασίζονται στο να έχουν το σενάριο εκ των προτέρων προκειμένου να προετοιμαστούν.

Παρόλα αυτά, ο ηθοποιός που υποδύεται στην ταινία τον Sam, ο Sean Astin, δεν βρήκε αυτήν την κατάσταση περιοριστική, αλλά σαν μία ευκαιρία, αφού, όπως σχολίασε στον Sibley (2002: 144), «[οι σεναριογράφοι] βασίστηκαν σε εμάς να γνωρίσουμε τους ανθρώπους που υποδυόμασταν και μας ώθησαν να υποστηρίξουμε τους χαρακτήρες μας». Ο ηθοποιός τονίζει ότι το σενάριο πέρασε από πολλές αναθεωρήσεις και αλλαγές κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, καθώς οι Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens «ήταν απασχολημένοι με το φοβερό έργο της αφομοίωσης της Μέσης Γης και της δημιουργίας αυτών των τριών ταινιών» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002: 144).

Το βιβλίο του Tolkien, όπως ήταν αναμενόμενο, ήταν και ο βασικός τους οδηγός για τις ταινίες, αφού κατέφευγαν σε αυτό με κάθε ευκαιρία. Πιο συγκεκριμένα, ο Dan Hennah, επιβλέπων καλλιτεχνικός διευθυντής και σκηνογράφος της ταινίας, είχε διαβάσει τουλάχιστον έξι φορές όλα αυτά τα χρόνια το έργο του Tolkien και επεσήμανε

στον Sibley (2002: 44): «θεώρησα ότι η δουλειά μας ήταν να δημιουργήσουμε τη ρεαλιστική λεπτομέρεια του κόσμου του Tolkien». Για τον λόγο αυτό διάβαζαν το σενάριο ούτως ώστε να μάθουν τι συνέβαινε, ενώ πάντα συμβουλευόνταν το βιβλίο για να μάθουν το γιατί. Αντίστοιχα, η διευθύντρια του καλλιτεχνικού τμήματος, Chris Hennah, είχε αναφέρει ότι η εξοικείωση με το σενάριο ήταν η μόνη απάντηση, «αφού το διαβάσαμε μερικές εκατοντάδες φορές, αρχίσαμε να το συνηθίζουμε» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002:75).

Εν συνεχεία, η Kristin Thompson, κριτικός κινηματογράφου, που έχει εξετάσει ανά τα χρόνια κι έχει γράψει πολλά σχετικά με την κινηματογραφική ιστορία και θεωρία, αναλύει τις κινηματογραφικές προσεγγίσεις και το πνεύμα των ιστοριών της Μέσης Γης. Επισημαίνει μερικές διαφορές της ταινίας σε σύγκριση με το βιβλίο, εξηγώντας πως η ταινία αντιμετώπισε ορισμένα προβλήματα, με το βασικότερο να είναι η έκταση του βιβλίου – και κατ' επέκταση όλων των βιβλίων – αφού είχαν στη διάθεσή τους περισσότερες από 1000 σελίδες και 55 ώρες ηχητικών, τα οποία έπρεπε να μετατραπούν σε 560 λεπτά ταινίας (Bogstad & Kaveny, 2011).

Από την άλλη, η Thompson τόνισε την επιθυμία του Jackson να μεταμορφώσει το περιβάλλον της Μέσης Γης και τους χαρακτήρες σε κάτι πραγματικό και ιστορικό για τους θαυμαστές του Tolkien, με αποτέλεσμα να παρακινήσει τους τεχνικούς να δημιουργήσουν σκηνικά, κοστούμια, ειδικά εφέ και CGI (Bogstad & Kaveny, 2011). Ο Jackson παραδέχτηκε ότι είχε ανάγκη να αλλάξει την αφηγηματική δομή προκειμένου να προσελκύσει και τα άτομα που δεν ήταν εξοικειωμένα με τον Tolkien, έτσι επικεντρώθηκε στο σκηνικό της Μέσης Γης ούτως ώστε να γίνει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικό για χάρη των θαυμαστών των βιβλίων του Tolkien (Bogstad & Kaveny, 2011).

Συγκεκριμένα, ο Peter Jackson είχε επισημάνει ότι η απόφαση για το τι θα κρατήσουν και τι θα αφήσουν από το βιβλίο ήταν πολύ δύσκολη, αλλά εργάστηκαν πάνω στη διασκευή ενός σεναρίου που πίστευαν ότι θα μετέφερε το μυθιστόρημα του Tolkien όσο γίνεται καλύτερα στη μεγάλη οθόνη και θα ταίριαζε καλύτερα στον κινηματογράφο (Sibley, 2001). Όπως είχε πει ο Jackson στον Sibley (2001:15), «η γλώσσα του κινηματογράφου είναι πολύ διαφορετική από τη γλώσσα του γραπτού λόγου [...] απαιτεί διαφορετικό ρυθμό, διαφορετική δομή». Μία εκ των σεναριογράφων, η Fran Walsh είχε σχολιάσει ότι η προσέγγισή τους στη διασκευή του βιβλίου ήταν μία αμοιβαία κατανόηση ότι είχαν να κάνουν με ένα κομμάτι προϊστορίας και όχι με ένα απλό έργο φαντασίας (Sibley, 2001).

Όλα, όμως, ξεκίνησαν όταν ο Peter Jackson μαζί με τη σύζυγό του Fran Walsh – οι οποίοι είχαν συνεργαστεί στο παρελθόν επίσης στα σενάρια *The Frighteners* (1996), *Meet the Feebles* (1989), *Braindead* (1992) και *Heavenly Creatures* (1994), το οποίο ήταν υποψήφιο για Όσκαρ καλύτερου σεναρίου – οργανώθηκαν και δημιούργησαν μία λεπτομερή περιγραφή της πλοκής ως μία ενιαία ολοκληρωμένη ιστορία και προσκάλεσαν τη Philippa Boyens, να το διαβάσει και να το σχολιάσει (Sibley, 2001). Η ίδια σχολίασε ότι ως θαυμάστρια του Tolkien δεν πίστευε ότι θα μπορούσε κάποιο άτομο να διασκευάσει το συγκεκριμένο βιβλίο σε ταινία κι έτσι αμέσως εξεπλάγην από εκείνα που κατάφεραν να παρουσιάσουν στην πρωταρχική σύνοψη σεναρίου (treatment), τα περισσότερα εκ των οποίων έφτασαν μέχρι την τελική ταινία (Sibley, 2001).

Τέλος, εκείνο που αξίζει να σημειωθεί είναι ότι, καθ' όλη τη διάρκεια της μεταφοράς του βιβλίου στον κινηματογράφο, στο μυαλό του Peter Jackson υπήρχε μία θεμελιώδης αρχή: «η βασική μου δουλειά ήταν να κάνω τρεις καλές ταινίες και όχι τρεις ταινίες που είναι απόλυτα πιστές στα βιβλία» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2001:16). Για τον λόγο αυτό προσπάθησαν να μην αφαιρέσουν από την ταινία κάποιο στοιχείο –

κλειδί που ήταν σημαντικό στο βιβλίο, ενώ ο σκηνοθέτης πιστεύει ακράδαντα ότι τα γεγονότα που είναι αξιομνημόνευτα από την ανάγνωση των βιβλίων έχουν παραμείνει στις ταινίες (Sibley, 2001).

4.2 Η αφήγηση στην ταινία και το βιβλίο

Όπως έχει ήδη επισημανθεί, το βιβλίο και η ταινία είναι δύο διαφορετικά μέσα και κατ' επέκταση τα δομικά τους χαρακτηριστικά αλλάζουν. Η αφήγηση ενός μυθιστορήματος δεν υφίσταται στον κόσμο του κινηματογράφου, ο οποίος μπορεί να πάρει ορισμένα στοιχεία του βιβλίου, αλλά κατά κύριο λόγο η αφήγηση είναι διαφορετική. Μάλιστα, αν λάβουμε υπόψη τη θεωρία του Genette (2018) σχετικά με την παλίμψηστη φύση του κάθε κειμένου, η μεταφορά ενός λογοτεχνικού έργου στο σινεμά δεν είναι μία απλή μεταγραφή ενός κειμένου σε ένα άλλο είδος λόγου, αλλά ένα κινηματογραφικό υπερκείμενο, που έχει ως αφετηρία την πρώτη ανάγνωση του αρχικού υλικού προκειμένου να ολοκληρωθεί με την επανεγγραφή του στη μορφή σεναρίου. Άλλωστε, όπως αναφέρει ο Roland Barthes (1988) βασικός στόχος της εκάστοτε διασκευής είναι η δημιουργία ενός αφηγηματικού κόσμου, όπου το κοινό θα μπορεί τόσο να το παρακολουθήσει όσο και να το ερμηνεύσει χωρίς νοηματικά κενά.

Εν συνεχεία, τα στάδια της διασκευής θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχουν τη βάση τους στις πέντε διακριτές μορφές σχέσεων της μεταδιακειμενικότητας που προτείνει ο Genette (2018). Μπορεί η αρχικειμενικότητα, η διακειμενικότητα, η παρακειμενικότητα, η μετακειμενικότητα και, τέλος, η υπερκειμενικότητα να περιγράφουν τις διαφορετικές σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των κειμένων, αναδεικνύουν όμως παράλληλα, με κλιμακωτό τρόπο, τα επίπεδα της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης. Στο πλαίσιο αυτό, το πρώτο στάδιο της διασκευής συνίσταται στην αξιολόγηση του περιεχομένου του αρχικού υλικού και την επιλογή των στοιχείων που θα αναπτυχθούν ή θα υποστούν περικοπές, ανάλογα με τις απαιτήσεις και τη χρονική διάρκεια της κινηματογραφικής ταινίας. Ο Douglas G. Wilson (1973) τονίζει ότι χρειάζεται να επιλεγθούν πολύ προσεκτικά τα κεφάλαια, τα θέματα και οι χαρακτήρες που θα μπορούσαν να αποτελέσουν την αρχή, τη μέση και το τέλος μιας ιστορίας.

Φυσικά, η προεργασία μίας διασκευής δεν σταματά εδώ, αλλά στη συνέχεια έρχεται η προσθήκη, η αφαίρεση, ακόμη και η σύμπτυξη χαρακτήρων, οι οποίοι συνδέονται άμεσα με την οπτική γωνία της αφήγησης, τη διαμόρφωση του χώρου, όπου κινείται το άτομο που πρωταγωνιστεί μέχρις ότου φτάσουμε στην κορύφωση μέσω των δράσεων του. Επιπλέον, είναι αναγκαία η απλοποίηση της δομής της ιστορίας του μυθιστορήματος, αφού ο θεατής δεν μπορεί να επιστρέψει σε προηγούμενες σελίδες, ενώ ο λόγος πρέπει να αντικατασταθεί από δράση. Αυτά τα βασικά στοιχεία παρατηρούνται, λοιπόν, και στην διασκευή του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* στον κινηματογράφο.

4.2.1 Η σκηνή του προλόγου στη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*

Όπως αναφέρει η Janet Brennan Croft στο άρθρο της «Three Rings for Hollywood: Scripts for the Lord of the Rings by Zimmerman, Boorman and Beagle» (2007), η διασκευή του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* στη μεγάλη οθόνη ήταν μία αρκετά δελεαστική προσπάθεια για τους σεναριογράφους ήδη από τότε που κυκλοφόρησε το βιβλίο, αφού το έπος του Tolkien είναι ένας θησαυρός δραματικών και εξαιρετικά κινηματογραφικών εικόνων. Εκ πρώτης όψεως φαίνεται να είναι δημιουργημένο για να γίνει ταινία, αφού έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που συγκροτούν ένα συναρπαστικό κινηματογραφικό έργο: δράση, μάχες, εξωτικούς προορισμούς, τέρατα, ακόμη και

ορισμένες συγκινητικές ρομαντικές σκηνές. Την ίδια στιγμή, όμως, έχει πολλές σεναριακές προκλήσεις, όπως είναι η μεγάλη διάρκεια, η ανορθόδοξη δομή, η πολυσύνθετη πλοκή και οι πολύπλοκοι χαρακτήρες. Μάλιστα, ο ίδιος ο Tolkien είχε αποκαλέσει το δράμα «φυσικά εχθρικό προς την φαντασία» και πίστευε ότι η επανεγγραφή της φαντασίας για ένα ερμηνευτικό μέσο ήταν σχεδόν αδύνατο να γίνει με επιτυχία (όπ. ανάφ. στο Croft, 2007:7).

Παρόλα αυτά, οι Zimmerman, Boorman, Conkling-Beagle και στη συνέχεια ο Jackson δεν πτοήθηκαν κι έκαναν τις δικές τους προσπάθειες. Αντιμετώπισαν, όμως, όλοι τα ίδια προβλήματα. Εκείνο που παρατηρεί η Croft (2007) είναι ότι σε όλες τις περιπτώσεις, οι σεναριογράφοι επινοούσαν τις ίδιες λύσεις στα προβλήματα που έθετε το υλικό του Tolkien, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τη σκηνή έναρξης. Ειδικότερα, ο θεατής ετοιμάζεται να εισχωρήσει σ' έναν παντελώς άγνωστο κόσμο, όπου απαραίτητη προϋπόθεση είναι να γνωρίζει τα γεγονότα που έχουν συμβεί προκειμένου να κατανοήσει όλα όσα θα ακολουθήσουν. Ενώ στο βιβλίο η ιστορία των δαχτυλιδιών αποκαλύπτεται σταδιακά καθ' όλη τη διάρκεια των δύο βιβλίων – απαιτώντας από τον αναγνώστη να κάνει υπομονή – σε όλα τα σενάρια η εναρκτήρια σκηνή περιλαμβάνει πλάνα εδραίωσης της Mordor, αλλά και πολλές πληροφορίες γύρω από την ιστορία των δαχτυλιδιών πριν μεταφερθούμε στο Shire.

Ο Risden τονίζει (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011) ότι η αφήγηση του Tolkien είναι πολύπλοκα μη γραμμική κι επομένως δεν μπορεί να αναπαραχθεί σε κινηματογραφική μορφή. Έτσι, ο Peter Jackson έπρεπε αναπόφευκτα να κάνει επιλογές που ελαχιστοποιούσαν ορισμένες από τις πνευματικές και ιστορικές θεματικές που υπήρχαν στο πρωτότυπο έργο του Tolkien. Ο Risden συνεχίζει ότι ακριβώς επειδή είναι πολύ δύσκολο να αποτυπώσει κάποιος δημιουργός μία λογοτεχνική αφήγηση στην οθόνη, «τα βιβλία και οι ταινίες οφείλουν να διατηρούν την αυτονομία τους, ενώ παράλληλα να λειτουργούν καλλιτεχνικά ως συμπληρωματικές εμπειρίες» (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011: 12).

Σε αυτήν την περίπτωση, λοιπόν, ο Peter Jackson επιλέγει μία περισσότερο γραμμική αφήγηση προκειμένου να γίνει η ιστορία κατανοητή σε όλους τους θεατές, είτε είναι εξοικειωμένοι με τον κόσμο του Tolkien είτε δεν είναι. Πιο συγκεκριμένα, η σκηνή του προλόγου στη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* θέτει εξ αρχής τις αφηγηματικές βάσεις της κινηματογραφικής διασκευής, διαφοροποιώντας ουσιαστικά τον τρόπο παρουσίασης της ιστορίας σε σχέση με το μυθιστόρημα του Tolkien. Λαμβάνοντας υπόψη τη θεωρία του Vanoye (1979), η κάμερα αναλαμβάνει τον ρόλο ενός παντογνώστη αφηγητή, κυρίως μέσω γενικών και πανοραμικών πλάνων, τα οποία παρουσιάζουν τον κόσμο της Μέσης Γης και τα ιστορικά γεγονότα που προηγούνται της κύριας αφήγησης. Παράλληλα, ο Jackson επιλέγει να συνδυάσει την παντογνωστική αφήγηση με μία μορφή εσωτερικής εστίασης, αξιοποιώντας το σχόλιο *off* της Galadriel, η οποία αφηγείται τη δημιουργία των Δαχτυλιδιών, την άνοδο του Sauron και τα γεγονότα που οδήγησαν στην απώλεια του Δαχτυλιδιού (Jackson, 2001: 01:10), πληροφορίες που στο βιβλίο αποκαλύπτονται σταδιακά μέσα από αφηγήσεις, διαλόγους και αναδρομές.

Η επιλογή αυτή του Jackson συνδέεται άμεσα με τη μεταβολή της αφηγηματικής οπτικής. Ειδικότερα, στο μυθιστόρημα, ο Tolkien περιορίζει σε μεγάλο βαθμό την πρόσβαση του αναγνώστη στις πληροφορίες, ακολουθώντας ως επί το πλείστον την οπτική του Frodo. Τα γεγονότα γίνονται γνωστά στο αναγνωστικό κοινό όταν τα πληροφορείται ο ίδιος ο ήρωας, είτε μέσα από προσωπικές εμπειρίες είτε μέσω αφηγήσεων άλλων χαρακτήρων, όπως ο Gandalf ή ο Elrod. Έτσι, η γνώση εξελίσσεται σταδιακά και η αφήγηση διατηρεί ένα στοιχείο μυστηρίου και ανακάλυψης.

Αντιθέτως, στην κινηματογραφική εκδοχή της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού*, η κάμερα λειτουργεί ως ένας σχεδόν παντογνώστης αφηγητής, αφού δεν περιορίζεται στην οπτική ενός μόνο χαρακτήρα, αλλά μετακινείται ελεύθερα ανάμεσα σε διαφορετικούς χώρους και πρόσωπα, προσφέροντας στον θεατή πληροφορίες που οι ίδιοι οι χαρακτήρες ενδέχεται να αγνοούν. Ο Jackson, λοιπόν αξιοποιεί τις δυνατότητες του κινηματογραφικού μέσου, αφού η αφηγηματική αυτή επιλογή επιτρέπει την ταυτόχρονη παρακολούθηση πολλαπλών εξελίξεων και διαμορφώνει μια περισσότερο σφαιρική εικόνα του κόσμου της Μέσης Γης.

Μάλιστα, η διαφοροποίηση αυτή μπορεί να ερμηνευθεί και υπό το πρίσμα της θέσης του Bluestone (1961), ο οποίος επισημαίνει ότι η διαμορφωτική αρχή στο μυθιστόρημα είναι ο χρόνος, ενώ στον κινηματογράφο είναι ο χώρος. Συνεπώς, ο Peter Jackson διαμορφώνει την αφηγηματική του δομή μέσα από χωρικές διατάξεις και οπτικές μετακινήσεις αναδεικνύοντας με σαφήνεια την κυριαρχία του χώρου ως βασικού οργανωτικού άξονα της αφήγησης, σε αντίθεση με τη χρονική ανάπτυξη που χαρακτηρίζει το λογοτεχνικό έργο του Tolkien.

Η Janet Brennan Croft (2007) ερωτάται, λοιπόν, ποια είναι η λύση στο πρόβλημα της «τέλειας» μεταφοράς του κόσμου του Tolkien στην μεγάλη οθόνη· θα μπορούσε μία μίνι σειρά 20 ωρών να καλύψει όλα τα σημαντικά στοιχεία του έργου του ή πάλι οι αναγνώστες θα έμεναν απογοητευμένοι; Η Croft (2007) σχολιάζει ότι οι αναγνώστες ονειρεύονται τη μέρα που ένας κινηματογραφιστής θα παραμείνει πιστός στην αυθεντική δομή του Tolkien, τον διάλογο και την αυθεντική ιστορία, ενώ ταυτόχρονα θα δώσει τις δικές του δημιουργικές πινελιές που θα κάνουν την ταινία πραγματικά φοβερή και όχι μόνο μία απλή, κυριολεκτική μεταφορά από το χαρτί στην οθόνη.

Παρόλα αυτά, κάτι τέτοιο όπως τονίζει η Janet Brennan Croft θα ήταν απίθανο, ακόμη και ανεπιθύμητο. Η ίδια καταλήγει ότι ίσως ο Tolkien να είχε δίκιο όταν είχε δηλώσει ότι μία ταινία δε θα μπορέσει ποτέ να αποτυπώσει όλα τα στοιχεία ενός μυθιστορήματος. Άλλωστε, η ταινία που παίζει στο μυαλό του κάθε αναγνώστη τη στιγμή που έχει εντυπώσει στον λογοτεχνικό κόσμο είναι και η ταινία που θέλει πραγματικά να δει.

4.2.2 Ο ρυθμός, το μοντάζ και η μουσική της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού*

Ο κινηματογράφος είναι ένα κατεξοχήν οπτικοακουστικό μέσο, κι έτσι για να αφηγηθεί μία ιστορία δεν χρησιμοποιεί μόνο την εικόνα, αλλά και τον ήχο. Ο συνδυασμός αυτών των δύο καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τον ρυθμό της ταινίας. Στην περίπτωση της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού* του Peter Jackson, λοιπόν, ο ρυθμός είναι αισθητά γρηγορότερος σε σχέση με εκείνον του μυθιστορήματος. Άλλωστε, ένα βιβλίο μπορεί να χρειαστεί απεριόριστο χρόνο για να διαβαστεί, ενώ μία ταινία έχει συγκεκριμένο χρόνο όπου πρέπει να εμφανιστούν οι χαρακτήρες, οι συγκρούσεις και εν τέλει να έρθει η λύση του έργου (Abbott, 2008). Αυτοί είναι και οι μεγαλύτεροι περιορισμοί στις κινηματογραφικές διασκευές που βασίζονται σε λογοτεχνικά έργα: η συντόμηση και η απλοποίηση της πλοκής. Ωστόσο, για τον λόγο αυτό υπάρχει το μοντάζ, το οποίο αναλαμβάνει τον δύσκολο ρόλο να γεμίσει τα κενά και να δώσει τον ρυθμό.

Ο Peter Jackson εκμεταλλεύεται αυτό το κινηματογραφικό εργαλείο με αποτέλεσμα οι σκηνές να εναλλάσσονται γρήγορα στις περισσότερες περιπτώσεις προκειμένου να δημιουργηθεί ένταση και να διατηρηθεί αμείωτη η αγωνία του θεατή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η στιγμή κατά την οποία ο Gandalf αναζητά πληροφορίες σχετικά με το Δαχτυλίδι (Jackson, 2001: 32:50). Στο βιβλίο μεσολαβούν

πολλά χρόνια μέχρι να επιστρέψει στο Shire και να μιλήσει ξανά με τον Frodo, χωρίς ο αναγνώστης να πληροφορείται τι ακριβώς συνέβη κατά τη διάρκεια αυτού του χρονικού διαστήματος, παρά μόνο εκ των υστέρων από την αφήγηση του ίδιου του μάγου. Αντίθετα, στην ταινία η χρονική αυτή απόσταση συμπυκνώνεται σημαντικά μέσω του μοντάζ και της εναλλαγής των σκηνών. Παράλληλα, τον ρυθμό και την ένταση ενισχύουν οι σκηνές μάχης, οι οποίες συχνά καταλαμβάνουν μεγαλύτερη χρονική διάρκεια από ό,τι περιγράφεται στο λογοτεχνικό κείμενο.

Όλα αυτά τα στοιχεία έρχεται να ενώσει η μουσική, η οποία αναλαμβάνει έναν συμπληρωματικό, αλλά συνάμα πολύ σημαντικό ρόλο. Η μουσική διαθέτει πολλαπλούς ρόλους σε μία ταινία, όπως αναφέρουν οι Bordwell και Thompson (2004), φανερώνει την ψυχosύνθεση των χαρακτήρων, κλιμακώνει την ένταση και αποκαλύπτει τα επίπεδα της κινηματογραφικής αφήγησης.

Ειδικότερα, τη μουσική στην τριλογία του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* είχε αναλάβει ο Howard Shore, ο οποίος ήδη από την αρχή αντιμετώπισε τη μουσική του για τις ταινίες ως ένα ενιαίο, συνεκτικό δραματικό έργο – μια όπερα – όπου κάθε ταινία λειτουργεί ως ξεχωριστή Πράξη (Adams, όπ. αναφ. στο Bernanke, 2008). Ο Shore συνέθεσε πάνω από δέκα ώρες μουσικής για την τριλογία, ενώ πάνω από το 90% της διάρκειας των τριών ταινιών συνοδεύεται από μουσική. Μάλιστα, σύμφωνα με την Bernanke (2008), η αφηγηματική πολυπλοκότητα και η επική κλίμακα του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* καθιστούν ιδιαίτερα απαιτητική τη διατήρηση της συνοχής μεταξύ ήχου και εικόνας. Παρόλα αυτά, η μουσική του Shore καταφέρνει να δημιουργήσει μία ατμόσφαιρα, να μεταδώσει συναισθήματα, να αποκαλύψει την υποκειμενική εμπειρία των χαρακτήρων, καθώς και να ενισχύσει τα δραματικά γεγονότα μέσω της αφηγηματικής μουσικής υπόδειξης (Bernanke, 2008).

Πιο συγκεκριμένα, ο οκτάλεπτος πρόλογος της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού* λειτουργεί αφηγηματικά ως μία έκθεση της ιστορίας του Δαχτυλιδιού, που οδηγεί στα γεγονότα της ταινίας. Η Bernanke (2008) επισημαίνει ότι, μουσικά, αυτή η συνεχώς επενδυμένη με μουσική εισαγωγή λειτουργεί ως μία οπερατική εισαγωγή, παρουσιάζοντας στο κοινό σημαντικά μουσικά θέματα και τις αφηγηματικές τους αναφορές, ενώ παράλληλα εγκαθιδρύει τη συνολική ατμόσφαιρα όσων θα ακολουθήσουν.

Αντίστοιχα, στο τέλος της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού*, βάσει της Bernanke (2008), ο Shore χρησιμοποιεί την αντιστικτική γραφή, μια συνθετική τεχνική που συνδυάζει πολλές ανεξάρτητες μελωδικές γραμμές, για να αποδώσει μουσικά την αποχώρηση του Frodo από τη Συντροφιά και την προσπάθεια του Sam να τον ακολουθήσει (Jackson, 2001: 3:15:33). Όπως τονίζει η Bernanke (2008), το μουσικό αυτό υλικό, που θυμίζει φούγκα, αντιστοιχεί αποτελεσματικά στη δραματική στιγμή κατά την οποία ο Frodo επιχειρεί να εγκαταλείψει την ομάδα.

Ουσιαστικά, στη διασκευή του Jackson ο ρυθμός διαμορφώνεται τόσο από το μοντάζ όσο και από τη μουσική επένδυση. Οι συνθέσεις του Howard Shore έρχονται να συμπληρώσουν την εικόνα και να δώσουν την τελική δραματουργική διάσταση στις σκηνές, εντείνοντας τα συναισθήματα των θεατών και συμβάλλοντας καθοριστικά στη διαμόρφωση της κινηματογραφικής εμπειρίας.

4.3 Τι αλλάζει από το βιβλίο στην ταινία

4.3.1 Οι χαρακτήρες του Tolkien

Όλες οι ιστορίες, σύμφωνα με τον Christopher Vogler (2007), αποτελούνται από μερικά κοινά δομικά στοιχεία που συναντώνται παγκοσμίως σε μύθους,

παραμύθια, όνειρα και ταινίες. Ο Vogler στο βιβλίο του *The Writer's Journey* (2007) αναφέρει ότι ένας Ήρωας είναι κάποιος που είναι πρόθυμος να θυσιάσει τις δικές του ανάγκες για τους υπόλοιπους, τουτέστιν η ιδέα του Ήρωα συνδέεται με την αυτοθυσία. Ο Ήρωας είναι εκείνο το άτομο που είναι διατεθειμένο να ξεπεράσει τα όρια και τις ψευδαισθήσεις του «εγώ», όμως στην αρχή, οι Ήρωες έχουν πάντα εγωισμό, καθώς είναι εκείνοι που νομίζουν ότι διαφέρουν απ' την υπόλοιπη ομάδα (Vogler, 2007).

Ο δραματικός σκοπός του Ήρωα είναι να δώσει στο κοινό ένα παράθυρο στην ιστορία, αφού κάθε άτομο που παρακολουθεί μία ιστορία – σε οποιαδήποτε μορφή της – καλείται να ταυτιστεί με τον Ήρωα και να δει την ιστορία μέσα από τα μάτια του, για τον λόγο αυτό οι αφηγητές δίνουν στους Ήρωές τους έναν συνδυασμό καθολικών και μοναδικών χαρακτηριστικών (Vogler, 2007). Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι ο Ήρωας είναι συνήθως το πιο ενεργό άτομο στο σενάριο, ενώ η επιθυμία του είναι εκείνο το στοιχείο που εξελίσσει τις περισσότερες ιστορίες (Vogler, 2007). Αντίστοιχα, ο Syd Field (1986: 41), δηλώνει ότι «ήρωας σημαίνει δράση» και η δράση είναι στην πραγματικότητα ό,τι συμβαίνει, με τον ήρωα να είναι ο αποδέκτης, συνεπώς όλα τα σενάρια δραματοποιούν τη δράση κάποιου ήρωα.

Ο Vogler (2007) επισημαίνει ότι στην καρδιά κάθε ιστορίας βρίσκεται μία αναμέτρηση με τον θάνατο, όπου αν ο Ήρωας δεν αντιμετωπίσει τον πραγματικό θάνατο, τότε υπάρχει η απειλή του θανάτου – συμβολικού ή κυριολεκτικού – με τη μορφή ενός παιχνιδιού ή μίας περιπέτειας με υψηλά διακυβεύματα, στην οποία ο Ήρωας μπορεί να επιτύχει (να ζήσει) ή να αποτύχει (να πεθάνει). Οι πιο αποτελεσματικοί Ήρωες είναι αυτοί που βιώνουν θυσίες, μπορεί να εγκαταλείψουν ένα αγαπημένο τους πρόσωπο, κάποια αγαπημένη τους συνήθεια ως τίμημα για την είσοδο σε έναν νέο τρόπο ζωής (Vogler, 2007). Ένας τέτοιος ήρωας είναι και ο Frodo, ο οποίος εγκαταλείπει το αγαπημένο του Shire για να ξεκινήσει μία περιπέτεια και να ακολουθήσει το δικό του – θα λέγαμε – πεπρωμένο, μία αποστολή που πρέπει να φέρει εις πέρας.

Μερικές φορές, το αρχέτυπο του Ήρωα δεν εκδηλώνεται μόνο στον πρωταγωνιστή, αλλά και σε άλλους χαρακτήρες όταν ενεργούν ηρωικά, ενώ ένας μη ηρωικός χαρακτήρας μπορεί να εξελιχθεί εν τέλει σε ηρωικό (Vogler, 2007). Αυτό μπορούμε να το διακρίνουμε στον Sam, ο οποίος φαινομενικά – τόσο στο βιβλίο όσο και στις ταινίες – δεν είναι ένας γενναίος χαρακτήρας, αλλά μέσα από τις περιπέτειες ξεπερνά τις φοβίες του και παρασυρόμενος από την αγάπη του για τον Frodo και την περιέργειά του εξελίσσεται.

Τα ελαττώματα εξανθρωπίζουν τους χαρακτήρες και μπορούμε πιο εύκολα να αναγνωρίσουμε κομμάτια του εαυτού μας σε αυτούς, ενώ οι αδυναμίες και οι ατέλειες κάνουν τους ήρωες πιο αληθινούς και ελκυστικούς (Vogler, 2007). Φαίνεται, επιπλέον, ότι όσο πιο νευρωτικοί είναι οι χαρακτήρες, τόσο πιο συμπαθείς είναι στο κοινό, αφού ταυτίζονται ευκολότερα μαζί τους (Vogler, 2007).

Όπως όλα τα αρχέτυπα, έτσι και ο Ήρωας είναι μία ευέλικτη έννοια που μπορεί να εκφράσει πολλά είδη ενέργειας, ο Vogler (2007), βέβαια, τονίζει ότι κατά κύριο λόγο υπάρχουν δύο τύποι Ηρώων:

- 1) εκείνοι που είναι πρόθυμοι, ενεργοί, ενθουσιώδεις, αφοσιωμένοι στην περιπέτεια, αυτοκινούμενοι και
- 2) εκείνοι που είναι απρόθυμοι, γεμάτοι αμφιβολίες και δισταγμούς, παθητικοί, ενώ χρειάζονται να παρακινηθούν από εξωτερικές δυνάμεις. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκει και ο Frodo, οποίος αναγκάζεται να εγκαταλείψει την χαρούμενη και ήρεμη ζωή του για μία ριψοκίνδυνη αποστολή, από την οποία εξαρτάται το μέλλον όλων σχεδόν των πλασμάτων της Μέσης Γης.

Μάλιστα, ο Στάθης Βαλούκος (2006: 99) επισημαίνει ότι ο ήρωας είναι η πεμπτουσία του έργου, το «εναρκτήριο λάκτισμα» της δράσης, δηλαδή η αφετηρία της πλοκής. Ο ήρωας, στην πραγματικότητα, στηρίζεται σ' έναν ανθρώπινο χαρακτήρα, ο οποίος εκφράζει τις κοινωνικές συνθήκες εκείνης της εποχής στην οποία έχει τοποθετηθεί, άρα «είναι μία ηγετική μορφή που εκφράζει μία ισχυρή τάση» (Βαλούκος, 2006:100).

Επιστρέφοντας, λοιπόν, στο παράδειγμά μας, ο Frodo φαίνεται πώς πολλές φορές εξελίσσει την ιστορία παίρνοντας την κατάσταση στα χέρια του, σφίγγει τα δόντια και αποφασίζει να προχωρήσει προκειμένου να ολοκληρώσει την αποστολή, παρόλο που δεν είναι καθόλου πρόθυμος να αποχωριστεί το Shire, όπως έχουμε ήδη αναφέρει (Jackson, 2001: 41:15).

Μολονότι στην κινηματογραφική διασκευή των Fran Walsh, Philippa Boyens και Peter Jackson ο Frodo διατηρεί μία αγνότητα, στο λογοτεχνικό έργο του Tolkien, ο Frodo διαθέτει μία μεγαλύτερη σιγουριά και αυτοπεποίθηση – «θα ήθελα να σώσω το Shire, αν μπορούσα» (Tolkien, 2020: 61). Παρόλα αυτά, ο Frodo εκφράζει την αγνότητα, την καλοσύνη, την ηθική, ενώ κινείται σ' έναν κόσμο που όλες αυτές οι αρετές δοκιμάζονται. Ειδικότερα, ο Frodo δοκιμάζεται συνεχώς αφού κρατάει πάνω του τον πιο ισχυρό πειρασμό. Αυτός, λοιπόν, είναι ο βασικός πυρήνας του συγκεκριμένου ήρωα και οι σεναριογράφοι αποφάσισαν να κρατήσουν τα συγκεκριμένα στοιχεία.

Σε κάθε περίπτωση, όμως, στο βιβλίο ο Frodo είναι ωριμότερος, καθώς είναι ένα χόμπιτ 33 ετών – η ηλικία που με βάση τον Tolkien τα χόμπιτ ενηλικιώνονται. Στην ταινία, ο ήρωας φαίνεται περισσότερο αφελής και αθώος, κάτι που ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι ο Elijah Wood όταν ανέλαβε τον ρόλο του Frodo ήταν μόλις 18 χρονών – πιθανώς οι σεναριογράφοι έλαβαν κυριολεκτικά την έννοια του νεαρού εφήβου που μόλις έχει ενηλικιωθεί. Ουσιαστικά, ο πρωταγωνιστής του Tolkien έχει περισσότερες ηρωικές και αποφασιστικές στιγμές, ενώ εκείνος του Jackson βιώνει μία μεγαλύτερη συναισθηματική πάλη.

Στο σημείο αυτό, κρίνεται απαραίτητο να σημειωθεί ότι η σχέση του Frodo με το Δαχτυλίδι παρουσιάζεται αρκετά πειστικά, με την αυξανόμενη γοητεία του χόμπιτ να γίνεται εμφανής. Υπάρχουν, όμως και οι αστοχείς αλλαγές, όπως εκείνη η σκηνή όπου ο Μαύρος Καβαλάρης πλησιάζει τα τέσσερα χόμπι που είναι κρυμμένα κάτω από ένα δέντρο. Στην ταινία, ο Sam είναι εκείνος που εμποδίζει τον Frodo να βάλει το Δαχτυλίδι (Jackson, 2001: 54:30), ενώ στην εκδοχή του Tolkien, ο Καβαλάρης φεύγει ακριβώς τη στιγμή πριν υποκύψει ο Frodo (Tolkien, 2020: 78-79). Αυτή, λοιπόν, είναι μία φαινομενικά μικρή, αλλά κατά βάθος σημαντική και άστοχη αλλαγή, αφού αλλάζει ο πυρήνας της σκηνής και συγκρούονται η «δυνατότητα» και η «μοίρα».

Επιπλέον, ένα ακόμη χαρακτηριστικό παράδειγμα που δείχνει ότι ο Frodo συμπεριφέρεται στις ταινίες περισσότερο με έναν παιδικό τρόπο απ' ό,τι στο μυθιστόρημα, είναι η στιγμή που βρίσκεται αντιμέτωπος με τους Μαύρους Καβαλάρηδες. Οι φίλοι του, Pippin, Merry και Sam στέκονται μπροστά του για να τον προστατεύσουν, ενώ εκείνος κρύβεται πίσω τους τρομοκρατημένος. Αφήνει το ξίφος του να πέσει, πέφτει ο ίδιος στο έδαφος και απομακρύνεται έρποντας προς τα πίσω, δίχως να καταβάλει κάποια ιδιαίτερη προσπάθεια για να υπερασπιστεί τον εαυτό του (Jackson, 2001: 1:12:44). Παρά τις προσπάθειες των φίλων του δέχεται το χτύπημα των Nazgûl, μεταφέρεται από τον Aragorn και τελικά η Arwen τον τοποθετεί πάνω στο αλόγο της για να τον οδηγήσει σε ασφαλές μέρος (Jackson, 2001: 1:19:45).

Σύμφωνα με τον Eric Lamendola (2023), ο τραυματισμός του Frodo παρουσιάζεται στην ταινία με ιδιαίτερη δραματοποίηση, προκειμένου να ενισχυθεί το κινηματογραφικό αποτέλεσμα και να συνάδει με την εικόνα ενός νεότερου και

περισσότερο ευάλωτου χαρακτήρα. Αντιθέτως, στην περίπτωση του Tolkien, το συγκεκριμένο γεγονός εκτείνεται σε διάστημα αρκετών ημερών και δεν αφήνει τον Frodo ανήμπορο, αφού επιχειρεί να υπερασπιστεί τον εαυτό του, φωνάζοντας και επιτιθέμενος στους Nazgûl. Παρότι η προσπάθειά του αποτυγχάνει, ενεργεί με το θάρρος που αρμόζει σε έναν ήρωα.

Από την άλλη, ένας από τους πιο εμβληματικούς χαρακτήρες του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, ο Aragorn – ή αλλιώς ο Strider, όπως τον αποκαλούν σε μεγάλο μέρος του βιβλίου – διατηρεί περισσότερες από τις αρετές του και παρουσιάζεται όπως είναι στο βιβλίο: μυστηριώδης, ηρωικός, γενναίος και πιστός σε όλα τα μέλη της συντροφιάς. Εκείνο που αποκλίνει από το βιβλίο είναι η γενικότερη πλοκή της ιστορίας του Aragorn. Ο Tolkien έγραψε τον συγκεκριμένο χαρακτήρα ως το πρότυπο ήρωα, ένας φυσικός ηγέτης, αποφασισμένος ήδη από την αρχή να αναλάβει το πεπρωμένο του με απώτερους στόχους να διεκδικήσει τον θρόνο και να παντρευτεί την Arwen. Αντιθέτως, στις ταινίες, ο Aragorn διαθέτει ένα στοιχείο αμφιβολίας, φοβάται την κληρονομιά του και η πορεία του είναι ένα ακόμη ταξίδι, στο οποίο αποδέχεται σταδιακά το πεπρωμένο του.

«Λίγο μοιάζω με τις μορφές του Elendil και του Isildur έτσι όπως στέκονται λαξευμένοι μες στην μεγαλοπρέπειά τους στις αίθουσες του Denethor. Δεν είμαι παρά ο κληρονόμος του Isildur, όχι ο ίδιος ο Isildur»

(Tolkien, 2020: 248)

Ο χαρακτήρας που παρουσιάζει τις μεγαλύτερες αποκλίσεις από το βιβλίο στην ταινία είναι αδιαμφισβήτητα ο Gandalf. Ο Tolkien τον παρουσιάζει ως έναν μεγαλοπρεπή μάγο, ψύχραιμο, δυναμικό, ήρεμο και σχεδόν απόκοσμο. Μπορεί η ερμηνεία του Ian McKellen να θεωρείται εμβληματική, ο τρόπος που απεικονίζεται, όμως, στις ταινίες σίγουρα διαφέρει. Ο κινηματογραφικός Gandalf είναι λιγότερο επιβλητικός και περισσότερο ανθρώπινος, συχνά παρουσιάζει αγωνία, αμφιβολίες, ακόμα και φόβο. Δείχνει συχνά ανησυχία ακόμα και πανικό (Jackson, 2001: 36:37, 40:32).

Στην πραγματικότητα του Tolkien, ο Gandalf δεν είναι άνθρωπος και δεν διαθέτει ίχνος «ανθρωπιάς». Όπως επισημαίνεται στο Παράρτημα Β του Tolkien (<https://tolkiengateway.net/wiki/Wizards>) αλλά και στο *Unfinished Tales* του Christopher Tolkien, οι μάγοι ήταν Maiar, δηλαδή αγγελικά όντα, υποτετακτικοί των Valar (θεοτήτων) που κατέβηκαν στην Μέση Γη προκειμένου να βοηθήσουν στη μάχη ενάντια του Sauron κατά την Τρίτη Εποχή. Συνεπώς, οι μάγοι δεν ήταν άνθρωποι που απλώς έμαθαν μαγεία, αλλά απεσταλμένοι που ανήκαν στην τάξη των θεϊκών δυνάμεων.

Παρόλα αυτά, στην κινηματογραφική διασκευή του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, ο Gandalf είναι μία πατρική φιγούρα, γεμάτος χιούμορ, ανθρώπινα συναισθήματα, που καπνίζει την πίπα του και απολαμβάνει τη συντροφιά των χόμπιτ. Πιθανόν, αυτές οι αλλαγές να έγιναν προκειμένου να αγαπηθεί περισσότερο από το κοινό, καθώς ένας απότομος, σχεδόν τρομακτικός και σοφός γέροντας να μην είχε την ίδια απήχηση στους θαυμαστές των ταινιών.

Είναι απαραίτητο να σχολιάσουμε ότι οι γυναικείοι χαρακτήρες – συγκριτικά με τους ανδρικούς – είναι ελάχιστοι στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*. Μολονότι αυτό θα είχε ενδιαφέρον να αναλυθεί σε μία άλλη εργασία, στη δική μας ανάλυση θα παραμείνουμε στον σχολιασμό της κινηματογραφικής διασκευής. Συνεχίζοντας, λοιπόν, παρόλο που υπάρχουν αριθμητικά λίγες γυναίκες στο έργο, έχουν μείζονα σημασία στην ιστορία. Μία εκ των οποίων είναι η Arwen, η οποία όμως, στο βιβλίο

εμφανίζεται πολύ λίγο. Η εμφάνισή της περιορίζεται λίγο πριν το συμβούλιο του Elrod και δίνεται έμφαση ως επί το πλείστον στην ομορφιά της.

«Στη μέση του τραπεζιού, δίπλα στα υφαντά στον τοίχο, υπήρχε μια καρέκλα κάτω από ένα στέγαστρο, και εκεί καθόταν μια όμορφη κυρά, τόσο έμοιαζε σε γυναικεία μορφή με τον Elrod που ο Frodo μάντεψε ότι ήταν μια από τις στενές του συγγενείς. Νεαρή ήταν συνάμα όμως όχι τόσο.»

(Tolkien, 2020: 227)

Παρόλα αυτά, στην ταινία, η Arwen έχει ισχυρότερο ρόλο, ενώ φαίνονται ξεκάθαρα το ποιόν του χαρακτήρα της και οι προθέσεις της. Έτσι, στην κινηματογραφική διασκευή, προστίθεται μία ρομαντική σκηνή με την Arwen και τον Aragorn, η οποία δεν υπάρχει στο μυθιστόρημα παρά μόνο στο Παράρτημα Α, όπου και εξιστορείται το ειδύλλιο τους (https://tolkiengateway.net/wiki/Appendix_A). Επιπροσθέτως, το πρόσωπο της Arwen εμπλουτίστηκε και με τη σύμπτυξη άλλων χαρακτήρων, συγκεκριμένα του Glorfindel, ενός ξωτικού, ο οποίος ήταν εκείνος που κουβάλησε τον Frodo πάνω στο άλογό του και τον έσωσε από τα Nazgûl περνώντας τον από το ποτάμι. Στην κινηματογραφική διασκευή παρατηρούμε ότι η Arwen εμφανίζεται και αναλαμβάνει να σώσει τον Frodo (Jackson, 2001: 1:18:49). Οι σεναριογράφοι πιθανώς επέλεξαν να επικεντρωθούν σε έναν χαρακτήρα που είχε ούτως ή άλλως μεγαλύτερη επίδραση σε κάποιον από τους κεντρικούς ήρωες, καθώς ο Glorfindel διαδραματίζει έναν σχετικά μικρό ρόλο στη συνολική ιστορία.

Ακολούθως, μία ακόμη παρατήρηση αφορά την αφήγηση στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, όπου ο Tolkien επιλέγει να παρουσιάσει την ιστορία από την πλευρά των χόμπιτ βάζοντας από τη μία στο προσκήνιο τους Frodo και Sam ως βασικούς χαρακτήρες και περιορίζοντας από την άλλη τη σημαντικότητα του Aragorn αναβάλλοντας την διήγηση της ιστορίας αγάπης του με την Arwen μέχρι τα Παραθέματα. Τουναντίον, ο Jackson αλλάζει σημαντικά αυτήν την ισορροπία φέρνοντας στο προσκήνιο τον Gandalf και τον Aragorn ως τους πραγματικούς ήρωες της ταινίας (Ferré, 2004). Αυτό μπορεί να καταστεί σαφές από τον ρόλο που διαδραμάτισε ο Aragorn στη διαφυγή του Frodo, όταν έσπασε η συντροφιά (Jackson, 2001: 3:03:47). Μία ακόμη πινελιά ήταν το φιλί του Aragorn και της Arwen κάτω από το φεγγάρι (Jackson, 2001: 1:37:27).

Τέλος, οι δημιουργοί παρέμειναν αρκετά πιστοί σε εκείνο που κατέληξε να γίνει το «σήμα κατατεθέν» του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, που δε θα μπορούσε να είναι άλλο από το Gollum. Ένα πλάσμα φρικτό, αποκρουστικό και διεφθαρμένο από το κακό και την απληστία.

4.3.2 Τι αφαιρέθηκε στην ταινία και η περίπτωση του Tom Bombadil

Γνωρίζουμε πολύ καλά τη σημασία του οπτικού στοιχείου στα έργα του Tolkien, άλλωστε ο ίδιος ο συγγραφέας είχε εικονογραφήσει και οπτικοποιήσει με μεγάλη σαφήνεια τα τοπία της Μέσης Γης (Ferré, 2004). Μάλιστα, όπως αναφέρει ο Ferré (2004), ο Tolkien δεν θα απορρίψει καμία διασκευή εκτός από μία συγκεκριμένη, που είναι το σενάριο που πρότεινε ο Zimmerman το 1958. Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας είχε μπει στη διαδικασία να προτείνει λύσεις λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες του κινηματογράφου, σκεπτόμενος τρόπους για να αποδώσει με εικόνες κάποιες δυσκολίες που προκύπταν, ενώ είχε αναφέρει επίσης ότι είναι απαραίτητη η σμίκρυνση ή η επιλογή των γεγονότων – αυτό όμως το διαφοροποιεί από εκείνο που είχε διαβάσει, αφού του φαινόταν «συρρίκνωση» (Ferré, 2004).

Τότε, ο συγγραφέας με γράμμα του στον εκδότη του Rayner Unwin, εμφανώς ενοχλημένος, έγραψε μία σκληρή κριτική σχολιάζοντας ότι η αποστολή του Frodo είχε δολοφονηθεί για να επιτραπούν οι σκηνές μάχης και ο σεναριογράφος, βάσει του συγγραφέα, «είναι κατάφωρα ένοχος για ακραία ανοησία και ανικανότητα» (όπ. ανάφ. στο Ferré, 2004). Τα παραπάνω, λοιπόν, είναι μερικές ενδείξεις σχετικά με την πιθανή κρίση του Tolkien για τις επόμενες διασκευές.

Ειδικότερα, ο συγγραφέας John Rateliff (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011) επισημαίνει ότι από την κινηματογραφική διασκευή των Walsh, Boyens και Jackson έχουν εξαιρεθεί τέσσερις σκηνές: το Crickhollow, το Old Forest, ο Tom Bombadil και η παρολίγον θανατηφόρα περιπέτεια των Frodo, Sam, Pippin και Merry με το Barrow-wight.

Μάλιστα, σχετικά με τον Tom Bombadil, η συγγραφέας Verlyn Flieger (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011), εξηγεί τους λόγους για τους οποίους θεωρεί ότι παραλείφθηκε από την ταινία· ο συγκεκριμένος χαρακτήρας, όπως και η Goldberry αναπαρίστανται στην αφήγηση του Tolkien με ιδιαίτερα ζωντανές εικόνες, σε αυτήν την περίπτωση ο σκηνοθέτης θα πρέπει να μπει σε ένα δίλημμα: είτε να αποδώσει το κείμενο ως έχει παραβιάζοντας το πνεύμα είτε να αλλοιώσει σε μεγάλο βαθμό την αφήγηση.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η ίδια η Flieger (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011) δεν θεωρεί ότι αυτή η σκηνή μπορεί να αποδοθεί στην κινηματογραφική αφήγηση, καθώς εάν ο Jackson προσπαθούσε να κινηματογραφήσει τον Bombadil και την Goldberry το πιθανότερο είναι ότι θα κατέληγαν να φαίνονται γελοίιοι, και για το λόγο αυτό επισημαίνει το πλεονέκτημα και τη δύναμη που διαθέτει ο γραπτός λόγος στη δημιουργία ενός φανταστικού ιδανικού, κάτι που ο κινηματογράφος δεν μπορεί ποτέ να πετύχει. Σε αυτό συμφωνεί και ο Rateliff (όπ. ανάφ. στο Bogstad & Kaveny, 2011), ο οποίος δηλώνει ότι η αφήγηση στην πρόζα είναι καλύτερη στο να μεταφέρει ένα τέτοιο αλληλένδετο σύνολο ιστοριών απ' ότι ο κινηματογράφος, αφού είναι ένα μέσο που πρέπει να αφηγείται μία ιστορία διαφορετικά.

Ο Tolkien, σε ένα από τα γράμματά του, συγκεκριμένα ως προς την Mrs Mitchison τον Απρίλιο του 1954, είχε αναφέρει χαρακτηριστικά: «ακόμη και σε μία μυθική εποχή πρέπει να υπάρχουν κάποια αινίγματα, όπως υπάρχουν πάντα. Ο Tom Bombadil είναι ένα από αυτά (σκοπίμα)» (Tolkien, 1981: 174).

4.3.3 Τα ξωτικά, οι γλώσσες του Tolkien και τα τραγούδια των χόμπιτ

Ο Tolkien δημιουργούσε με πολύ μεγάλη προσοχή το σύμπαν του και δεν άφηνε τίποτα στην τύχη του. Άλλωστε, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, αντιμετώπιζε το έργο του ως ιστορικό, κάτι που αποδεικνύεται από τις γλώσσες των μυθικών πλασμάτων στα βιβλία του. Για τον λόγο αυτό, ο Ferré (2004) ισχυρίζεται ότι ήταν πετυχημένη η προσπάθεια του Peter Jackson διότι η εκτεταμένη χρήση της ξωτικής γλώσσας – ίσως και μεγαλύτερης απ' ό,τι στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* – δεν αποσκοπούσε στην παραγωγή κάποιου φτηνού εφέ (Jackson, 2001: 1:36:09). Αντιθέτως, είναι μία περίπτωση όπου γίνεται χρήση εκείνων των πόρων που είναι κατάλληλοι για τον κινηματογράφο σε μία απόπειρα να αντισταθμιστούν τα στοιχεία που σχετίζονται με τη Μέση Γη.

Ο Vincent Ferré (2004) περιγράφει ότι η προσοχή στη γλωσσική απεικόνιση αντικατοπτρίζεται στην πιστότητα των διαλόγων από το βιβλίο του Tolkien, το οποίο διαθέτει μία ποικιλία διαφορετικών προφορών. Ο Γάλλος ερευνητής εστιάζει στις ερμηνείες των ηθοποιών, που είναι γενικά καλές και πιστευτές – κατά την άποψή του – ενώ αποκαλύπτουν πτυχές των ηρώων που συχνά παραβλέπονται, όπως γίνεται στην

περίπτωση του Boromir, ο οποίος εμφανίζεται με πολύ περισσότερες αποχρώσεις απ' ό,τι θυμούνται οι αναγνώστες του βιβλίου.

Εντούτοις, όπως υπογραμμίζει ο Ferré (2004:5), «ας μην βιαστούμε να κρίνουμε τις αισθητικές προτιμήσεις του Jackson και ορισμένες εικόνες μπορούν να αποδοθούν υπέρ του». Ο ερευνητής διευκρινίζει ότι αν η εμφάνιση των Ξωτικών με το λευκό φωτοστέφανο μπορεί να φαίνεται «αφελής», ουσιαστικά καθιστά ελαφρώς την αφελή έκπληξη των χόμπιτ απέναντι στη θέα αυτών των όντων που θεωρούσαν θρύλο. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι σημαντικό μέρος στη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* του Tolkien καταλαμβάνουν τα ποιήματα και τα τραγούδια. Τα χόμπιτ συνεχώς τραγουδούν, ενώ μέσω των τραγουδιών μαθαίνουμε ιστορίες του παρελθόντος.

«Ο Merry και ο Pippin ξεκίνησαν ένα τραγούδι, το οποίο προφανώς είχαν ετοιμάσει για την περίπτωση. Ήταν φτιαγμένο με το πρότυπο του τραγουδιού των νάνων που ξεκίνησε την περιπέτειά του Bilbo πριν από πολύ καιρό, και είχε την ίδια μελωδία.»

(Tolkien, 2020: 106)

Παρόλα αυτά, στην ταινία έχουν εξαφανιστεί και παρουσιάζεται πολύ αμυδρά η σχέση των χαρακτήρων με την ποίηση και τη μουσική (Jackson, 2001: 20:27). Ωστόσο, είναι κατανοητό ότι πιθανώς να μην υπήρχε ο χρόνος προκειμένου να αποτυπωθεί αυτή η ποιητική πλευρά του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* στην κινηματογραφική ταινία. Σε κάθε περίπτωση, θα είχε ενδιαφέρον μία διασκευή του *Άρχοντα* σε μορφή μιούζικαλ με την προσθήκη των τραγουδιών και της μουσικής σε αυτή.

4.3.4 Η αναπαράσταση του Κακού

Ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* του Tolkien είναι ένα κλασικό έργο, όπου το καλό είναι απέναντι από το κακό και το ένα προσπαθεί με κάθε μέσο να εξολοθρεύσει το άλλο. Παρόλα αυτά, σύμφωνα με την Allison Harl (2007), η σύλληψη πολλών τεράτων του Tolkien αποκαλύπτει μια υποκείμενη κλασική χριστιανική αντίληψη, βάσει της οποίας το κακό δεν δημιουργείται ως μια αυτόνομη δύναμη, αλλά αποτελεί τη διαστροφή και τη διαφθορά του καλού. Κατά συνέπεια, το κακό λειτουργεί ως ένα είδος παρασίτου, που διαφθείρει το αγνό προκειμένου να εξυπηρετήσει τους σκοτεινούς του σκοπούς.

Ειδικότερα, ορισμένα από τα τέρατα της Μέσης Γης караδοκούν σε περάσματα – όπως το τέρας του νερού στη λίμνη έξω από την είσοδο της Moria – άλλα προσπαθούν να τραφούν από το καλό για να ικανοποιήσουν τις σκοτεινές τους επιθυμίες – όπως τα Nazgûl – και άλλα επιδιώκουν να κυριεύσουν ώστε να διαφθείρουν το καλό – όπως ο Sauron. Έτσι, το κακό αναλαμβάνει τον ρόλο του «παρατηρητή», ο οποίος επιχειρεί να ελέγξει τα θύματά του μέσω της δύναμης του βλέμματος (Harl, 2007). Φυσικά, το ισχυρότερο από αυτά τα τέρατα είναι ο Sauron, ο Σκοτεινός Άρχοντας, ο οποίος αποτελεί τον ανώτερο σε ιεραρχία διεφθαρμένο υπηρέτη του Morgoth. Στην ασώματη μορφή του έχει περιοριστεί σε ένα μοναδικό, τεράστιο, ανοιχτό Μάτι, το οποίο περιπλανιέται αδιάκοπα πάνω από τις χώρες της Μέσης Γης αναζητώντας το Δαχτυλίδι της Δύναμης. Το βλέμμα του Ματιού του Sauron αιχμαλωτίζει όποιον αντικρίζει και επιδιώκει με κάθε τρόπο να διαβάσει τις σκέψεις των θυμάτων του. Κάτι που μπορεί να καταφέρει στο μέγιστο βαθμό με τη δύναμη του δαχτυλιδιού. Υπό αυτήν την έννοια, λοιπόν, η δύναμη του Δαχτυλιδιού είναι ουσιαστικά η δύναμη της όρασης (Harl, 2007)

Παρόλα αυτά, όπως τονίζει η Allison Harl (2007), η κινηματογραφική διασκευή του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* δημιουργεί μία παράδοση εμπειρία στον θεατή, παρά την πρόθεσή του Peter Jackson να παραμείνει πιστός στο πρωτότυπο έργο και να δείξει με αυτόν τον τρόπο το σεβασμό του στον Tolkien. Ενώ ο σκηνοθέτης χρησιμοποίησε καινοτόμες – για την εποχή τους – κινηματογραφικές τεχνικές, όπως η χρήση των ψηφιακών οπτικών εφέ, προκειμένου να ενεργοποιήσει τη φαντασία του κοινού μέσω εντυπωσιακών εικόνων, την ίδια στιγμή περιόρισαν σημαντικά την απεριόριστη φαντασία που έχει ο αναγνώστης του λογοτεχνικού έργου.

Ήδη από την έναρξη της ταινίας, εμφανίζεται ο Sauron κι έτσι δίνεται στους θεατές η ευκαιρία να κάνουν μία καλύτερη εκτίμηση σχετικά με τα όσα διακυβεύονται στην αναζήτηση του Δαχτυλιδιού. Είναι μεν πιστή η συγκεκριμένη απεικόνιση – που προέρχεται από το *Σιλμαρίλλιον* – αλλά έρχεται σε αντίθεση με το πνεύμα του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, αφού το παρελθόν ανακαλείται σε πολλές περιπτώσεις, χωρίς να παρουσιάζεται η ενσάρκωση του κακού, η οποία πρακτικά δεν φαίνεται ποτέ (Ferré, 2004).

Μάλιστα, όπως εξηγεί ο Ferré (2004), ο Tolkien αναλογίζεται τη σχέση του ανθρώπου και του «τέρατος», επανεγγράφοντας το *Beowulf*, ξεφεύγοντας από τις μανιχαϊστικές διχοτομίες και υπονοεί ότι το «κακό» βρίσκεται σε όλους τους χαρακτήρες, αφού όλοι είναι εκείνοι που βιώνουν στιγμές αδυναμίες, από το Gollum και τον Frodo μέχρι τον Gandalf και την Galandriel. Δυστυχώς, όμως, ο Peter Jackson πέφτει σε μία ακόμη αστοχία και καταφεύγει σε μία μανιχαϊστική υπεραπλούστευση παρουσιάζοντας τον Saruman, ως ένα απλό αντίγραφο του Sauron (Ferré, 2004). Ο Saruman, λοιπόν, εμφανίζεται να χρησιμοποιεί μαγεία για να εμποδίσει την Συντροφιά να διασχίσει τα Caradhras (Jackson, 2001: 1:55:12) ή να πολεμήσει τον Gandalf σε μία εξαιρετικά αμφισβητήσιμη σκηνή (Jackson, 2001: 49:32).

Επιπλέον, εκείνο που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι η παρατήρηση της Allison Harl (2008) σχετικά με την λειτουργία της κινηματογράφησης στις ταινίες του Jackson. Πιο συγκεκριμένα, η κάμερα συχνά συμπεριφέρεται σαν ένα «κακό μάτι», αφού ευθυγραμμίζει την οπτική γωνία του θεατή με εκείνη των τεράτων και των δυνάμεων του κακού. Η κάμερα, δηλαδή, λειτουργεί, από πολλές απόψεις, όπως το *palantír* που χρησιμοποιούν ο Sauron και ο Saruman (Jackson, 2001: 48:52) για να μεταδίδουν ιδέες και να ελέγχουν όσους τολμούν να αντικρίσουν αυτήν την οπτική παγίδα. Έτσι, σύμφωνα με τη Mulvey (όπ. ανάφ. στο Harl, 2008), η κάμερα, όπως ακριβώς και το Μάτι του Sauron, τοποθετεί τον θεατή στη θέση ενός ηδονοβλεπτικού, πανταχού παρόντος παρατηρητή.

Εν κατακλείδι, είναι αρκετά λυπηρό, όπως αναφέρει ο Vincent Ferré (2004), το γεγονός ότι ένα βιβλίο, στο οποίο ο αργός ρυθμός και η στοχαστική χροιά είναι απαραίτητες να μετατρέπεται σε μία ταινία δράσης, όπου παραμερίζονται όλα όσα δεν προωθούν άμεσα την κύρια πλοκή. Στην πραγματικότητα, ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* είναι πολλά περισσότερα από την ιστορία του.

5. Η υποδοχή και η πρόσληψη της κινηματογραφικής διασκευής του Peter Jackson

Η πρεμιέρα της ταινίας *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* πραγματοποιήθηκε τη Δευτέρα 10 Δεκεμβρίου του 2001 στο Λονδίνο με τις πρώτες αντιδράσεις να είναι θετικές. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Brian Sibley (2002:185), το *Daily Mail* χαρακτήρισε την ταινία μεγαλοπρεπή σχολιάζοντας ότι δείχνει μία πρωτοφανή κατανόηση της ανθρώπινης διαφοράς, ενώ μπροστά της οι ταινίες του *Star Wars* φαίνονται «παιδικές»· παρόμοια και το *Daily Telegraph*

ανήρτησε ένα άρθρο, του οποίου ο τίτλος έγραφε «εάν δεν σου αρέσει αυτή η ταινία, δεν σου αρέσουν οι ταινίες».

Αντίστοιχες ήταν και οι κριτικές που έλαβε η ταινία στην Αμερική. Ειδικότερα, το πρώτο κύμα των κριτικών επαίνων έφτασε στην πρώτη σελίδα του εβδομαδιαίου ψυχαγωγικού περιοδικού Variety, το οποίο έγραψε ότι ο Jackson κρατάει τα κεντρικά θέματα του έργου, «ανεβάζοντας το επίπεδο της περίστασης και της ομαδικής αφοσίωσης απέναντι στις αντιξοότητες», ενώ το Los Angeles Times έγραψε ότι «είναι φτιαγμένο με εξυπνάδα, φαντασία, πάθος και δεξιότητα» (όπ. ανάφ. στο Sibley, 2002:185).

Την ίδια στιγμή που μαζεύονταν οι έπαινοι των μέσων μαζικής ενημέρωσης, αυξανόταν και η ανταπόκριση των θαυμαστών του Tolkien, οι οποίοι σε γενικές γραμμές ενέκριναν το αποτέλεσμα, παρόλο που υπήρχαν ορισμένα – βάσει του Sibley (2002) προβλήματα - παράπονα, που σχετίζονταν με τα παρεκκλίνοντα από το βιβλίο σημεία. Εντούτοις, η ταινία για την εποχή της είχε τεράστια επιτυχία στο box office, αφού απέσπασε 850 εκατομμύρια δολάρια. Στη συνέχεια, η επιτυχία την ακολούθησε σύντομα και στα βραβεία αφού το Αμερικάνικο Ινστιτούτο Κινηματογράφου ανακήρυξε τη Συντροφιά του Δαχτυλιδιού ως την ταινία της χρονιάς και τον Jim Rygiel ως τον καλλιτέχνη ψηφιακών εφέ της χρονιάς, ενώ ο Ian McKellen που υποδύεται τον Gandalf, έλαβε το βραβείο καλύτερης ερμηνείας από άνδρα ηθοποιό σε β' ρόλο στα Screen Actors Guild Awards.

Εκείνη την χρονιά, λοιπόν, η πρώτη ταινία της τριλογίας του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών απέσπασε έναν αξιοπρεπή αριθμό υποψηφιοτήτων: τέσσερις στις Χρυσές Σφαίρες, έντεκα στα BAFTA – εκ των οποίων κέρδισε πέντε βραβεία (καλύτερης ταινίας, βραβείο κοινού, καλύτερο επίτευγμα σε οπτικά εφέ, καλύτερο μακιγιάζ και καλύτερης σκηνοθεσίας) – δεκατρείς στα Όσκαρ, όπου κέρδισε στις τέσσερις κατηγορίες: καλύτερης μουσικής, καλύτερης φωτογραφίας, καλύτερα εφέ και καλύτερο μακιγιάζ (Sibley, 2002).

Σύμφωνα με τον Ferré (2004), η *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* σε σκηνοθεσία του Peter Jackson είναι μία δίκαιη διασκευή του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, κυρίως λόγω των οπτικών της ιδιοτήτων και της πιστευτής αναπαράστασης ενός σύμπαντος που προσφέρει στον θεατή. Μπορεί να ικανοποιήσει από τη μία τους αναγνώστες του Tolkien, αφού η ταινία φέρνει στην επιφάνεια τις αναμνήσεις τους από το βιβλίο, και από την άλλη όσα άτομα δεν είναι εξοικειωμένα με τον Tolkien, προκαλώντας τους ακόμα το ενδιαφέρον για την ανάγνωση του βιβλίου, αφού μέσω της ταινίας έχουν λάβει μία «γεύση» από ένα πλούσιο και πιστευτό κόσμο (Ferré, 2004). Πράγματι, με την κυκλοφορία της ταινίας παρατηρήθηκε αύξηση στις πωλήσεις των βιβλίων, γεγονός που αποτελεί μία από τις σημαντικότερες αρετές της, αφού σπάνια ο εμπορικός κινηματογράφος οδηγεί στη λογοτεχνία (Ferré, 2004).

Συνεπώς, η *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* του Peter Jackson έφερε το κοινό πιο κοντά στο έργο του Tolkien και δημιουργήθηκε ένα τεράστιο πολιτιστικό φαινόμενο: εμπορικά προϊόντα (merchandise), στίχους τραγουδιών και σκηνικές εμφανίσεις μουσικών συγκροτημάτων από την ιστορία, επιτραπέζια παιχνίδια, βιντεοπαιχνίδια, καθώς επίσης θεματικά μουσεία, εστιατόρια, πάρκα στις Ηνωμένες Πολιτείες, ακόμη και φεστιβάλ στη Γερμανία (Papadaki & Volakis, 2022). Παράλληλα, έχει διαμορφώσει μία ιδιαίτερα ενεργή κοινότητα θαυμαστών (fandom), η οποία παρακολουθεί κάθε νέα κυκλοφορία και αλληλοεπιδρά διαδικτυακά μέσω πολλών διαφορετικών ιστοσελίδων και ψηφιακών κοινοτήτων, όπως είναι το TheOneRing.net και το Quora (Papadaki & Volakis, 2022).

Μάλιστα, σύμφωνα με τους Papadaki και Volakis (2022), οι στρατηγικές μάρκετινγκ που εφαρμόστηκαν από τις πολιτισμικές βιομηχανίες που σχετίζονται με

τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, καθώς και η αξιοποίηση του διαδικτύου για την επικοινωνία με την κοινότητα των θαυμαστών, προκειμένου οι μελλοντικές επεκτάσεις του franchise να προσαρμόζονται στις αντιδράσεις και τις προσδοκίες τους, καθιστούν τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα περίπτωση μελέτης για τους ερευνητές. Η ακαδημαϊκή συζήτηση εκτοξεύθηκε ακόμη περισσότερο μετά την κυκλοφορία των ταινιών του Peter Jackson προσφέροντας πληθώρα βιβλίων, ερευνών και άρθρων τόσο για το έργο του Tolkien όσο και για την κινηματογραφική διασκευή.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Peter Jackson προτού προχωρήσει στην κινηματογράφηση της τριλογίας του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, έλαβε υπόψη τις απόψεις των θαυμαστών πραγματοποιώντας διαδικτυακές συνεντεύξεις μαζί τους, με αποτέλεσμα να εξασφαλίσει έτσι την υποστήριξή τους (Papadaki & Volakis, 2022). Αρκετοί ήταν εκείνοι που υποστήριζαν ότι οι σεναριογράφοι Fran Walsh, Philippa Boyens και Peter Jackson όφειλαν να παραμείνουν περισσότερο πιστοί στο πρωτότυπο λογοτεχνικό έργο, ενώ άλλοι θεώρησαν ότι ορισμένοι χαρακτήρες υπέστησαν υπερβολικά εκτεταμένες αλλαγές κατά τη μεταφορά τους στον κινηματογράφο (<https://www.quora.com/search?q=lord%20of%20the%20rings%20fellowship%20of%20the%20ring>). Επιπλέον, η πλειονότητα των θαυμαστών αναγνωρίζει ότι η πλοκή του μυθιστορήματος έπρεπε να απλοποιηθεί ούτως ώστε να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις του κινηματογραφικού μέσου, διαφωνεί όμως με τις μεταβολές που πραγματοποιήθηκαν στην απόδοση των χαρακτήρων (Papadaki & Volakis, 2022).

Σε γενικές γραμμές, βάσει της Anne Jerslev (όπ. ανάφ. στο Mathjis, 2006), η συναισθηματική εμπλοκή χωρίζεται σε δύο κατηγορίες, δηλαδή τα συναισθήματα συνδέονται τόσο με το φανταστικό σύμπαν όσο και με τη διαδικασία δημιουργίας του, καθώς επίσης τόσο με την ταύτιση των χαρακτήρων όσο και με την σκηνοθεσία. Έχει παρατηρηθεί ότι οι περισσότεροι θαυμαστές του κινηματογραφικού έργου αναφέρονται είτε στα εντυπωσιακά εφέ είτε σε μέρη της ταινίας που είναι οπτικά εντυπωσιακά. Σε κάθε περίπτωση, βέβαια, οι θεατές περιγράφουν μία συναισθηματική εμπειρία και φαίνεται ότι η γνώση της παραγωγής της ταινίας ενισχύει τη συναισθηματική προσήλωση τόσο στην ιστορία όσο και στις εικόνες.

Άλλωστε, ένα κινηματογραφικό έργο είναι στην ουσία του κάτι πολύ περισσότερο από αυτό, και όπως αναφέρει ο Vincent Ferré (2004: 2), «το να κρίνουμε την ταινία του Peter Jackson μόνο με βάση το σενάριο θα ήταν σαν να δείχνουμε σοβαρή περιφρόνηση στις ιδιαιτερότητες του κινηματογράφου».

6. Συμπεράσματα

Είναι αδιαμφισβήτητο το γεγονός ότι ο Peter Jackson δημιούργησε μία ταινία – και κατ' επέκταση μία τριλογία – η οποία έχει μείνει στην ιστορία του εμπορικού κινηματογράφου ως η καλύτερη κινηματογραφική αναπαράσταση του λογοτεχνικού έργου του Tolkien. Κατάφερε να αποτυπώσει όσο πιο ρεαλιστικά και πιστευτά γίνεται τη Μέση Γη δίνοντας σάρκα και οστά στα φανταστικά πλάσματα που δημιούργησε ο Tolkien.

Στο μεγαλύτερο κομμάτι της ταινίας *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, που αποτέλεσε και το σημείο αναφοράς της συγκεκριμένης εργασίας, ο Peter Jackson σε συνεργασία με τις Fran Walsh και Philippa Boyens παρέμειναν πιστοί στο λογοτεχνικό έργο του συγγραφέα με ορισμένες παραλλαγές προκειμένου να γίνει η ταινία περισσότερο ελκυστική στους θεατές. Σκοπός των δημιουργών ήταν να γίνει κατανοητή η ταινία τόσο στους αναγνώστες του Tolkien όσο και σε εκείνους που δεν ήταν εξοικειωμένοι με το έργο του συγγραφέα. Το εγχείρημα

τους αυτό αποδείχθηκε αρκετά επιτυχημένο, καθώς παρατηρήθηκε ότι οι πωλήσεις των βιβλίων αυξήθηκαν, ενώ η ταινία είχε μεγάλη εμπορική επιτυχία.

Παράλληλα, γίνεται κατανοητό ότι η επιτυχία της διασκευής δεν οφείλεται αποκλειστικά στην προσπάθεια των δημιουργών να παραμείνουν όσο γίνεται περισσότερο πιστοί στο πρωτότυπο κείμενο, αλλά στην ικανότητά τους να αξιοποιήσουν όλα τα εργαλεία και τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου. Η χρήση του μοντάζ, της μουσικής του Howard Shore, της φωτογραφίας, των ειδικών εφέ, ακόμη και οι ερμηνείες των ηθοποιών συνέβαλαν στη δημιουργία ενός κινηματογραφικού κόσμου, ο οποίος, μολονότι δεν ταυτίζεται πλήρως με το λογοτεχνικό σύμπαν του Tolkien, καταφέρει να μεταφέρει στο κοινό την αίσθηση της επικής κλίμακας και της μυθολογικής διάστασης του έργου. Έτσι, η Μέση Γη αποκτά μία οπτική και ηχητική υπόσταση, που συμπληρώνει τη φαντασία του αναγνώστη δίχως να την αντικαθιστά.

Παρόλα αυτά, ήταν αναμενόμενο να υπάρξουν ορισμένες προβληματικές επιλογές ως προς το περιεχόμενο, αφού υπήρχαν φορές που το κινηματογραφικό έργο δεν παρέμεινε πιστό στο πνεύμα του βιβλίου. Η ταινία δίνει μεγαλύτερη έμφαση στη δράση και το θέαμα, ενώ άλλαξαν βασικά στοιχεία απ' το πυρήνα των χαρακτήρων (π.χ. Gandalf, Frodo) ακόμη κι εάν οι ερμηνείες των ηθοποιών επαινέθηκαν. Σε κάθε περίπτωση, ο Peter Jackson πήρε μία ριψοκίνδυνη πρωτοβουλία, η οποία όμως τον καθιέρωσε ως τον κατεξοχήν δημιουργό του κινηματογραφικού έργου του Tolkien.

Ο σκηνοθέτης αποφάσισε να πάρει αυτό το μεγάλο ρίσκο σκεπτόμενος όλα τα προβλήματα που μπορούσε να δημιουργήσει το συγκεκριμένο έργο. Παρά τα προβλήματα, απέδειξε ότι ένα λογοτεχνικό έργο μπορεί να αποδοθεί στη μεγάλη οθόνη με πολλή μελέτη και πολλή δουλειά, ενώ επίσης – ίσως άθελά του – απέδειξε ότι όταν μεταφέρεται στον κινηματογράφο ένα λογοτεχνικό έργο παύει να είναι το έργο μόνο ενός δημιουργού, παίρνει μία τελείως διαφορετική μορφή, μεταμορφώνεται και προσαρμόζεται στις βασικές αρχές ενός άλλου περίπλοκου μέσου. Έτσι, η παράλειψη ορισμένων επεισοδίων, η συμπύκνωση της πλοκής και η αναδιάρθρωση της χρονικής εξέλιξης αποτελούν αναπόφευκτες επιλογές, οι οποίες υπαγορεύονται από τους περιορισμούς του κινηματογράφου και από την ανάγκη της διατήρησης ενός σταθερού αφηγηματικού ρυθμού.

Τέλος, αξίζει να σημειώσουμε ότι μία κινηματογραφική διασκευή δεν είναι μόνο το σενάριο του, παρά η αφετηρία του. Ένα κινηματογραφικό έργο είναι το σύνολο των προσπαθειών μίας ομάδας ανθρώπων οι οποίοι βάζουν τη δική τους πινελιά προκειμένου να υπάρξει ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Εν κατακλείδι, μπορεί η κινηματογραφική μεταφορά της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού να μην αποτυπώνει εξολοκλήρου το πνεύμα του J.R.R. Tolkien, αλλά παραμένει μία αξιοπρεπή απόπειρα οπτικοποίησης μίας τεράστιας και σύνθετης μυθολογίας, η οποία επηρέασε καθοριστικά τόσο την ιστορία του κινηματογράφου όσο και τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζονται μέχρι σήμερα οι κινηματογραφικές διασκευές έργων επικής φαντασίας.

B. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

7. Διασκευή σεναρίου μικρού μήκους animation ταινίας

7.1 Διασκευή της ιστορίας του Gollum σε σενάριο

Το δημιουργικό μέρος της εργασίας αφορά τη μεταφορά της ιστορίας του Smeagol, του Stoor χόμπιτ που πήρε στα χέρια του το Δαχτυλίδι και, εξαιτίας της διαφθοράς που αυτό προκάλεσε, κατέληξε να μεταμορφωθεί σε ένα αποκρουστικό, μικρό αλλά επικίνδυνο πλάσμα. Το σενάριο μικρού μήκους βασίζεται στην ιστορία που

αφηγείται ο Gandalf στον Frodo από το βιβλίο *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, όπου εξιστορείται η δημιουργία του Gollum και ο τρόπος με τον οποίο το Δαχτυλίδι έφτασε στα χέρια του. Πρόθεση του σεναρίου είναι να παραμείνει όσο γίνεται πιο πιστό στο αρχικό υλικό, προσαρμοσμένο όμως στις ανάγκες του κινηματογράφου και τις δικές του αφηγηματικές συμβάσεις. Για τον λόγο αυτό θα πραγματοποιηθούν ορισμένες αλλαγές, ώστε να διαμορφωθεί μια ολοκληρωμένη ιστορία με σαφή δραματουργική δομή.

Το παρακάτω σενάριο αφορά μια πρόταση για ταινία animation μικρού μήκους που ακολουθεί μια υβριδική αισθητική προσέγγιση. Ο κόσμος και οι όγκοι των χαρακτήρων και των αντικειμένων θα ήταν προτιμότερο να αποδοθούν σε 3D, ενώ οι λεπτομέρειες, οι γραμμές έκφρασης και τα οπτικά εφέ να αποδοθούν με χειροποίητο 2D ύφος, παραπέμποντας στην αισθητική ενός κινούμενου κόμικ. Η μέθοδος διασκευής που θα χρησιμοποιηθεί είναι το «commentary», σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Geoffrey Wagner, όπου το έργο υφίσταται σκόπιμες αλλαγές σε επιμέρους πτυχές του. Συνεπώς, η διαφοροποίηση αυτή δεν προκύπτει από «απιστία» ή παραβίαση του κειμένου, αλλά από μια συνειδητή πρόθεση προκειμένου το υλικό να σχολιαστεί ή να αναδιαμορφωθεί.

Το πρώτο στάδιο της συγκεκριμένης διασκευής ήταν η μετάφραση και η επεξεργασία του αποσπάσματος από τη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού* του Tolkien (2020) – το οποίο παρατίθεται στη συνέχεια – που χρησιμοποιήθηκε ως αφετηρία για το σενάριο. Στη συνέχεια έγινε η επιλογή των σημαντικότερων στοιχείων της αφήγησης που ήταν άξια μεταφοράς στο κινηματογραφικό σενάριο, καθώς και η μελέτη επιπλέον πληροφοριών σχετικά με τους χαρακτήρες μέσα από επιστολές του Tolkien, αναλύσεις στο διαδίκτυο, εικονογραφήσεις, καθώς και από την κινηματογραφική μεταφορά του Jackson, προκειμένου να υποστηριχθεί η διαδικασία της οπτικοποίησης. Ταυτόχρονα, έγινε μία προσπάθεια να παραμείνει το σενάριο πιστό στις κινηματογραφικές συμβάσεις ακόμη κι όταν χρειάστηκε να προστεθούν ή να αναδιαμορφωθούν ορισμένα στοιχεία της ιστορίας ούτως ώστε η αφήγηση να αποκτήσει μια πιο ολοκληρωμένη δομή με αρχή, μέση και τέλος.

Η δημιουργική προσέγγιση του animation βασίστηκε πρωτίστως στο λογοτεχνικό έργο του J.R.R. Tolkien, από το οποίο διατηρήθηκε το μεγαλύτερο μέρος της αφήγησης, καθώς και η γενικότερη απεικόνιση του τρόπου ζωής των χόμπιτ που κατοικούσαν στις όχθες του Μεγάλου Ποταμού. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην καθημερινότητά τους μέσω πλάνων εδραίωσης, τα οποία παρουσιάζουν χαρακτηριστικές δραστηριότητες, όπως το κολύμπι, την κατασκευή βαρκών από καλάμια και τη στενή σχέση τους με το φυσικό περιβάλλον. Παράλληλα, αναδείχθηκε η σημασία των γιορτών, των γενεθλίων και της συλλογικής διασκέδασης ως βασικών στοιχείων της κοινωνικής τους ζωής.

Εξίσου σημαντική ήταν η προσπάθεια ανάδειξης της ιδιαίτερης σχέσης του Sméagol με τη φύση πριν από τη διαφθορά του από το Δαχτυλίδι. Για τον λόγο αυτό διατηρήθηκαν στοιχεία που παραπέμπουν στην αγάπη του για τις ρίζες των δέντρων, την καλλιέργεια φυτών και το σκάψιμο των λαγουμιών, τα οποία λειτουργούν ως ενδείξεις της αρχικής του ταυτότητας. Παράλληλα, διατηρήθηκε η μητριαρχική μορφή της γαργιάς, με ελαφρώς ενισχυμένο τον ρόλο της ως ηγετική φυσιογνωμία της κοινότητας προκειμένου να καταστεί περισσότερο εμφανής η κοινωνική οργάνωση του χωριού και η θέση της μέσα σε αυτό.

Παρότι η αφήγηση ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό το έργο του Tolkien, πραγματοποιήθηκαν ορισμένες δημιουργικές προσθήκες, με στόχο την πληρέστερη δραματουργική ανάπτυξη της ιστορίας. Συγκεκριμένα, προστέθηκε μία σκηνή γιορτής, η οποία λειτουργεί ως εισαγωγή στην ήρεμη και αρμονική ζωή της κοινότητας πριν

από την εμφάνιση του Δαχτυλιδιού, καθώς και μία σειρά σκηνών που παρουσιάζουν σταδιακά τον τρόπο με τον οποίο ο Sméagol αρχίζει να δημιουργεί προβλήματα στο χωριό, υποκινούμενος από προσωπικά και κακόβουλα κίνητρα. Επιπλέον, διατηρήθηκε το περιστατικό όπου ο Déagol προσφέρει ένα δώρο στον Sméagol, χωρίς όμως να αποκαλύπτεται το περιεχόμενό του, καθώς ούτε ο ίδιος ο Tolkien διευκρινίζει ποιο ήταν το αντικείμενο που προκάλεσε τη δυσαρέσκεια του Sméagol, παρά μόνο ότι επρόκειτο για κάτι μεγαλύτερης αξίας από ό,τι μπορούσε να προσφέρει ο Déagol. Μάλιστα, αξίζει να σημειωθεί ότι με την πρώτη ανάγνωση της αφήγησης του Gandalf είχε διαμορφωθεί η εντύπωση ότι ο Deagol ήταν ένας χαριτωμένος και συμπαθητικός χαρακτήρας. Ωστόσο, στις επιστολές του, ο Tolkien τον περιγράφει ως μια «κακιά μικρή ψυχούλα», γεγονός που τελικά οδήγησε στην απόφαση να παραμείνει ο χαρακτήρας περισσότερο πιστός σε αυτή την ερμηνεία.

Παράλληλα, αξιοποιήθηκαν και ορισμένα κινηματογραφικά στοιχεία από την τριλογία του Peter Jackson. Ειδικότερα, ως σημείο αναφοράς χρησιμοποιήθηκε η σκηνή της πτώσης του Gollum στη λάβα, χωρίς ωστόσο να αναπαραχθεί αυτούσια, καθώς επιδιώχθηκε μία απόδοση περισσότερο εναρμονισμένη με τη λογοτεχνική περιγραφή του Tolkien. Αντίστοιχα, λήφθηκαν υπόψη η σκηνή του θανάτου του Isildur, κατά την οποία το σώμα του επιπλέει στο νερό, καθώς και η σκηνή της δολοφονίας του Déagol από τον Sméagol.

Εν συνεχεία, στόχος των δημιουργικών προσθηκών είναι η σταδιακή μετάβαση από μία ειδυλλιακή και ήρεμη χομπιτοκοινωνία σε ένα ολοένα και πιο εχθρικό περιβάλλον, καθώς η διαφθορά του Smeagol από το δαχτυλίδι που επηρεάζει τόσο τον ίδιο όσο και την κοινότητα στην οποία ανήκει. Με τον τρόπο αυτό καθίσταται περισσότερο εμφανής η αντίθεση ανάμεσα στην αρχική αρμονία και στην ηθική και κοινωνική παρακμή που επιφέρει η δύναμη του Δαχτυλιδιού.

Τέλος, η επιλογή του animation ως μέσου έκφρασης κρίθηκε ιδιαίτερα πρόσφορη για την οπτικοποίηση της συγκεκριμένης ιστορίας, καθώς προσφέρει μεγαλύτερη δημιουργική ελευθερία στην αναπαράσταση ενός φανταστικού ουτοπικού κόσμου που σταδιακά μεταμορφώνεται σε σκοτεινό κι απειλητικό. Παράλληλα, μέσω της χρήσης των χρωμάτων, του σχεδιασμού των χαρακτήρων, των εκφράσεών του, καθώς και της λειτουργίας του εικαστικού περιβάλλοντος, καθίσταται περισσότερο ευδιάκριτη τόσο η εσωτερική μεταμόρφωση των χαρακτήρων όσο και η σταδιακή αλλαγή της ατμόσφαιρας, στοιχεία που συμβάλλουν ουσιαστικά στην ενίσχυση της δραματουργίας.

7.2 Η πλοκή

Πριν από πολλά χρόνια, στις ακτές του Μεγάλου Ποταμού, στην άκρη του Wilderland, ζούσαν μερικά έξυπνα, πολυμήχανα και αθόρυβα μικρά πλάσματα, έμοιαζαν αρκετά με τα Χόμπιτ, λάτρευαν τον ποταμό και συχνά κολυμπούσαν σε αυτόν ή έφτιαχναν μικρές βάρκες από καλάμια.

Ανάμεσά τους υπήρχε μία οικογένεια υψηλής φήμης, καθώς ήταν περισσότερο εύπορη από τις υπόλοιπες. Αρχηγός της οικογένειας ήταν η γιαγιά, αυστηρή αλλά σοφή στη λαϊκή παράδοση την οποία είχαν. Ο πιο περίεργος και αλλόκοτος ήταν ο Sméagol. Ενδιαφερόταν για τις ρίζες, βουτούσε σε βαθιά νερά, έσκαβε λαγούμια κάτω από δέντρα, έφτιαχνε τούνελ σε πράσινους λόφους και καλλιεργούσε φυτά. Δεν σταματούσε ποτέ να κοιτάζει τις κορυφές των λόφων ή τα φύλλα των δέντρων ή τα πέταλα που ανέμιζαν από τα λουλούδια. Το κεφάλι του και τα μάτια του κοιτούσαν πάντα χαμηλά.

Είχε ένα φίλο που τον έλεγαν Déagol, από το ίδιο είδος, είχε πιο αιχμηρό βλέμμα, αλλά όχι τόσο γρήγορος και δυνατός. Μία μέρα πήραν μία βάρκα και πήγαν στα Gladded Fields, όπου υπήρχαν τεράστια λιβάδια από ίριδες και καλάμια. Τότε, ο Smeagol απομακρύνθηκε και πήγε προς την όχθη να εξερευνήσει, ο Déagol από την άλλη έμεινε στην βάρκα να ψαρεύει. Ξαφνικά, ένα μεγάλο ψάρι πιάστηκε στο αγκίστρι του και πριν καν προλάβει να αντιδράσει, βρέθηκε στον πάτο του ποταμού. Τότε άφησε το καλάμι, αφού νόμιζε πως είδε κάτι να γυαλίζει στην άμμο, κράτησε την αναπνοή του και κολύμπησε για να το πιάσει.

Αμέσως ανέβηκε στην επιφάνεια, έχοντας φύκια στο κεφάλι του και πολλή άμμο στο χέρι του. Και ιδού! Μόλις ξέπλυνε το χέρι του από τη λάσπη, αντίκρισε ένα λαμπερό χρυσό δαχτυλίδι, γυάλιζε και λαμποκοπούσε από τις αχτίδες του ήλιου κι αυτό ικανοποιούσε τον καρδιά του. Ο Smeagol, όμως, τον παρακολουθούσε πίσω από ένα δέντρο, κι όσο ο Deagol καμάρωνε το δαχτυλίδι, ο Smeagol τον πλησίασε αθόρυβα.

«Δώστο μας, αυτό, Deagol αγάπη μου», είπε ο Smeagol, πίσω από τον ώμο του φίλου του.

«Γιατί;», είπε ο Deagol.

«Επειδή είναι τα γενέθλιά μου, αγάπη μου και το θέλω», είπε ο Smeagol.

«Δε με νοιάζει», είπε ο Deagol. «Σου έχω δώσει ήδη δώρο, περισσότερο απ' όσο μπορούσα να διαθέσω οικονομικά. Το βρήκα και θα το κρατήσω».

«Ναι φυσικά και θα το κρατήσεις, αγάπη μου», είπε ο Smeagol κι έπιασε τον Deagol από τον λαιμό και τον στραγγάλισε, γιατί το χρυσό ήταν πολύ φωτεινό και όμορφο. Μετά έβαλε το δαχτυλίδι στο δάχτυλο το.

Κανείς δεν έμαθε τι απέγινε ο Deagol, δολοφονήθηκε μακριά από το σπίτι του και το πτώμα του κρύφτηκε επιδέξια. Ο Smeagol επέστρεψε μόνος του πίσω και ανακάλυψε ότι κανένας δεν μπορούσε να τον δει, όταν φορούσε το δαχτυλίδι. Ήταν πολύ ικανοποιημένος από το εύρημά του, γι' αυτό και το έκρυψε καλά. Το χρησιμοποίησε για να ανακαλύπτει μυστικά και εκμεταλλεύτηκε τη γνώση του για διεστραμμένους και κακόβουλους σκοπούς. Το δαχτυλίδι τού είχε δώσει πολύ μεγάλη δύναμη.

Δεν ήταν παράλογο που άρχισε να γίνεται πολύ αντιπαθής, ενώ όταν ήταν ορατός τον απέφευγαν όλοι οι συγγενείς του. Τον κλώτσησαν κι εκείνος δάγκωσε τα πόδια τους. Άρχισε να κλέβει μουρμουρίζοντας στον εαυτό του και κάνοντας έναν περίεργο γάργαρο ήχο με το λαιμό του. Τον αποκάλεσαν Gollum, τον καταράστηκαν και του είπαν να φύγει μακριά. Η γιαγιά, η οποία ήθελε να επικρατεί ειρήνη, τον έδιωξε από την οικογένεια και από το σπίτι της.

Περιπλανήθηκε μοναχός του, κλαίγοντας για την σκληρότητα του κόσμου και ταξίδεψε μέχρι τον Ποταμό, μέχρι που έφτασε σε έναν χείμαρρο που ερχόταν από ένα βουνό και κατευθύνθηκε προς εκείνο το δρόμο. Έπιασε ψάρια με γυμνά χέρια σε βαθιές λίμνες και τα έτρωγε ωμά. Μία μέρα είχε πολλή ζέστη, είχε σκύψει σε μία λίμνη και ξαφνικά ένιωσε κάτι να τον καίει στο πίσω μέρος του κεφαλιού του. Ένα εκτυφλωτικό φως από το νερό πόνεσε τα υγρά μάτια του. Αναρωτήθηκε τι συνέβαινε, αφού είχε ξεχάσει την ύπαρξη του ήλιου. Τότε, για τελευταία φορά σήκωσε το βλέμμα του και ύψωσε τη γροθιά του προς αυτόν.

Καθώς, όμως, χαμήλωνε το βλέμμα του, το μάτι του έπεσε στις κορυφές των Misty Mountains, απ' όπου ερχόταν το ρυάκι. Τότε σκέφτηκε: «Θα είναι πολύ δροσερά και σκοτεινά κάτω από αυτά τα βουνά. Ο ήλιος δε θα με πιάνει εκεί. Οι ρίζες των βουνών θα είναι πράγματι ρίζες. Θα υπάρχουν μυστικά που δεν έχουν ξεθαφτεί ακόμα».

Τότε, ταξίδεψε μέχρι τα ορεινά και βρήκε μία μικρή σπηλιά, απ' όπου αναδυόταν το ρυάκι. Σύρθηκε σαν σκουλήκι στην καρδιά των λόφων και εξαφανίστηκε

από προσώπου γης. Το δαχτυλίδι χάθηκε μέσα στις σκιές μαζί του, ακόμη και ο δημιουργός του, όταν απέκτησε δύναμη, δεν μπορούσε να μάθει τίποτα γι' αυτό.

(Tolkien, 2020: 53-54)

7.3 Το σενάριο

ΣΚΗΝΗ 1. ΕΞΩΤ. MOUNT DOOM – ΒΡΑΔΥ

Ο FRODO (40), ένα χόμπιτ με πυκνές καστανές μπούκλες και ανοιχτά μάτια, κοντοστέκεται στην άκρη του ηφαιστείου, ταλαιπωρημένος με άστατα μαλλιά και μαυρισμένο πρόσωπο από τη ζέστη και τους καπνούς. Η λάβα ΒΡΑΖΕΙ μέσα στο ηφαίστειο. Καπνοί και στάχτες καλύπτουν τον ουρανό. Ο Frodo κρατάει ένα ΧΡΥΣΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ. Είναι έτοιμος να το πετάξει. Πλησιάζει το χέρι του πάνω από το κενό και γράμματα εμφανίζονται στο περίγραμμα του δαχτυλιδιού.

Εαφνικά, ακούγεται ένα ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ. Το GOLLUM, ένα σκελετωμένο σε άθλια κατάσταση πλάσμα, με μεγάλο κεφάλι, λεπτό λαιμό, τεράστια χλωμά αλλά λαμπερά μάτια, μακριά άκρα και μεγάλα νύχια, πετάγεται από τις σκιές και ορμάει πάνω στον Frodo. Ο Frodo βάζει το δαχτυλίδι στο δάχτυλό του και εξαφανίζεται. Το Gollum δαγκώνει το δάχτυλο του Frodo και του το κόβει. Ο Frodo πέφτει κάτω και ΣΦΑΔΑΖΕΙ από τον πόνο. Το Gollum απομακρύνει από το στόμα του το δάχτυλο του Frodo και βγάζει προσεκτικά το δαχτυλίδι. Το κρατάει με ενθουσιασμό και έκσταση, αρχίζει να χοροπηδάει, φτάνει στην άκρη του γκρεμού χωρίς να το καταλάβει. Χάνει την ισορροπία του και πέφτει στο κενό.

ΣΚΗΝΗ 2. ΕΞΩΤ. ΛΙΜΝΗ ΜΕ ΛΑΒΑ/ ΒΟΥΝΟ ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗΣ – ΒΡΑΔΥ

Ο Gollum πέφτει στο κενό χαρούμενος κρατώντας σφιχτά το δαχτυλίδι. Τη στιγμή που το σώμα του αγγίζει τη λάβα.

CUT TO:

(EEKINA FLASHBACK)

ΣΚΗΝΗ 3. ΕΞΩΤ. ΠΟΤΑΜΟΣ ANDUIN – ΜΕΡΑ

Το ΧΡΥΣΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ βυθίζεται στον πάτο του ποταμού. Στην επιφάνεια επιπλέει νεκρός ο ISILDUR (40), ένας άνθρωπος με σκούρα μαλλιά και γένια, γύρω του υπάρχει αίμα. Το δαχτυλίδι αγγίζει τον πάτο του ποταμού.

CUT TO:

ΣΚΗΝΗ 4. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Ένα άδειο στρογγυλό τραπέζι αρχίζει να γεμίζει. Χέρια από Χόμπιτ αρχίζουν να στρώνουν ένα τραπεζομάντηλο και στη συνέχεια βάζουν πάνω του φαγητά, ποτά, λουλούδια. Ο DEAGOL

(33), ένα χόμπιτ με κυματιστά καστανά μαλλιά και μεγάλα σκούρα μάτια, έχει μόλις τοποθετήσει διάφορες καρέκλες στον χώρο. Είναι ιδρωμένος. Τακτοποιεί λίγο τα λουλούδια και τα ποτήρια στο τραπέζι. Μετά πηγαίνει και κάθεται χαλαρός σε μία αιώρα, ενώ άλλα χόμπιτ από πίσω του τρέχουν να κάνουν ετοιμασίες για το πάρτι γενεθλίων του Smeagol. Ένα ΘΗΛΥΚΟ ΧΟΜΠΙΤ (75), η γιαγιά της οικογένειας, με λευκά μαλλιά κι αυστηρό βλέμμα επιβλέπει τον χώρο και δείχνει σε ΔΥΟ αρσενικά χόμπιτ (40), που κουβαλούν ένα μεγάλο βάζο με λουλούδια, να το βάλουν δίπλα απ' το τραπέζι.

ΓΙΑΓΙΑ

Η τούρτα πού είναι; (Δεν απαντάει κανείς)
Deagol, έλα εδώ.

Ο Deagol ανοίγει ελαφρώς το μάτι του και το ξανακλείνει.

ΓΙΑΓΙΑ

Deagol. Σήκω και πήγαινε πάρε την τούρτα.

Ο Deagol δυσανασχετεί και σηκώνεται νωχελικά από την αιώρα.

DEAGOL

(μουρμουρίζει)

Γιατί πρέπει να τρέχω πάντα εγώ;

Ο Deagol αρχίζει να περπατάει με σκυμμένο το κεφάλι.

ΓΙΑΓΙΑ

Και μετά πήγαινε να βρεις τον Smeagol.
(μουρμουρίζει στον εαυτό της) Μα πού έχει
χαθεί πάλι;

ΣΚΗΝΗ 5. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ – ΜΕΡΑ

Ο Deagol περπατάει σε έναν λεπτό χωμάτινο δρόμο. Από τη μία μεριά υπάρχουν λουλούδια και φύση, από την άλλη ο ποταμός Anduin ρέει ΗΡΕΜΑ. Υπάρχουν μικροί λόφοι με μικρά σπίτια. ΕΝΑ αρσενικό χόμπιτ (50) κι ΕΝΑ θηλυκό χόμπιτ (48) μαζεύουν λουλούδια απ' τον κήπο τους. Το θηλυκό χόμπιτ χαιρετάει τον Deagol.

ΑΡΣΕΝΙΚΟ ΧΟΜΠΙΤ

Χαίρεται. Πώς πάνε οι ετοιμασίες;

Ο Deagol γνέφει κουρασμένα και συνεχίζει τον δρόμο του. ΤΡΙΑ χόμπιτ (29) κολυμπούν στον ποταμό, ΔΥΟ ακόμη βγάζουν τα ρούχα τους και είναι έτοιμα να βουτήξουν. ΕΝΑ χόμπιτ είναι πάνω σε μία βάρκα στον ποταμό και ψαρεύει. ΤΡΙΑ

χόμπιτ, λίγο πιο μακριά φτιάχνουν μικρές βάρκες από καλάμια.

ΣΚΗΝΗ 6. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol (33), ένα χόμπιτ με σκούρα καστανά σγουρά μαλλιά, μεγάλα μάτια, φοράει καπέλο και σκάβει κάτω από ένα δέντρο. Είναι σ' ένα πολύ όμορφο πράσινο τοπίο γεμάτο δέντρα, μικρούς λόφους και τον ποταμό να ρέει. Φοράει ένα δερμάτινο τσαντάκι. Βρίσκει μία πέτρα που γυαλίζει και τη βάζει μέσα. Σκάβει με μανία, βρίσκει ένα χρυσό νόμισμα και ενθουσιάζεται, το βάζει προσεκτικά στο τσαντάκι του. Βρίσκει ένα κοχύλι, το περιεργάζεται και το πετάει πίσω του. Συνεχίζει να σκάβει.

ΣΚΗΝΗ 7. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ – ΜΕΡΑ

Ο Deagol κρατάει μία τούρτα στα χέρια του και προχωράει πάλι προς το σπίτι. Είναι νευριασμένος και κλωτσάει πετραδάκια στο δρόμο του.

ΣΚΗΝΗ 8. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol βγαίνει από ένα λαγούμι που είχε σκάψει και είναι γεμάτος στα χώματα. Ο ήλιος είναι καυτός, βάζει το χέρι για να καλύψει το κεφάλι του και σκύβει. Πλησιάζει ένα περιφραγμένο σημείο με λουλούδια. Παίρνει λίγο νερό από τον ποταμό και τα ποτίζει.

ΣΚΗΝΗ 9. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Ο Deagol φτάνει στο σπίτι που γίνονται οι ετοιμασίες. Προσπαθεί να αποφύγει τη γιαγιά. Η αυλή είναι στολισμένη. Το τραπέζι είναι γεμάτο φαγητά. ΤΕΣΣΕΡΑ χόμπιτ προσπαθούν να τοποθετήσουν ένα μεγάλο οριζόντιο πανί που γράφει «ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ SMEAGOL». Ο Deagol βάζει την τούρτα στο τραπέζι, λίγο άγαρμπα. Φεύγει βιαστικά.

ΣΚΗΝΗ 10. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol βγάζει την μπλούζα του και βουτάει στον ποταμό. Κολυμπάει και βουτάει βαθιά. Βγαίνει στην ακτή και φοράει το πουκάμισό του. Ο Deagol εμφανίζεται στο βάθος. Περιπατάει κουρασμένα, βλέπει τον Smeagol, παίρνει μία βαθιά ανάσα κι αρχίζει να τρέχει προς το μέρος του. Πέφτει πάνω του και μαζί πέφτουν κάτω.

DEAGOL

Χαρούμενα γενέθλια, φιλαράκι. (τινάζεται)
Πάλι με τα χώματα ασχολιόσουν;

SMEAGOL

Τι έγινε, αγαπητέ μας;

DEAGOL

Έλα, σε ζητάει η γιαγιά.

Ο Smeagol παίρνει τα πράγματά του και γυρίζουν προς το σπίτι.

ΣΚΗΝΗ 11. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol και ο Deagol φτάνουν σπίτι. Η αυλή είναι στολισμένη με λουλούδια και ΠΕΝΗΝΤΑ χόμπιτ είναι μαζεμένα. Εμφανίζεται η γιαγιά με μία μεγάλη τούρτα που έχει πάνω κεράκια.

ΧΟΜΠΙΤ

(όλα μαζί)

Χρόνια πολλά.

Ένα ένα τα χόμπιτ πηγαίνουν στον Smeagol και τον αγκαλιάζουν. Αρχίζει ΜΟΥΣΙΚΗ, τα πλάσματα χορεύουν, ο Smeagol κάθεται σε μία καρέκλα και παρατηρεί ένα σκουλήκι πάνω στο τραπέζι. Ο Deagol πλησιάζει και του δίνει αδιάφορα ένα απλό κουτί δώρου.

DEAGOL

Αυτό είναι για σένα.

Ο Smeagol παίρνει το δώρο, γνέφει, αλλά φαίνεται λίγο απογοητευμένος.

ΣΚΗΝΗ 12. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Το γλέντι δεν έχει σταματήσει. Ο Deagol πίνει μύρα και χορεύει με ένα θηλυκό χόμπιτ. Σταματάει και κάθεται στην αιώρα. Κλείνει τα μάτια του. Εμφανίζεται ο Smeagol και τον σπρώχνει από την αιώρα. Ο Deagol πέφτει κάτω, πετάγεται και σηκώνεται νευριασμένος. Ο Smeagol τον αρπάζει από το χέρι.

SMEAGOL

Πάμε στα λιβάδια.

DEAGOL

Μα μόλις έκατσα.

Ο Deagol δυσανασχετεί, αλλά πηγαίνει. Φεύγουν κρυφά χωρίς να τους δει κάποιος.

ΣΚΗΝΗ 13. ΕΞΩΤ. ΑΚΤΗ ΠΟΤΑΜΟΥ ANDUIN – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Τα δύο χόμπιτ φτάνουν στον ποταμό και βλέπουν ότι τα νερά είναι ΕΛΑΦΡΩΣ ΑΓΡΙΕΜΕΝΑ. Οι δύο φίλοι κοιτιούνται.

SMEAGOL

Πάμε;

DEAGOL

Και δεν πάμε;

Παίρνουν μία βάρκα που είναι στην ακτή, την τραβούν προς τον ποταμό, ανεβαίνουν πάνω κι αρχίζουν να πλέουν.

ΣΚΗΝΗ 14. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Η βάρκα έχει σταματήσει. Ο Deagol βγάζει ένα καλάμι ψαρέματος, αρχίζει να ψαρεύει. Ο Smeagol βγάζει το πουκάμισό του, το πετάει στο πρόσωπο του Deagol και γελάει. Ο Deagol κάνει κορϊδευτικά «ΙΟΥ». Ο Smeagol βουτάει στον ποταμό κι αρχίζει να κολυμπάει προς την ακτή. Βγαίνει έξω απ' τον ποταμό κι εξαφανίζεται.

Ο Deagol συνεχίζει να ψαρεύει βαριεστημένα. Λίγο αργότερα, νιώθει αντίσταση στο καλάμι του. Προσπαθεί να το συγκρατήσει, αλλά πριν προλάβει να αντιδράσει πέφτει με δύναμη μέσα στον ποταμό.

ΣΚΗΝΗ 15. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS/ΥΠΟΒΥΧΙΑ – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Ένα ΜΕΓΑΛΟ ΨΑΡΙ έχει πιαστεί στο αγκίστρι του καλάμιού που κρατάει ο Deagol. Το ψάρι κολυμπάει μανιασμένα κι ο Deagol προσπαθεί να κρατηθεί από κάπου. Αφήνει το καλάμι. Κολυμπάει για να βγει στην επιφάνεια, αλλά βλέπει στον πάτο του ποταμού ένα ΧΡΥΣΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ να γυαλίζει. Κολυμπάει γρήγορα προς τον πάτο, αρπάζει με την χούφτα του το δαχτυλίδι μαζί και άμμο. Βγαίνει γρήγορα στην επιφάνεια.

ΣΚΗΝΗ 16. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Βγαίνει από το νερό και παίρνει μία βαθιά ανάσα. Κολυμπάει μέχρι την ακτή. Ξαπλώνει ανάσκελα με τον ήλιο να χτυπάει το πρόσωπό του. Είναι λαχανιασμένος. Ανοίγει το χέρι του, είναι γεμάτο άμμο, το δαχτυλίδι ξεπροβάλλει και λαμπυρίζει στον ήλιο.

ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ

(ψίθυρος)

Deagol.

Ο Deagol παρατηρεί το δαχτυλίδι αποσβολωμένος κι ενθουσιασμένος με το εύρημά του. Ο Smeagol παρατηρεί πίσω από ένα δέντρο.

ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ
(ψίθυρος)
Smeagol.

Ο Smeagol αρχίζει να πλησιάζει αθόρυβα.

SMEAGOL
Δώσ' το μας αυτό, αγαπητέ Deagol.

DEAGOL
Γιατί;

SMEAGOL
Επειδή είναι τα γενέθλιά μου, αγαπητέ και
το θέλω.

DEAGOL
Δε με νοιάζει. Σου έχω ήδη δώσει δώρο και
ήταν κάτι πολύ περισσότερο από αυτό που
μπορούσα να διαθέσω. Το βρήκα και θα το
κρατήσω.

SMEAGOL
Ναι, φυσικά και θα το κρατήσεις.

Ο Smeagol παίρνει μία μεγάλη πέτρα που βρίσκει στο έδαφος
και χτυπάει στο κεφάλι τον Deagol. Ο Deagol πέφτει στο
έδαφος και σφαδάζει από τους πόνους. Ο Smeagol προσπαθεί
να του πάρει το δαχτυλίδι, αλλά ο Deagol αντιστέκεται. Ο
Smeagol έχει ανέβει πάνω από τον Deagol και αρχίζει να τον
πνίγει. Ο Deagol προσπαθεί να τον σπρώξει, αλλά δεν τα
καταφέρνει. Ο Deagol σταματάει να ανταποκρίνεται. Ο Smeagol
παίρνει το δαχτυλίδι που έχει στα χέρια του ο Deagol.

ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ
(ψίθυρος)
Smeagol.

Ο Smeagol είναι πολύ χαρούμενος. Βάζει το δαχτυλίδι στην
τσέπη του.

ΣΚΗΝΗ 17. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΒΡΑΔΥ

Ο Smeagol σέρνει το πτώμα του Deagol σε ένα λαγούμι κι
αρχίζει να τον θάβει. Πηγαίνει καθαρίζει τα χέρια του στο
ποτάμι. Βγάζει το δαχτυλίδι και το παρατηρεί. Το φοράει και
εξαφανίζεται.

ΣΚΗΝΗ 18. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΒΡΑΔΥ

Ο Smeagol επιστρέφει σπίτι του. Είναι αόρατος, βλέπουμε τις πατημασιές του στο χώμα και στο χορτάρι. Ακούγονται τα ΒΗΜΑΤΑ του. ΑΝΟΙΓΕΙ η πόρτα και μπαίνει μέσα στο σπίτι.

ΣΚΗΝΗ 20. ΕΣΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΒΡΑΔΥ

Μπαίνει αθόρυβα στο δωμάτιό του. Είναι γεμάτο με λουλούδια, χώματα, βαζάκια με σκουλήκια και ρίζες δέντρων. Είναι άνω κάτω. Πηγαίνει στο κρεβάτι του και κοιμάται.

ΣΚΗΝΗ 21. ΕΣΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Οι αχτίδες του ήλιου μπαίνουν από το παράθυρο του Smeagol. Σηκώνεται από το κρεβάτι. Πηγαίνει στο παράθυρο και το ανοίγει.

ΣΚΗΝΗ 22. ΕΕΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol βγαίνει έξω από το σπίτι και ΣΙΓΟΤΡΑΓΟΥΔΑΕΙ. Τα χόμπιτ έχουν ξεκινήσει να μαζεύουν τον χώρο από το χθεσινό γλέντι. Παρατηρεί ΔΥΟ ΧΟΜΠΙΤ που κατεβάζουν το πανί που έγραφε ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ SMEAGOL. Ο Smeagol προχωράει δυναμικά, κάνει δύο τρία βήματα και σταματάει. Τα χόμπιτ δεν του δίνουν σημασία. Ένα ΘΗΛΥΚΟ ΧΟΜΠΙΤ περνάει λίγα βήματα μπροστά από τον Smeagol κρατώντας ένα μεγάλο βάζο με λουλούδια.

SMEAGOL

Καλημέρα.

Το ΘΗΛΥΚΟ ΧΟΜΠΙΤ τρομάζει και το βάζο πέφτει στο έδαφος και ΣΠΑΕΙ. Έρχεται ένα ΑΡΣΕΝΙΚΟ ΧΟΜΠΙΤ και κοιτάει πώς είναι.

ΘΗΛΥΚΟ ΧΟΜΠΙΤ

Άκουσα κάτι και τρόμαξα, αλλά μάλλον θα μου φάνηκε.

Ο Smeagol αρχίζει να προχωράει προς τον ποταμό. Το βήμα του επιταχύνεται.

ΣΚΗΝΗ 23. ΕΕΩΤ. ΠΟΤΑΜΟΣ ANDUIN – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol φτάνει στον ποταμό. Πηγαίνει γρήγορα κοντά στο τρεχούμενο νερό. Το νερό αρχίζει να δημιουργεί κυματισμούς, γιατί το κινεί με το χέρι του. Μετά από λίγο το νερό ηρεμεί. Ο Smeagol βγάζει το δαχτυλίδι και ξαναεμφανίζεται. Βλέπει την αντανάκλασή του στην επιφάνεια του νερού. Ξαναβάζει το δαχτυλίδι, το ξαναβγάζει. Αρχίζει να χοροπηδάει από τη χαρά του. Βάζει το δαχτυλίδι και φεύγει χοροπηδητά.

-- ΕΕΚΙΝΑ MONTAZ --

Ο Smeagol επιστρέφει στο χωριό. Κοντοσιτέκεται όπου βλέπει χόμπιτ να μιλάνε μεταξύ τους. Πηγαίνει στον φούρνο, στο

λιμάνι, στους κήπους. Κρύβεται πίσω από ένα δέντρο, βγάζει το δαχτυλίδι του και το βάζει στην τσέπη.

ΣΚΗΝΗ 24. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ/ΦΟΥΡΝΟΣ – ΜΕΡΑ

Περπατάει με αυτοπεποίθηση, πηγαίνει στον ΦΟΥΡΝΑΡΗ (62), ένα μεγαλόσωμο χόμπιτ με κόκκινα μαλλιά και μούσια, του ψιθυρίζει κάτι στο αυτί. Ο φούρναρης θυμώνει. Ο Smeagol φεύγει με ένα χαιρέκακο ύφος στο πρόσωπό του.

ΣΚΗΝΗ 25. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ/ΛΙΜΑΝΙ – ΜΕΡΑ

Πηγαίνει στο λιμάνι και μιλάει με έναν ΨΑΡΑ (55), ένα γεροδεμένο χόμπιτ με μία ουλή κοντά στο μάτι. Ο ψαράς θυμώνει. Ο Smeagol κρύβεται πίσω από κάτι καλάμια και γελάει, καθώς βάζει το δαχτυλίδι και εξαφανίζεται.

Εμφανίζεται ο φούρναρης με ακόμη ΠΕΝΤΕ θυμωμένα ΧΟΜΠΙΤ. Ρίχνει μία μπουνιά στον ψαρά. Ακόμη ΤΡΕΙΣ ψαράδες αρχίζουν να καυγαδίζουν βίαια με τον φούρναρη και την οικογένειά του.

Ο Smeagol ΧΑΧΑΝΙΖΟΝΤΑΣ τρέχει προς το σπίτι.

ΣΚΗΝΗ 26. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol φτάνει στο σπίτι του. Βεβαιώνεται ότι δεν υπάρχει κανείς, βγάζει το δαχτυλίδι του και τρέχει στην αυλή του σπιτιού. Βλέπει τη γιαγιά του που ασχολείται με τα λουλούδια της. Της μιλάει. Η γιαγιά θυμώνει. Φωνάζει ΔΥΟ αρσενικά χόμπιτ, τα οποία φεύγουν τρέχοντας.

Μετά από λίγο εμφανίζονται τα δύο χόμπιτ με τον φούρναρη και τον ψαρά, οι οποίοι είναι γεμάτοι μελανιές, πρησμένοι και μέσα στα αίματα.

Η γιαγιά κάθεται απέναντί τους αυστηρή. Ο Smeagol είναι πιο πίσω σε μία γωνία καμαρωτός. Τα δύο χόμπιτ ρίχνουν τις ευθύνες ο ένας στον άλλον.

ΓΙΑΓΙΑ

Ησυχία.

Τα δύο χόμπιτ σκύβουν το κεφάλι. Η γιαγιά δείχνει τον φούρναρη και του κάνει νόημα να φύγει. Εκείνος απογοητευμένος αποχωρεί. Ρίχνει μία εξοργισμένη ματιά στον Smeagol, ο οποίος τον κοιτάει και γελάει ειρωνικά.

ΣΚΗΝΗ 27. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ – ΜΕΡΑ

Ο φούρναρης έχει ένα σακίδιο και φεύγει. Ένα θηλυκό χόμπιτ κλαίει. Δύο αρσενικά χόμπιτ (31), οι γιοι του, μοιάζουν με

τον φούρναρη αλλά είναι πολύ πιο νέοι και σχεδόν πανομοιότυποι, έχουν κόκκινες μπούκλες και ένα ελαφρύ κόκκινο γέννι, προσπαθούν να κρατήσουν τα δάκρυα τους. Σφίγγουν τις γροθιές τους.

ΣΚΗΝΗ 28. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ - ΑΠΟΓΕΥΜΑ

Ο Smeagol έχει πιο μακριά μαλλιά. Φαίνεται αρκετά ταλαιπωρημένος και αδυνατισμένος, τα μάτια του έχουν αρχίσει να γίνονται πιο χλωμά και έχει μαύρους κύκλους. Η στάση του σώματός του έχει αλλάξει και πλέον περπατάει πιο καμπουριαστός. Κρύβεται πίσω από έναν θάμνο στον κήπο του γείτονα γελάει και βάζει το δαχτυλίδι. Εμφανίζονται ΤΡΙΑ ΧΟΜΠΙΤ, ένα αρσενικό χόμπιτ (50) βγαίνει από το σπίτι και φωνάζει. Τα τρία χόμπιτ αρχίζουν να τον χτυπούν. Ένα θηλυκό χόμπιτ βγαίνει και μπαίνει ανάμεσα προσπαθώντας να τους σταματήσει. Την σπρώχνουν και πέφτει κάτω. Ο Smeagol φεύγει χοροπηδητά, βλέπουμε τα βήματά του.

ΣΚΗΝΗ 28. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ - ΜΕΡΑ

Ο Smeagol περπατάει ορατός στο χωριό, κάνει ένα περίεργο ΓΑΡΓΑΡΙΣΜΑ με το λαιμό του.

SMEAGOL

Gollum, Gollum.

Δύο χόμπιτ τον κοιτάνε με μίσος. Ένα ακόμη όταν τον βλέπει φτύνει στο έδαφος. Περνάει από 2-3 σπίτια και κλείνουν τα παράθυρα.

-- ΤΕΛΟΣ ΜΟΝΤΑΖ --

ΣΚΗΝΗ 29. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS - ΜΕΡΑ

Ο Smeagol περιποιείται τα λουλούδια του και παρακολουθεί κάποια σκουλήκια στο χώμα. Παίρνει ένα σκουλήκι, το κοιτάει και το τρώει.

SMEAGOL

Gollum, Gollum.

Εμφανίζονται από πάνω του ΔΥΟ μεγάλες σκιές. Είναι οι γιοι του φούρναρη. Αρχίζουν να τον χτυπάνε και να τον κλωτσάνε. Ο Smeagol τους δαγκώνει με μανία τα πόδια. Τα ΔΥΟ χόμπιτ πέφτουν κάτω και σφαδάζουν απ' τον πόνο.

ΓΙΟΣ ΦΟΥΡΝΑΡΗ

Φύγε από το χωριό, τέρας.

Ο Smeagol γρυλίζει.

SMEAGOL
Gollum, Gollum.

Το ένα αρσενικό χόμπιτ σηκώνεται, μιμείται τον ήχο που κάνει ο Smeagol και τον φτύνει στο πρόσωπο. Τα δύο χόμπιτ αρχίζουν να τον κοροϊδεύουν.

ΔΥΟ ΓΙΟΙ ΦΟΥΡΝΑΡΗ
Gollum, Gollum.

Ο Smeagol αρχίζει να σέρνεται γρήγορα και να τρέχει.

ΣΚΗΝΗ 30. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol φτάνει στο χωριό χτυπημένος, γεμάτος με αίματα. Φοράει το δαχτυλίδι και προχωράει στην αγορά κι αρχίζει να κλέβει τρόφιμα. Κρύβεται σε μία γωνιά και ΤΡΩΕΙ με μανία.

ΣΚΗΝΗ 31. ΕΞΩΤ. WILDERLAND ΧΩΡΙΟ – ΣΟΥΡΟΥΠΟ
ΔΕΚΑΠΕΝΤΕ Χόμπιτ βαδίζουν προς το σπίτι του Smeagol οργισμένα. Τα νερά του ποταμού Anduin είναι αγριεμένα.

ΣΚΗΝΗ 32. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Η γιαγιά κάθεται αμέριμνη. Τα χόμπιτ μπαίνουν μέσα στην αυλή και όλα μιλάνε ταυτόχρονα.

ΠΡΩΤΟ ΧΟΜΠΙΤ
Μας κλέβει το φαγητό.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΧΟΜΠΙΤ
Μας δημιουργεί προβλήματα.

ΤΡΙΤΟ ΧΟΜΠΙΤ
Είναι επικίνδυνος.

ΓΙΑΓΙΑ
Ησυχία. Ένας ένας. Τι συνέβη;

Ο γιος του φούρναρη βγαίνει μπροστά. Κουτσαίνει κι έχει γάζες γύρω από το πόδι του.

ΓΙΟΣ ΦΟΥΡΝΑΡΗ
Έχει ξεφύγει. Δεν είναι πια ο Smeagol.

ΤΕΤΑΡΤΟ ΧΟΜΠΙΤ
Δεν τον θέλουμε στο χωριό.

Αρχίζει πάλι μία οχλαγωγία με όλα τα χόμπιτ να φωνάζουν μεταξύ τους. Η γιαγιά είναι απογοητευμένη και πιάνει το κεφάλι της. Σηκώνεται από την καρέκλα.

ΓΙΑΓΙΑ

Όλοι έξω.

Τα χόμπιτ παραξενεύονται, αλλά κάνουν μεταβολή και φεύγουν. Συνεχίζουν να μурμουρούν μεταξύ τους και να φωνάζουν.

ΧΟΜΠΙΤ

Μα έχει ξεφύγει. Είναι ένα τέρας.

ΣΚΗΝΗ 33. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΒΡΑΔΥ

Ο Smeagol επιστρέφει στο σπίτι του, ορατός. Περπατάει σαν να σέρνεται. Είναι ταλαιπωρημένος και χτυπημένος. Τρέχουν τα σάλια του και συνεχίζει να κάνει τον περίεργο ήχο με το λαιμό του.

SMEAGOL

Gollum, Gollum.

Η γιαγιά τον βλέπει από το παράθυρο του σπιτιού. Κατεβάζει το βλέμμα της και φεύγει απ' το παράθυρο. Ο Smeagol πλησιάζει προς την πόρτα. Η γιαγιά βγαίνει έξω, κρατάει ένα σακίδιο. Ο Gollum κοντοστέκεται. Αφήνει το σακίδιο να πέσει μπροστά στα πόδια του.

ΓΙΑΓΙΑ

Να έχεις φύγει μέχρι την αυγή.

Ο Smeagol αρχίζει να πνίγεται με το σάλιο του. Την κοιτάει σοκαρισμένος. Τρέχει και της αγκαλιάζει τα πόδια.

SMEAGOL

Όχι σε παρακαλώ.

Η γιαγιά τον σπρώχνει.

ΓΙΑΓΙΑ

Έχεις μέχρι την αυγή.

Ένα δάκρυ κυλάει στο μάτι του Smeagol. Σε λίγα δευτερόλεπτα, όμως, το βλέμμα του αγριεύει. Πριν προλάβει να μπει η γιαγιά στο σπίτι ο Smeagol της επιτίθεται, τη ρίχνει κάτω και της δαγκώνει το πόδι. Η γιαγιά ΟΥΡΛΙΑΖΕΙ, και απομακρύνεται. Παίρνει μία μαγκούρα που είχε δίπλα στην πόρτα και τη βάζει μπροστά του.

ΓΙΑΓΙΑ

Τι σου συνέβη;

Το βλέμμα του Smeagol μαλακώνει. Δευτερόλεπτα ρίχνει μία ΚΡΑΥΓΗ και απομακρύνεται. Η γιαγιά σέρνεται μέχρι το σπίτι και κλείνει την πόρτα.

ΣΚΗΝΗ 33. ΕΞΩΤ. ΣΠΙΤΙ SMEAGOL – ΑΥΓΗ

Ο Smeagol έχει κουλουριαστεί έξω από την πόρτα του σπιτιού και ΚΛΑΨΟΥΡΙΖΕΙ. Ο ήλιος αρχίζει να ανατέλλει. Η πρώτη αχτίδα τον χτυπάει στα μάτια. Σηκώνεται απότομα, παίρνει το σακίδιο και αρχίζει να τρέχει.

ΣΚΗΝΗ 34. ΕΞΩΤ. ΧΩΡΙΟ WILDERLAND – ΑΥΓΗ

Τα χόμπιτ βλέπουν το Smeagol να τρέχει σχεδόν στα 4 πόδια. Μετά από λίγο εξαφανίζεται.

ΣΚΗΝΗ 35. ΕΞΩΤ. GLADDEN FIELDS – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Ο Smeagol βγάζει το δαχτυλίδι και το βάζει στην τσέπη του με πολύ μεγάλη προσοχή. Προχωράει παράλληλα με τον ποταμό Anduin. Περπατάει αργά, κουρασμένα με σκυμμένο το κεφάλι και μουρμουρίζει. Ενίοτε πνίγεται και βήχει.

SMEAGOL

Gollum, Gollum. Κανείς δεν μας συμπαθεί πια. Είναι μοχθηροί. Μας μισούν. Θέλουν να μας βλάψουν. Θέλουν το κακό μας. Θέλουν το πολύτιμό μας.

ΣΚΗΝΗ 36. ΕΞΩΤ. ΠΟΤΑΜΟΣ ANDUIN – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Η κοιλιά του Smeagol αρχίζει να ΓΟΥΡΓΟΥΡΙΖΕΙ. Ο Smeagol πιάνει την κοιλιά του και χάνει την ισορροπία του. Προχωράει προς τον ποταμό, στέκεται πάνω σ' έναν βράχο. Βλέπει ένα ψάρι που περνάει και προσπαθεί να το πιάσει. Περνάει κι άλλο, ξαναπροσπαθεί. Περνάει ακόμη ένα. Την τρίτη φορά καταφέρνει και το πιάνει. Λάμπουν τα μάτια του και με μανία το δαγκώνει, ενώ το ψάρι σπαρταράει.

ΣΚΗΝΗ 37. ΕΞΩΤ. ΠΟΤΑΜΟΣ SÎR NINGLOR – ΜΕΡΑ

Ο Smeagol συνεχίζει να περπατάει. Φαίνεται περισσότερο ταλαιπωρημένος, είναι ιδρωμένος κι έχει σκίσει τα ρούχα του. Ο ήλιος καίει. Περπατάει μέχρι που πέφτει κάτω. Μπροστά του είναι το ποτάμι. Σέρνεται προς το νερό. Ρίχνει λίγο νερό στο πρόσωπό του και στα μαλλιά του. Πιάνει το κεφάλι του, του μένουν μερικές τούφες στα χέρια. Το φως του ήλιου αντανακλά στο νερό και τα μάτια του δακρύζουν. Κοιτάει ψηλά τον ήλιο και σηκώνει την γροθιά του.

SMEAGOL
Gollum, Gollum.

Κατεβάζει το βλέμμα του πάλι προς το νερό. Παρατηρεί τα βουνά απ' όπου προέρχεται ο ποταμός.

SMEAGOL
Θα είναι σκοτεινά και δροσερά εκεί. Δε θα μας πιάνει ο ήλιος. Gollum, Gollum.

Αρχίζει να προχωράει προς τα βουνά.

SMEAGOL
Και θα υπάρχουν μυστικά που δεν έχουν ξεθαφτεί ακόμα.

ΣΚΗΝΗ 38. ΕΞΩΤ. MISTY MOUNTAINS – ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Ο Smeagol φτάνει μπροστά στο βουνό. Βλέπει να υψώνονται μπροστά του μία γιγαντιώδης οροσειρά που περιτριγυρίζεται από ομίχλη. Ο Smeagol αρχίζει να σκαρφαλώνει τους βράχους, τρυπώνει σε μία μεγάλη σπηλιά και χάνεται στις σκιές.
(ΤΕΛΟΣ FLASHBACK)

CUT TO:

ΣΚΗΝΗ 39. ΕΞΩΤ. MOUNT DOOM – ΒΡΑΔΥ

Το Gollum βυθίζεται σιγά σιγά στη λάβα, κρατώντας σφιχτά το δαχτυλίδι.

ΤΕΛΟΣ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΕΣ

Βαλούκος, Σ. (2006). *Το Σενάριο: Η Δομή και η Τεχνική της Συγγραφής του*. Αθήνα: Αιγόκερως

Barthes, R. (1988). *Εικόνα, Μουσική, Κείμενο*. Αθήνα: Πλέθρον

Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης

Genette, G. (2018). *Παλίμψηστα. Η λογοτεχνία δευτέρου βαθμού*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης

Genette, G. (2023). *Σχήματα III - Ο Λόγος της Αφήγησης: Δοκίμιο Μεθοδολογίας και Άλλα Κείμενα*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη

Dick, B. (2005). *Ανατομία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη

Κακλαμανίδου, Δ. (2006). *Όταν το Μυθιστόρημα Συνάντησε τον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Εκδόσεις Αιγόκερως

Οικονομίδου, Σ., & Δαμιανού, Δ. (2011). *Αφηγήσεις που δεν τελειώνουν ποτέ*. Αθήνα: Παπαδόπουλος

Σκοπετέας, Ι. (2015). *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών*. Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Συγγράμματα και Βοηθήματα.

Field, S. (1986). *Το Σενάριο: Η Τέχνη και η Τεχνική*. Αθήνα: Κάλβος

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΕΣ

Abbott, H.P. (2008). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge, New York: Cambridge University Press

Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press
“Appendix A” (χωρίς ημερομηνία). Ανακτήθηκε 20 Ιουνίου 2026 από
https://tolkiengateway.net/wiki/Appendix_A

Bernanke, J. (2008), Howard Shore’s Ring Cycle: The Film Score And Operatic Strategy. In *Studying the Event Film: The Lord of the Rings*. New York: Manchester University Press

Bluestone, G. (1961). *Novels into film*. Berkeley, CA : University of California Press

Bogstad, J., & Kaveny, P. (2011). *Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson’s The Lord of the Ring Film Trilogy*. North Carolina: McFarland & Company

Cartmell, D., & Whelehan, I. (2007). *Literature on Screen*, New York: Cambridge University Press

- Carpenter, H. (1977). *Tolkien: A Biography*. Boston: Houghton Mifflin
- Croft, J.B. (2007). Three Rings for Hollywood: Scripts for the Lord of the Rings by Zimmerman, Boorman and Beagle. In *Fantasy Fiction into Film*. Jefferson, NC: McFarland
- Corrigan, T. (2007). Literature on Screen, A History: In the Gap. In D. Cartmell & I. Whelehan (Eds.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (pp. 29-44). New York: Cambridge University Press. [10.1017/CCOL0521849624.003]
- Doughan, D. (2024) J.R.R. Tolkien: A Biographical Sketch. The Tolkien Society. Ανακτήθηκε 20 Ιουνίου, 2026, από <https://www.tolkiensociety.org/discover/biography/>
- Ferré, V. (2004). Tolkien, our Judge of Peter Jackson: The Film Adaptations of The Lord of the Rings (Z, R. Bakshi and P. Jackson), in Th. Honegger (ed.), *Translating Tolkien: Text and Film*, Zürich-Berne: Walking Tree Publishers, 125-133.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell
- Flieger, V. (2024). *The Literary Power of Hobbits: How JRR Tolkien Shaped Modern Fantasy*. Literary Hub. Ανακτήθηκε 19 Ιουνίου, 2026, από <https://lithub.com/the-literary-power-of-hobbits-how-jrr-tolkien-shaped-modern-fantasy/>
- Hutcheon, L., & O’Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge
- Khayrullayeva, N. (2025). J.R.R. Tolkien's Attribution And Impact: The Lord Of The Rings. In *Theoretical Aspects In The Formation Of Pedagogical Sciences*, Vol.4 (No8), 5–10). Ανακτήθηκε 19 Ιουνίου, 2026, από <https://doi.org/10.5281/zenodo.15253519>
- Lamendola, E. (2023). Tolkien’s and Jackson’s Competing Visions in The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. In *Knighted* (Issue 6). 104-109. Ανακτήθηκε 30 Ιουνίου, 2026, από <https://www.mga.edu/arts-letters/docs/knighted-journal/Issue-6.pdf#page=105>
- Mayer, G., & Beattle, K. (2007). *The Cinema of Australia and New Zealand*, London: Wallflower Press
- Mathijs, E. (2006). *The Lord of The Rings: Popular Culture in Global Context*. London: Wallflower Press
- McFarlane, B. (1996). *Novel To Film: An Introduction To The Theory Of Adaptation*. Oxford : Clarendon Press
- Metz, C. (1991). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, USA: The University of Chicago Press
- Nil Arkan, G. (2023). Cinema Literary Adaptations as a Narrative Form. *Contemporary Issues of Communication* 2023 - 2(2), 50-58

Papadaki, E., & Volakis, N. (2022). Remediating fantasy narratives for participatory fandom: Tolkien's stories and their translations in films, video games, music and other products of the culture industries. *Digital Age in Semiotics & Communication*, 5, 62–85. <https://doi.org/10.33919/dasc.22.5.4>

Harl, A. (2007). "The Monstrosity of the Gaze: Critical Problems with a Film Adaptation of 'The Lord of the Rings'". *Mythlore*, Vol. 25 (No.3/4 (97/98)), 61-69
Ανακτήθηκε 29 Ιουνίου, 2026, από <https://www.jstor.org/stable/26814608?seq=1>

Sanders, J. (2016). *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge

Said, E. (1983). *The World, the Text and the Critic*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press

Seeger, L. (2013). *The Art of Adaptation: Turning fact and fiction into film*. New York: Henry Holt and Company.

Shippey, T. (2023). *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology*. Boston, New York: Houghton Mifflin

Sibley, B. (2001). *The Lord of the Rings: Official Movie Guide*. London: HarperCollins

Sibley, B. (2002). *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*. London: HarperCollins

Stam, R. (2000). *Film Theory: The Dialogics of Adaptation*. Massachusetts: Blackwell Publishing

Vanoye, F. (1979). *Récit écrit, récit filmique*. Paris: Éditions CEDIC

Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey*. Michigan: Michael Wiese Productions

Tolkien, J.R.R. (2020). *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring*. London: HarperCollinsPublishers

Tolkien, J.R.R. (1981). *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin

Wagner, G. (1975). *The Novel and the Cinema*. Rutherford, New Jersey: Fairleigh Dickinson University Press.

Wilson, D. (1973). *The Screenplay as Literature*. New Jersey: Associated University Press,

"Wizards" (Φεβρουάριος, 2026). Ανακτήθηκε 20 Ιουνίου 2026 από <https://tolkiengateway.net/wiki/Wizards>

ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ

Osbourne, B. (Παραγωγός) & Jackson, P. (Σκηνοθέτης). (2001). *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*. New Zealand, USA: New Line Cinema

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα

«Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1986 η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής εργασίας και δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/ δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.»