

Michel Mohor

VLOGA ARHITEKTURE V TRILOGIJI GOSPODAR PRSTANOV

Beg skozi veliko podzemno dvorano izgubljenega škratovskega kraljestva. Vzpon v presvetljen vilinski dvorec med mogočnimi krošnjami. Stalna grožnja dveh mračnih stolpov. Prihod pred monumentalno mesto, vklesano v koleno visoke gore. To so poglobitve scene v trilogiji **Gospodar prstanov** (Lord of the Rings, 2001–2003, Peter Jackson), ko čudenje nad arhitekturo za trenutek stopi v ospredje, preden se ponovno zlije z neverjetno uspešno režisersko sintezo scenarija, glasbe, igre in posebnih učinkov. Arhitektura predstavlja pomemben element epskega knjižnega izvirnika J. R. R. Tolkiena, saj preko opisov hiš, palač, ruševin in mest veliko izvedemo o zgodovini in stanju civilizacij in družb, katerih delo so. Za Tolkienov svet je dolgo veljalo, da ga je nemogoče prenesti na film, a ravno to je v filmski trilogiji uspelo ekipi, ki je vključevala ilustratorja Alana Leeja in Johna Howeja, umetniškega direktorja Dana Hennaha in arhitekturnega oblikovalca Granta Majorja. Lee, Hennah in Major so za svoje delo na tretjem delu leta 2004 prejeli tudi oskarja za scenografijo.

Zaradi impresivne večplastnosti, ki še danes vznemirja profesionalne in amaterske raziskovalce, se tako knjiga kot film uvrščata med najuspešnejše fantazijske trilogije vseh časov. Z esejem želim predvsem osvetliti vire perspektive in načina razmišljanja, ki jih v **Gospodarju prstanov** posredno sporoča v nadaljevanju predstavljena in opisana arhitektura.¹ Podzavestno jih razume večina, zato sta bili tudi obe trilogiji (knjižna in filmska) tako vplivni, mogoče pa jih imamo manj ozaveščene. Posebej se bom osredotočil na umetnostnozgodovinske premene v 18. in 19. stoletju, tako v arhitekturnih vzorcih in začetkih sistematičnega ohranjanja spomenikov kot v načinih dojemanja antične in srednjeveške preteklosti.

RUŠEVINSKA IN ARKADIJSKA ARHITEKTURA

Že Tolkien, nato pa v filmu še režiser Peter Jackson, sta glavnino dogajanja umestila v civilizacijski prostor, poln mogočnih ruševin (Amon Sûl, Moria, Osgiliath), mest, ki ne zmorejo vzdrževati svoje nekdanje veličine in dediščine (Edoras, Minas Tirith), ter v kraje in prostore, ki sicer še živijo, a so zaradi naraščajočega Zla močno ogroženi (Dvojni vintgar, Lorien, Šajerska). Tiho čudenje nad dosežki prednikov, bolečina, ker vse mineva, in zavedanje, da ne živimo v zlati dobi – tudi v umetnosti so to klasični elementi romantičnega gibanja 19. stoletja in zgodovinopisja, ki je bilo od začetka arheoloških izkopavanj v 18. stoletju obsedeno z antičnimi civilizacijami, najbolj z rimskim imperijem. Thomas Cole, ameriški slikar prve polovice 19. stoletja, je v svojem ciklusu *Carstva pot* (The Course of Empire) uprizoril, kako so sodobniki, tudi Turner, dojemali življenje imperijev: ti iz barbarstva napredujejo v arkadijo, nato pa njihov vrhunec že vsebuje vse elemente neogibnega propada, ki mu sledi skromno bivanje med ruševinami.

¹ V eseju govorim o arhitekturi, njeni metaforični sporočilnosti in širšem okviru, v katerem jo lahko dojemamo. Namenoma se izogibam razpravi o Tolkienovi oz. filmski geografiji, zgodovinskih navdihih za dogodke in osebe ter pogovoru o literarnih ali jezikovnih referencah.



Turnerjeve slike so bile navdih za scenografsko zasnovo Sivega Pristana.
J. M. W. Turner, *Dido gradi Kartagino*, 1815, vir: Narodna galerija, London.

Edini, ki ubežijo uničenju, so torej tisti, ki ne razvijejo mogočnih imperijev – v kontekstu knjig in filma so to omejene, arkadijske vilinske in hobitske skupnosti. Arkadija, poimenovana po ruralni grški regiji, je pomenila idealno civilizacijsko stanje, pravzaprav utopično sožitje z naravo. Ideal je bil v praksi seveda neizvedljiv, čeprav so ga nekateri iskali med ameriškimi domorodci in britanskimi druidi, Tolkien pa najverjetneje tudi v severnjaških sagah.

Zahodno arkadijsko in ruševinsko arhitekturo največkrat povezujemo s štirimi viri: prvi so romantični dvorci, na primer Neuswanstein na Bavarskem in Miramare v Trstu; presežna arhitektura, namenjena estetskemu užitku in prostemu času, brez gospodarskega potenciala in pravzaprav ponor sredstev – nepraktičnost kot simbol večnega blagostanja, čarobnosti. Drugi vir predstavljajo angleški parki, ki so nastali okoli zapuščenih gradov in samostanov – Henrik VIII. je v letih 1539–1541 razpustil katoliške samostane in likvidiral njihovo premoženje, posestva so prešla v zasebno last in pogosto so jih uporabljali kot kamnolome za druge projekte. Od 18. stoletja dalje, z vzponom Britanije kot svetovne gospodarske velesile, so številne samostanske stavbe stabilizirali v estetske ruševine, obdane s parki. Tretji vir, ki povezuje tako zamisli romantične arhitekture kot angleškega parka z ruševinami, je *capriccio*, slikarski motiv, na katerem so umetniki upodobili fantazijsko arhitekturo in ruševine. Uveljavil se je v rimski slikarski šoli in temeljil na ostankih antične arhitekture. Iz slikarstva se je motiv prenesel v zasnove parkov;² tudi ob poteh okoli travnikov in gozdov, zasnovanih do 20. stoletja, najdemo stolpiče, majhne, neuporabne templeje in umetne jame, ki ustvarjajo občutek bukolичne brezčasnosti.

Četrty vir predstavlja japonska umetnost, ki je po prisilnem odprtju države zahodnim silam leta 1858 izjemno vplivala na Evropo in Ameriko. Umetnostna premena se je začela v Franciji in preko velikih mednarodnih razstav usvojila Zahod. Japonska umetnost je poudarjala prazen prostor, asimetrijo, veselje nad majhnimi nepravilnostmi, bila je animistična in je stremela k sožitju z (nadzorovano!) naravo.

Tem estetskim idealom v filmu **Gospodar prstanov** ustrezata tako Lorien kot Dvojni vintgar: glavni bivališči vilincev v Srednjem svetu sta jasno zamejeni in obvladljivi, s sonaravno arhitekturo. Filmski scenaristi so svoj koncept Dvojnega vintgarja opisali kot mešanico japonskih vrtov in del modernističnega ameriškega arhitekta Franka Lloyd Wrighta,³ velikega zagovornika organske arhitekture in rastlinskih form. V filmih sta oba kraja polna gazebov, mostičkov, platform, hiše so lesene,

² Namenoma ne omenjam drugega tipa evropskih vrtov, to je francoski, ki je temeljil na popolnem obvladovanju narave (simetrija, nenaravno prirezane oblike grmičevja in dreves, monokulturni nasadi cvetlic itd.).

³ Russell, Gary. *The Art of the Fellowship of the Ring*. Boston, New York: Houghton Mifflin Company, 2004, str. 51.

→ Na naslednji strani: *Bivanje med ruševinami, capriccio* in idealna arkadijska krajina so bili motivi, ki so se iz Rima 18. stoletja širili po vsej Evropi. | **Franč Kavčič, *Idealna krajina z mostom in amfiteatrom***, pred 1810, vir: Narodna galerija, Ljubljana.





vrtovi in bivalni prostori se prepletajo. Tako kot v vseh urbaniističnih zasnovah »dobrih« bitij v Srednjem svetu tukaj ne opazimo izrazitih gospodarskih objektov, arhitektura pa je nepraktična – od umestitve ali na pečine med slapovi (Dvojni vintgar, v slogu Wrightove Hiše *Fallingwater*) ali v drevesne krošnje (Lorien) – in v primeru slabega vremena ali mraza dobesedno nevarna – a narava ima lastno voljo in je vilincem naklonjena.

SREDNJEVEŠKA IN MODERNA ARHITEKTURA

Glavni vir perspektive človeške, škratovske in tudi hobitovske arhitekture v filmih ostaja 19. stoletje, ko sta tehnologija in konservatorstvo tako napredovala, da so lahko gradbeniki širom Evrope smele srednjeveške arhitekturne objekte bodisi dokončali (stolnica v Milanu je v tem obdobju dobila svojo današnjo mogočno fasado), rešili (stolnici Notre Dame v Parizu je grozilo, da se bo zrušila) ali zaščitili (Mont Saint-Michel, ki so ga francoski vladarji uporabljali kot zapor, so razglasili za državni spomenik). Razvoj konservatorstva je bil tudi odgovor na posledice industrijske revolucije (onesnaženje, nenadzorovana urbanizacija), hkrati pa želja po ohranjanju starih dosežkov v dobi hitrih sprememb. Legitimni cilji obnove arhitekturnih spomenikov so v 19. stoletju seveda imeli tudi pokroviteljsko, razredno in ideološko funkcijo, a vendarle je danes, po pošastnih izgubah vojne in revolucionarnih gibanj, težko biti ciničen do takratnih prizadevanj. Ravno prva polovica 20. stoletja, v kontekstu *Gospodarja prstanov* in Tolkienu pa predvsem 1. svetovna vojna, je bila prelomnica, ki je še dodatno utrdila tak način razmišljanja. *Belle époque*, obdobje med letoma 1871 in 1914, je bil čas neverjetnega napredka, urbanizacije, evropske premoči v svetu. Ko se je to obdobje končalo s prvim evropskim samomorom, je marsikateri dogodek iz preteklosti doživel novo interpretacijo – najbolj znan primer je potopitev Titanika leta 1912, ki je šokirala svet, nato pa svoj srhljivi sloves utrdila še kot metafora bližajočega se svetovnega konflikta.

Tudi likovni umetniki so v zadnjih desetletjih 19. stoletja začeli oživljati in povzdigovati srednjeveško umetnost, arhitekturo, predvsem posvetno in »ruralno«. Rim je bil navsezadnje tako v svojih izdelkih (amfore, posoda) kot templjih in drugih stavbah uniformen, enak po vsem imperiju. Srednji vek, vsaj kot so ga interpretirali umetniki, je bil bolj izrazen, s poudarkom na lokalni produkciji. Poudarek na ročnem delu in individualnem pristopu je bil odziv na drugo stopnjo industrijske revolucije, ki je v imenu napredka in učinkovitosti zagovarjala vedno večjo standardizacijo. Predmeti, izdelki, arhitektura, ki so prednost dajali esteti-

ki in so-naravnosti (uporaba lesa, ročnega kovanja, rastlinskega okrasja) in ne praktičnosti, so torej postali simbol odziva na novo dobo. V Britaniji so bili v tem času najbolj znani preraphaeliti, na primer Dante Gabriel Rossetti in John Everett Millais, čeprav je njihov vpliv na Tolkienu zaradi naslona na poznosrednjeveško umetnost in arturijanske mite omejen. Bolj relevantno gibanje se zato zdi anglo-ameriški *Arts and Crafts* z Williamom Morrisom, ki se je zavzemal tudi za družbene reforme – za ročno in avtorsko delo in viktorijanski socializem. V trilogiji je s to premeno najbolj povezana Šajerska, torej hobitovska arhitektura – ta je blizu srednjeveški britanski leseni gradnji z vidnimi tramovi, ki imajo tudi estetsko funkcijo (tradicija je v določenih okoljih aktualna še danes). Tolkien je kot navdih uporabil viktorijanske vasice v okrožju Warwickshire in območje vasi Sarehole, ki so to tradicijo ohranjale. Tam je živel kot otrok,⁴ kraje pa je ogrožal rastoči Birmingham, angleška industrijska prestolnica.

Če je pristop k arhitekturi in umetnosti tako v filmih kot v knjigah dediščina 19. stoletja, pa ostane vprašanje specifičnih primerov, ki so navdihnili scenografe in pisatelja vsaj deloma ločeno.

Med scenografskimi referencami v filmu tako opazimo, da je veduta Minas Tiritha povzeta po francoskem samostanu Mont Saint-Michel, citadela na vrhu mesta pa je generalizacija italijanske pozne romanike, ki je glavno cerkev gradila v bazilikalnem tipu, uporabljala bel kamen, ločila zvonik od cerkve (*kampanile*) in notranjost okrasila v črnem in belem kamnu. Izpostavimo lahko tudi palatinsko kapelo v Aachnu iz časa Karla Velikega⁵ – spet smo soočeni z dediščino 19. stoletja, saj so kapelo obnovili ob združevanju Nemčije leta 1870. Velika dvorana Morie, z gozdom visokih stebrov, je podobna bizantinskim podzemnim vodnim cisternam v Istanbulu. Edoras, osrednje mesto Rohana, pa v urbanistični zasnovi sledi severnjaški gradnji pred 12. stoletjem (strnjeno gradišče z lesenim obrambnim zidom, mogočna poglavarjeva dvorana).

⁴ Jahangir, Rumeana. »The Hobbit: How England inspired Tolkien's Middle-earth«. *BBC NEWS*, 7. oktober 2014. Dostopno na: <https://www.bbc.co.uk/news/uk-england-29787528>; pridobljeno: 2. februar 2024.

⁵ Praet, Raf. »The Throne of the King«. V: Matz, Alicia in Paprocki, Maciej (ur.). *There and Back Again: Tolkien and the Greco-Roman World*. Potsdam, Universität Potsdam, 2022, str. 243.



Katedrala v Pisi, z bleščečo svetlo zunanjščino in črno-belim interjerjem, predstavlja vrhunec italijanske pozne romanike. Pogled na portal in interier katedrale v Pisi, vir: avtor članka.

TOLKIENOVA PERSPEKTIVA

Viri iz resnične zgodovine so le del sestavljanke, saj so pisatelj in preko njega scenografi gradili in prilagajali domišljjsko arhitekturo specifičnim vzorcem in načinom razumevanja preteklosti. Tolkienovo perspektivo lahko začnemo odkrivati z njegovimi avtorskimi risbami, ki so izvrstno upodobile ta težko definirani prostor med besedo in podobo, čustvom, ki ga v naših mislih izzove neki stavek. Tolkien ni bil edini umetnik, ki je združeval lastno besedo s potezo – kot soroden primer lahko omenimo Williama Blaka, čigar risbe so bile prav tako del ustvarjalnega procesa, predvsem zaradi občutka lahkotnosti, ki ga tudi pri Tolkienu ustvarja akvarel – a Blake je bil daleč boljši figuralik.

Prav tako se ne moremo otresti vzporednic s teozofijo, mističnim gibanjem, ki se je napajalo iz več vzhodnjaških tradicij (hinduizma, budizma), pa tudi neoplatonizma. Začelo se je v New Yorku leta 1875 in je bilo v prvi polovici 20. stoletja med umetniki in izobraženimi alternativci izjemno priljubljeno.

Poleg naslona na srednjeveško heraldiko simetrični vzorci grobov Tolkienovih vilinskih protagonistov vsebujejo simbole, elemente narave,⁶ ki jih lahko povežemo s slogom *art nouveau*, hkrati pa spominjajo na vzhodnjaške mandale – Tolkien je bil veren in iskren katolik, a **Gospodar prstanov** je prežet z animizmom (predmeti, živali, drevesa, ki imajo lastno voljo) in referencami na Ne-vidni svet (*The Unseen World*), ki ga navadni

ljudje zaznavajo le nagonsko, zares pa vanj vstopijo le posvečeni (po rodu ali s pomočjo čarobnih prstanov), ter platonistični mi idejami o idealnih formah.

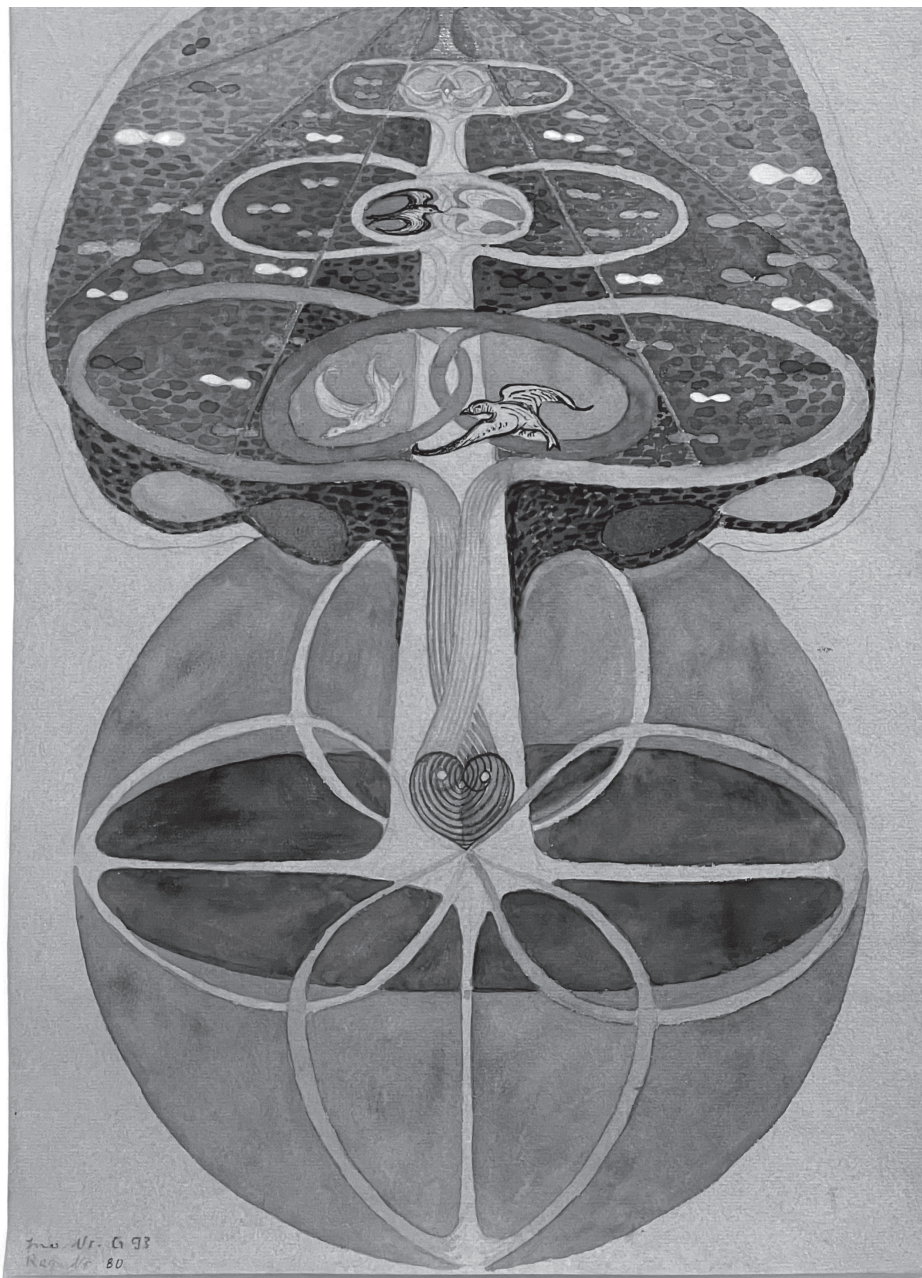
Med kraji, ki so navdihnili Tolkiena, različne publikacije omenjajo Raveno,⁷ Konstantinopol,⁸ anglosaško kraljestvo Mercia in keltski Wales, med umetninami tapiserijo iz Bayeuxa⁹ (izvezena po bitki pri Hastingsu leta 1066). Zgodovinsko je to čas preseljujočih se ljudstev in vzpostavljanja novih držav (Mercia 527–918), zavzemanja izgubljenega rimskega imperija s strani Vzhodnega rimskega cesarstva (največji obseg v času Justinijana

⁶ McIlwaine, Catherine. *Tolkien, Maker of Middle-earth*. Oxford: Bodleian Library, 2018, str. 236–238.

⁷ Flood, Alison. »Tolkien's annotated map of Middle-earth discovered inside copy of Lord of the Rings«. *The Guardian*, 23. oktober 2015. Dostopno na: <https://www.theguardian.com/books/2015/oct/23/jrr-tolkien-middle-earth-annotated-map-blackwells-lord-of-the-rings>; pridobljeno: 3. februar 2024.

⁸ Hammond, Wayne G.; Scull, Christina. *The Lord of the Rings: A Reader's Companion*. London: HarperCollins, 2005, str. 570. Cit. v: https://en.wikipedia.org/wiki/Minas_Tirith; pridobljeno: 3. februar 2024.

⁹ McIlwaine, str. 359.



Kolektiv okoli švedske umetnice Hilme af Klint, prvič predstavljene šele v 21. stoletju, je simbol pogosto pritajenih teozofskih gibanj in vplivov širom Zahoda.
Hilma af Klint, *Drevo spoznanja št. 1*, 1913–1915, vir: [Wikipedia Commons](#).

Velikega, 527–565), pokristjanjevanja Evrope, utrditev bizantinskega sloga (6. stol.) na vzhodu in romanike (11. stol.) na zahodu ter vzpona islamskih držav. Navdih dojemamo kot ohlapen pojem, a avtor je vendarle bil z obdobjem tudi strokovno povezan – prevedel je *Beowulfa* (8.–10. stoletje) ter med letoma 1925 in 1945 deloval kot profesor za anglosaški jezik in literaturo na Oxfordu.

Pomembnejši se mi zdi njegov način razmišljanja, ki ga lahko razdelimo v dve povezani polovici: platonistično in krščansko. V knjigah bralca ves čas opominja, da je konec Tretjega veka Srednjega sveta čas minevanja in da so nekoč obstajali boljši, lepši svetovi. Valinor (večni dom vilincev in angelskih Valarjev) in pretekle dobe so nespremenljivi ideal, svet v knjigi in filmu pa le njegova senca – Lorien v Srednjem svetu na primer predstavlja le delček Loriena v Valinorju. Tudi Ravena in Konstantinopol sta bili sekundarni prestolnici (Vzhodnega) rimskega imperija, resda mogočni mesti, a vedno neprimerljivi z Rimom. Enako je bil tudi Gondor le približek Numenorja, potopljenega otoškega kraljestva, od koder so izvirali gondorski arhitekti, ki so tudi zgradili v knjigi skorajda nezemeljski Orthanc in obzidje okoli Minas Tiritha. Ideja o idealnih formah in prisposoba o »sencah v votlini« sta gotovo najbolj znani Platonovi misli, večina pa ne ve, da je Platon tudi izvirni avtor mita o Atlantidi – na žalost vseh sodobnih psevdo-arheologov in teoretikov to ni bila resnična zgodba o neskončno močnem kraljestvu na drugi strani Gibraltarja ali odmev izbruha vulkana na Santoriniju, ampak metafora za arogantne Atene, ki jih čaka neogibno ponižanje.

Hkrati pa je Tolkienovo zanimanje za zgodnji srednji vek povedno še iz drugega razloga: na začetku 20. stoletja so zgodnja krščanska stoletja dojemali kot čas, ko je bila vera najbližje izvoru, še nepokvarjena s stoletnimi boji za moč in oblast – Jože Plečnik, na primer, je bil med evropsko pomembnimi prenovitelji cerkvene arhitekture in obrednih pripomočkov, ki se je ves čas obračal proti zgodnjemu krščanstvu. Hkrati je bilo to obdobje pred veliko shizmo med Vzhodnim in Zahodnim krščanstvom (1054), torej čas vsaj deklarirane krščanske enotnosti. Ljudje pred 11. stoletjem so se deloma zavedali, da živijo v post-rimskem obdobju, a dojemali so se drugače, kot bi si morda mislili. Ko je Rim počasi, a neustavljivo propadal in so potujoča bojvniška ljudstva ogrožala njegova mesta, so prebivalci, ki so ostali zvesti rimskim bogovom, obtoževali kristjane, da so ravno oni povzročili propad svetovne velesile.

Sv. Avguštin je s svojim delom *O božjem mestu* (De Civitate Dei, 426 n. št.) ustvaril univerzalno krščansko podlago dojemanja preteklosti: Rim je propadel zaradi degradiranja moralnih vrednot; nebes ne moreš ustvariti v posvetnem mestu na zem-

lji, kjer se posvečaš užitkom in materialnemu in kjer hlepiš po moči, raj nas čaka le v božjem mestu, zato se moramo ozirati k duhovnemu in nematerialnemu. Bizanc s Hagio Sofijo (537) in frankovski imperij Karla Velikega s Palatinsko kapelo v današnji Aachenski katedrali (805), sta povezana preko arhitekture bazilike San Vitale v Raveni (547), ki jo je tako kot Hagio Sofijo dal zgraditi Justinijan Veliki. Kljub političnim in bogoslužnim razlikam, geografski oddaljenosti in raznolikim narodnostim so arhitektura, vera in dinastične povezave še vedno združevale naslednike nekdanjega skupnega imperija. Ta kraljestva so se videla, kot da so nasledila Stari Rim, zdaj pa bodo, očiščena nemoralnosti in s pomočjo prave vere, stopila na pot proti božjemu odrešenju – kar se zgodi, če poskušamo biti optimistični, tudi ob zaključku trilogije **Gospodar prstanov**.

PONOVNI RAZCVET

Na koncu knjige (in manj filmske različice) nastane pomemben preskok: vilinska arhitektura bo skupaj s svojimi graditelji odšla iz našega sveta, medtem ko človeško, škratovsko in hobitovsko čaka nov začetek, ki bo izviral ravno iz sloge in povezovanja treh humanoidnih ras. Razcvet je nagrada, da so protagonisti storili nekaj, kar prejšnjim generacijam ni uspelo – odrekli so se brezmejni moči v svojem materialnem svetu.

Tudi to (pravzaprav zgodnjekrščansko) ambicijo lahko deloma povežemo z 19. stoletjem, in sicer z gibanji v drugi polovici, ki so se trudila polepšati od industrije iznakažena mesta ter preko javne arhitekture in premišljenega urbanizma sprožiti družbene spremembe (*City Beautiful Movement*, *Garden City*). Tako kot Tolkien so tudi ta gibanja zelenje, urejenost in lepoto enačila z mirom, redom in s slogo – enako verjamemo še danes, le da te dejavnike ozaveščeni urbanisti povezujejo še s socialno in ekonomsko dinamiko, ki jih takšne prenove sprožijo (gentrifikacija, kdo odloča v čigavem imenu, javno-zasebno sodelovanje, javno dobro itd.).

Tako knjige kot filmska različica **Gospodarja prstanov** so torej naslednice likovnih in arhitekturnih matric, ki jim sledimo od 18. stoletja do konca prve svetovne vojne, ta pa je pokazala, kako krhka je zlata doba in kakšne so lahko posledice novih tehnologij. Neoklasicizem, romantika, vplivi vzhodnih kultur, arheološka odkritja in monumentalni konservatorski posegi, skupaj s platonističnimi in krščanskimi izhodišči, so torej viri specifičnega dojemanja antike in srednjega veka, vedno v luči pospešene industrializacije, standardizacije in urbanizacije.