

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 21»**

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПРОЕКТ

Тема работы

«Культурно-историческая метафора образа зла
в фантастическом эпосе Толкина»

Автор проекта: Уварова Диана,
обучающаяся 9Б класса МБОУ «Лицей № 21»

Руководитель проекта:
Остриков Алексей Геннадьевич
учитель литературы
МБОУ «Лицей № 21»

Курск 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Глава 1. Роман-эпопея Дж. Р. Р. Толкина как источник культурно-исторических метафор	6
1.1. Пространственно-ориентированное представление зла как места его воплощения	8
1.2. Мифологическое представление зла как сверхъестественных изменённых существ.....	10
1.3. Одушевлённое представление зла как конкретного существа.....	11
1.4. Овеществлённое представление зла как реального конкретного предмета.....	13
1.5. Духовное падение Сарумана Белого.....	14
Глава 2. Киноэпопея эпоса Толкина как проводник культурно-исторических метафор образа зла.....	19
Глава 3. Общественно-цивилизационные тенденции эпоса Дж. Р. Р. Толкина	24
3.1. Социально-культурные парадигмы творчества Толкина	24
3.2. «Толкинистика» и «Толкинисты».....	26
Заключение.....	31
Список использованной литературы.....	34
Приложение 1	36

Введение

Актуальность исследования связана с многолетним и стабильным интересом научных кругов, зрителей и читателей к жанру фэнтези, который в настоящее время является довольно популярным. Интерес к этому жанру мы можем видеть не только в литературе, но и в кино, виртуальных играх, изобразительном искусстве.

Появление литературного жанра фэнтези в массовой культуре специалисты связывают именно с публикацией произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец». «Хоббит» был впервые опубликован в 1937 году, а «Властелин колец» – уже в 1950-х годах. Первая книга была, скорее, приключенческим фэнтези. А вторая – трилогия стала уже полноценным классическим эпическим фэнтези и образцом для всего этого жанра.

Однако официальное рождение самого жанра фэнтези принято отсчитывать с лекции Дж. Р. Р. Толкина, прочитанной им 8 марта 1939 года. В 1947 году профессор напишет на основе этой лекции эссе «On Fairy-Stories», в котором «фэнтези определяется как фантазия, вымысел, способность творить альтернативную реальность». Со временем это определение стало наименованием целого жанра.

Интерес к эпическому наследию писателя неиссякаем, что подчёркивает многогранность его творчества. Однако причины этого массового интереса к творчеству Толкина кроются в том, что писателю удалось создать на страницах своей книги большой мир, так похожий на наш. «Война за кольцо и наше в ней участие»¹, — вот какой фразой можно кратко описать суть сюжета трилогии «Властелин колец». Каждый мог найти себя среди плеяды героев писателя. Даже сам автор в одном из своих последних интервью идентифицировал себя со своим героем: «На самом деле я хоббит, только они маленькие, как гномы, а я большой, — говорил Толкин. — Я люблю сады, курю трубку, мне нравится здоровая еда. Я очень люблю грибы, у меня простое чувство юмора, которое многие критики находят скучным и неинтересным. Я поздно ложусь и поздно встаю, когда есть такая возможность. Чем же я не хоббит?».

Состояние войны на протяжении всего повествования не отпускает читателя. Для современников Толкина это состояние было также близко, как и для многих в настоящее время. В XX веке даже года не было, когда кто-то с кем-то не воевал. За 100 прошедших лет на Земле произошло как минимум сто

¹ URL: https://lib.ru/TOLKIEN/hran_1.txt - Дж.Р.Р. Толкин. Властелин колец (пер. Муравьева, Кистяковского).

двадцать шесть войн, конфликтов, вооруженных мятежей, путчей и восстаний². Поэтому сюжет, предложенный Толкиным, попал на благодатную почву. Противостояние держав, стремление сильных мира сего к мировому господству, технический прогресс на службе у войны, обман и предательство даже в стане врага, маленькие люди в попытке выжить и защитить свой дом, объединение сил добра против сильного антагониста – все эти смысловые маркеры эпопеи Толкина можно перенести на явления нашего современного мира.

В настоящее время исследованы многие особенности произведений писателя, при этом из ключевых персонажей, в основном авторы обращают внимание на образы главных героев. При этом образы зла, по нашему мнению, недостаточно изучены несмотря на то, что их роль призвана подчёркивать ценность нравственности, духовной полноты личности, верности благородным идеалам.

Отрицательные персонажи, населявшие Средиземье Толкином, довольно разнообразны. Это орки и тролли, драконы и умертвия, Кольцепризраки Назгул и варги, и, конечно, сам Темный Властелин. Однако наибольший интерес на наш взгляд представляет образ Сарумана, великого мудреца, перешедшего в процессе движения сюжета на сторону зла.

Цель исследования: изучение особенностей культурно-исторической метафоры образа зла фантастического эпоса Дж.Р.Р. Толкина в целом и процесса деградации персонажа эпопеи Сарумана Белого.

Задачи исследования:

- 1) классифицировать по видам культурно-исторические метафоры образа зла в эпосе Дж.Р.Р. Толкина и рассмотреть их основные составляющие;
- 2) изложить процесс деградации (перерождения) Сарумана в романе «Властелин колец» Толкина;
- 3) выявить признаки образа «зла» в эпосе Дж.Р.Р. Толкина;
- 4) определить роль продуктов медиаиндустрии по творчеству Толкина в становлении культурно-исторических метафор эпоса Толкина;
- 5) определить роль кинофильмов и мультимедийных продуктов по творчеству Толкина в раскрытии культурно-исторической метафоры эпоса Толкина;
- 6) установить наиболее значимые общественно-цивилизационные тенденции, возникшие под влиянием на массы творчества Толкина.

Гипотеза: культурно-исторической метафоры эпоса Толкина позволяют сделать явными наиболее острые проблемы современного мира.

Методы исследования: в основание исследования положены методы

² URL: <https://archive.aif.ru/archive/1624058> (дата обращения 10.01.2025 г.).

анализа, сравнения, классификации, обобщения.

Практическая значимость работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы в качестве материала для практических и теоретических занятий в образовательных организациях по предметам литература, история литературы, культурология, а также для внеклассных занятий; проект может стать основой для дальнейшего литературоведческого исследования по проблематике проекта; продукт, созданный в процессе исследования доступен для ознакомления неограниченного числа пользователей (<https://толкинпроект.рф>) и может быть полезен как почитателям творчества Толкина, так и всем неравнодушным читателям жанра фэнтези.

Глава 1. Роман-эпопея Дж. Р. Р. Толкина как источник культурно-исторических метафор

Роман-эпопея «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина стал феноменом в мировой литературе XX века, остаётся таким и в современности. Это произведение стало основой жанра фэнтези таким, каким мы его знаем сейчас.

Джон Рональд Руэл Толкин, он же Дж. Р. Р. Т., родился 3 января 1892 года в Блумфонтейне, в Южной Африке, но уже в трёхлетнем возрасте вместе с матерью и младшим братом переехал в Англию. Толкин был участником Первой мировой войны, автором «Хоббита» и трилогии «Властелин колец», оксфордским профессором англосаксонского языка (1925—1945), английского языка и литературы (1945—1959).

Первый серьёзный роман Толкина в стиле фэнтези «Хоббит» повествует историю хоббита Бильбо Беггинса. Он принадлежит к низкорослому народу, его ноги покрыты густым мехом, а приключения Бильбо и его удивительной команды стали основой целой трилогии. Роман был опубликован в 1937 году и его причислили к детской литературе, хотя сам автор утверждал о том, что книга предназначалась вовсе не для детей. Также он лично создал более ста изображений для иллюстрации повествования.

На протяжении многих лет, во время работы в научных публикациях, Толкин создал произведение, которое считается его шедевром – серию книг «Властелин Колец», которая включает в том числе набор карт, множество сказочных рас и даже особый язык.

Толкин выпустил первую часть книги «Братство кольца» в 1954 году; «Две Башни» и «Возвращение Короля» в 1955 году, на этом трилогия была готова. Книги стали для читателей богатой литературной находкой, населенной эльфами, гоблинами, говорящими деревьями и другими загадочными фантастическими существами. Действие сюжета происходит в Средиземье. Оно началось сразу после событий детской книги Толкина «Хоббит» 1937 года. Главный герой — хоббит по имени Фродо, неожиданно получивший по наследству Кольцо Всевластья. Фродо был вынужден по заверениям своего дяди Бильбо, преодолев искушение властью и могуществом, уничтожить кольцо, которое создал злой волшебник, чтобы захватить Средиземье. Для этого ему нужно пройти через всё Средиземье в сопровождении храбрых воинов и бросить кольцо в жерло вулкана Ородруин.

В связи с тем, что освещение сюжета романа-эпопеи Толкина не является целью нашего исследования, то основное внимание сконцентрировано на

художественном многообразии образов, созданных писателем, по выбранной проблематике исследования.

Как известно, художественная литература является средством оценки моральных качеств личности, способным оказывать влияние на сознание больших групп людей и способствовать формированию у них определенных образов. Эти образы при осмыслении их значимости в мире литературного произведения могут быть приняты читателями как ценностные ориентиры, конкретные образцы для подражания. Такое подражание мы часто замечаем в объединениях поклонников фантастических или фэнтезийных саг и эпосов. Интерес к произведениям Толкина не ослабевает до сих пор. Образы, созданные писателем в его фантастических романах и повестях настолько сильно повлияли на его читателей, что со временем не только стали именами нарицательными, но они продолжают вдохновлять к творчеству большую часть культурного сообщества: писателей, сценаристов, режиссёров, художников, разработчиков виртуальных игр и других представителей массовой культуры.

Несомненно, наиболее сильное влияние на умы читателей оказывают образы из категории добра и зла. Если образы добра близки многим читателям, особенно в героической ипостаси, то образы зла чаще всего вызывают отторжение и страх. Как это не парадоксально, но именно страх позволяет надолго запомнить сложившийся образ и вызвать резко негативные, но при этом вполне естественные эмоции у читателя. К этим образам в творчестве Толкина мы и обратимся в нашем проекте.

Так сложилось, что любой литературный образ неразрывно связан с атмосферой, культурой, эпохой, историей, самим выдуманным писателем миром, он – его порождение и его проводник. Любое вычленение образа зла из контекста литературного произведения является своеобразной метафорой.

Под культурно-исторической метафорой эпоса Толкина для цели настоящего исследования мы подразумеваем механизм познания и передачи расово-культурной и территориальной специфики мировидения и мировосприятия.

Добро и зло представляют собой две противоположенных друг другу категории, которые не могут сосуществовать мирно. Каждый из этих антагонистов стремится завладеть пространством мысли и поступков активных существ фантастического эпоса. Поэтому неудивительно, что их существование проходит в постоянной борьбе друг с другом, которая то разгорается в виде непримиримых конфликтов и войн, то затухает, затаившись, вынашивая планы будущих побед. Полем битвы при этом является фантастический мир Средиземья.

Героев эпоса Толкина условно можно поделить на три группы по принципу отнесения к основным этическим категориям: 1) группа персонажей стороны зла, воплотивших в себя зло (Саурон, Смауг, орки, тролли); 2) группа персонажей стороны добра и мира; 3) группа персонажей, перешедших со стороны добра на сторону зла (Саруман, Голум).

Рассматривая категорию зла в художественной эпопее Толкина, мы выбрали ряд точек, от которых будем отталкиваться в своём исследовании. Ими являются образы конкретных персонажей, образы групп персонажей и территориальные образы, на основе которых можно реконструировать более глобально метафоры образа зла, отраженные в них.

Рассматривая в эпосе Толкина образы героев, рас и Средиземье в целом мы считаем необходимым выделить несколько видов культурно-исторических метафор образа зла:

1. Пространственно-ориентированное представление зла как места его воплощения: Мордор, Моррия, Изенгард.

2. Мифологическое представление зла как сверхъестественных изменённых существ: орки (гоблины), тролли, назгул³.

3. Одушевлённое представление зла как конкретного существа: Саурон, Смауг.

4. Овеществлённое представление зла как реального конкретного предмета: Кольцо Всевластия.

Теперь кратко определим характеристики указанных метафор образа зла, которые позволят определить основные признаки собирательного образа зла эпоса Толкина в целом.

1.1. Пространственно-ориентированное представление зла как места его воплощения

Мордор. Мордор в произведениях Толкина — земля в юго-восточной части Средиземья. На западе она граничит с Гондором, на востоке — с истерлингами, на юге — с Харадом. Мордор — это символ зла и тьмы во вселенной Толкина. Он описывается как место, полное опасностей и угроз, и главный противник сил Средиземья, в том числе эльфов, гномов и людей. Мордор — это бесплодная пустыня, разорённая огнём и покрытая золой и пеплом, на которой не было места ничему живому, кроме тварей, прислуживающих Саурону. На севере Мордора была расположена крепость Саурона Барад-Дур и вулкан Ородруин, в котором было выковано Единое Кольцо. Даже воздух там пропитан ядом. Идея создания

³ Слово "назгул" в соответствии с правилами Толкина употребляется в одинаковой форме и для множественного, и для единственного числа.

Мордора пришла Толкину в годы Первой мировой войны, жуткая атмосфера этого места зародилась под влиянием увиденных Толкином полей сражений Западного фронта. После окончательного поражения Саурона Мордор стал пустым, орки бежали или были убиты.

Эту метафору Толкина многие исследователи творчества писателя связывают с его прототипом в современности – фашистской Германией, которая в период Второй мировой войны стремилась к мировому господству, наращиванию вооружений, возвышению избранной расы над всеми остальными.

Мория. Мория — огромный подземный город в Туманных горах Средиземья. Там в течение многих тысяч лет жили гномы династии Дурина. В 1980 году Третьей эпохи гномы стали копать слишком глубоко и пробудили мощное и таинственное зло. Оно убило короля Дурина VI и его сына Наина. Гномы были вынуждены сбежать из города. После этого Казад-Дум стал местом страха и зла, и эльфы назвали его Морией (Чёрная Бездна). Орки Туманных гор сделали Морию своим домом. Во времена Войны Кольца через город проходил отряд Братства Кольца, который повстречал Балрога. Гэндальф вступил с ним в битву и ценой собственной жизни смог его одолеть.

Изенгард. В эпохе «Властелина колец» Изенгард представлен как оплот Сарумана. Один из героев эпоса, волшебник Гэндальф, так выразился об Изенгарде: «Саруман живет далеко на юге, в крепости Изенгард к северу от Ристании, которую гондорцы называют Мустангримом. С юга просторную Ристанийскую равнину замыкают Белые горы Гондора, или Эред Нимрас по-нуменорски, а на севере в нее вклинивается Мглистый хребет; там, в неприступной высокогорной долине, окруженной могучими отвесными скалами, расположен замок Сарумана Ортханк. Этот замок - высокий, с тайными покоями - возвели в стародавнее время нуменорцы, и попасть в него можно только через ворота, которые перегораживают Изенгардское ущелье, рассекающее естественную ограду долины - пояс из темных каменных утесов.». Однако, повинувшись тёмной воле перерождённого Мудреца Маурона, некогда цветущая долина с зелёными лугами, густым лесом превратилась в изрытую провалами шахт, кузниц и оружейных мастерских мёртвую землю. Запахи луговых трав сменились на дымное марево и жар от плавильных печей. Вековые деревья вырублены для растопки кузниц. Мирных землепашцев сменили рабы, волколаки и изменённые уродливые орки. Эта метафора Толкина довольно наглядно раскрывает проблему экологической катастрофы от вмешательства воспроизводства технологий, оружия, добывающих и обрабатывающих производств, свойственной современному миру. Гэндальф так описывал долину Изенгард к моменту появления дружины людей у его ворот: « К концу

владычества Сарумана зелени не осталось и в помине. Аллеи замостили черным плитняком, вдоль них вместо деревьев тянулись ровными рядами мраморные, медные, железные столбы; их сковывали тяжкие цепи. Громады скал, ограждавшие крепость, были источены изнутри ходами и переходами между тайниками, кладовыми и камерами, кругом обставлены всевозможными постройками; зияли бесчисленные окна, бойницы и черные двери. Там ютились тысячи мастеровых, слуг, рабов и воинов, там хранилось оружие, там, в подвалах, выкармливали волков. Все днище каменной чаши тоже было исверлено; низкие купола укрывали скважины и шахты, и при луне Изенгард выглядел беспокойным кладбищем» [24].

1.2. Мифологическое представление зла как сверхъестественных изменённых существ

Орки (гоблины). Гоблинами называют орков на общем языке Средиземья, сами же орки называли себя уруками. Орками Толкина были темнокожие человекоподобные существа, созданные сначала Морготом, потом Саруманом специально для уничтожения и порабощения других народов. Они стали для предводителей зла послушными воинами и разведчиками. Они ненавидели всё живое, имели свирепый, устрашающий и уродливый вид: рваные шрамы, когти, кривые клыки, искривлённые фигуры, кровь чёрного цвета. Орки резкие, хищные и кровожадные, быстро впадают в агрессию при виде противников. В среде своих сородичей орки проявляют себя жадными и склочными, беспрекословно подчиняющиеся только командиру в своей иерархии.

Первые орки были созданы Морготом в Первую Эпоху из пойманных им эльфов. С помощью своей чёрной магии и пыток он извратил их сущность, придав уродливую внешность и злобный нрав.

Тролли. Официальная опубликованная версия о происхождении троллей гласит о том, что они были созданы первым Темным Властелином Морготом для своей армии. Они были более пяти метров высотой, тяжелыми и свирепыми и при этом довольно глупыми, то есть, идеальными солдатами. Моргот использовал троллей в своих войнах с валар и эльфами. Если орки выполняли роль легкой пехоты, то тролли — это бронированные ударные единицы, которые призваны ломать строй врага, разрушать укрепления, а также тащить на себе необходимые осадные механизмы. Несмотря на своё физическое превосходство и выносливость, тролли имели и ряд серьёзных недостатков, которые делали их уязвимыми: несомненная глупость (они были способны на осмысленные действия только под руководством орков) и способность выживать только при темноте. На солнечном же свете они быстро обращались в камень. Из-за этого возможности использования троллей были довольно ограничены.

Саурону, к которому тролли перешли служить после изгнания их первого хозяина Моргота, удалось исправить эти недостатки: он вывел из горных тролей новый вид — олог-хай. Олаг-хай получились более злыми, хитрыми и жестокими, чем остальные тролли. Также они перестали бояться света (то есть больше не превращались в камень на солнце) и значительно поумнели — настолько, что выучили Черное Наречие⁴.

Назгул. Кольцепризраки или назгул когда-то были людьми и владели девятью меньшими кольцами власти, полученными от Саурона. Но со временем склонились ко злу и в итоге попали в вечное рабство к главному Кольцу Всевластия и его властелину. У назгул множество имен, но именно название «призраки кольца» (Ringwraiths) указывает на их специфическую природу: назгул появляются ночью, носят саваны, скрывающие пустоту или размытые силуэты, шепчут и завывают издали. Вместе с потерей материальной оболочки призраки почти теряют способность воздействовать на окружающий мир, и поначалу их основным оружием является ужас, а не меч. Лишь только после того, как Темный Властелин возвращает себе значительную часть своей силы, предводитель Кольцепризраков получает способность непосредственно появиться на поле боя.

1.3. Одушевлённое представление зла как конкретного существа

Несомненно, Средиземье Толкина породило множество ярких представителей зла. Для своего проекта нами выбраны наиболее запоминающиеся персонажи, при упоминании которых у читателей формируется наполненный определёнными характеристиками образ зла.

Саурон. Саурон — самый главный отрицательный персонаж вселенной Средиземья «Властелин Колец». Поначалу он звался Майроном и был одним из майар. Поначалу также, как и все майар помогал Валлар обустроить мир. В эпосе «Властелин Колец» нет прямого ответа на этот вопрос о причинах перехода Саурона на сторону зла. Вероятнее всего в древние времена у Саурона возник конфликт с Валлар по причине его стремления к власти и желании делать все своему усмотрению. Дальнейший путь его падения не описан и в саге он уже предстаёт как воплощение зла в виде огненного ока в Мордоре. Целью Саурона становится полное порабощение Средиземья, превращение всех его рас в своих рабов. Он не гнушается ничем на пути покорения каждого свободного народа, каждого живого существа. Для осуществления своих целей он подстроил нападения на поселения эльфов и людей, вывел новый вид орков Урук-Хай и развязал большую войну, которая в итоге привела к его поражению. Но главным

⁴ URL: <https://dzen.ru/a/ZToQemhpLIPrydkE> (дата обращения 10.01.2025).

его злодейством является создание могущественного артефакта - Кольца Всевластия, которое принесло много бед и почти погубило народы Средиземья.

Природа магии Саурона в его происхождении. Он долгое время мог принимать любой облик и внедряться в доверие, что и сделал, когда начал взаимовыгодную дружбу с эльфами. Саурон объяснял им свои секреты, они ему - свои, в итоге были созданы могучие артефакты - кольца.

Для получения безграничной власти Саурон обманул известных эльфийских кузнецов, которые по его задумке выковали Кольца Власти. Сам же Саурон выковал другое кольцо — Единое, или то, что Правит всеми. С помощью Единого Кольца он умел контролировать все другие, и подчинять своей воле их обладателей.

Свой прекрасный облик Саурон потерял уже после падения Нуменора. В Нуменоре, островном королевстве людей, Великий Враг организовал культ Мелькора и заставил местных правителей приносить жертвы. Впоследствии Саурон уже появлялся в страшных обликах, а после — и вовсе превратился в сплошное Багровое Око. Саурон, воплотившийся в виде огненного ока, взглядом мог проникать через любые расстояния и внушать ужас не только противникам, но и своим приспешникам. небывалую силу и власть над остальными кольцами и их обладателями.

Смауг. Смауг является огнедышащим крылатым драконом из повести Толкина «Хоббит, или Туда и обратно».

Смауг был выведен Морготом вместе с другими драконами для поддержания населения Средиземья в постоянном страхе и для участия в дальнейшей войне. Из-за поражения Моргота война не состоялась. Смауг, преисполнившись своей силой, считая себя непобедимым из-за непробиваемой алмазной чешуи, осмелился напасть на Средиземье. Он уничтожил город людей Дейл и соседнее с ним гномье королевство Эребор, а затем сам поселился в Одинокой Горе, присвоив многочисленные сокровища гномов и провозгласив себя «королём Под Горой». Окрестности возле горы начали называть Пустошью Смауга. Из гномов лишь королю Одинокой горы и его сыну удалось спастись.

В 2941 году Третьей Эпохи к Эребору пришел Торин Дубоцит со своей небольшой армией, с двенадцатью гномами и одним хоббитом, в надежде выгнать дракона из горы, которая принадлежала его предкам. Гномам удалось проникнуть в гору через потайную дверь. Смауг почуял чужака и заговорил с ним. Этим чужаком оказался хоббит Бильбо Бэггинс который увидел под левым крылом дракона незащищенное место. От старости броня на этом месте попросту отвалилась⁵.

⁵ URL: <https://geekhero.ru/geroi/smaug/?ysclid=m77i9kw4k319956881>(дата обращения 10.01.2025).

В 2941 году, разгневанный появлением в его владениях гномов, Смауг решил уничтожить Эсгарот — город людей на Долгом озере, но был сражён Бардом из рода Гириона, властителя Дейла.

Смауг описывается как «особенно жадный, сильный и отвратительный», «самый большой из всех живших тогда драконов». Он имеет исключительное зрение и острое обоняние, которые может использовать даже во сне

1.4. Овеществлённое представление зла как реального конкретного предмета

Кольцо Всевластия. Способность делать владельца невидимым — наиболее очевидная особенность Кольца, и Бильбо Бэггинс, заполучивший Кольцо ещё в «Хоббите», активно пользуется этой, казалось бы, удобной вещью. Он не задумывается о том, какова природа этой невидимости и что на самом деле происходит, когда Кольцо попадает на палец. Кольцо улучшает восприимчивость Фродо, но это случается лишь по причине того, что он постепенно сливается с нематериальным миром.

Кольцо постепенно отнимает у него всё то, что свойственно живым существам, обитающим в мире света: волю, телесность, способность воздействовать на окружающую реальность. Постепенно Фродо теряет и способность к восприятию чувственного мира в целом.

Сначала эти перемены незначительны и могут быть продиктованы окружающими обстоятельствами. Так, в самом начале пути Сэма и Фродо в глубь темных земель Фродо срывается с обрыва и теряет кратковременно способность видеть. Он признаётся в том, что его окружила чернота, ему показалось, что он ослеп. Сэм в ответ на эти утверждения замечает, что, темно было, но не настолько, чтобы совсем ничего не видеть. Добравшись впоследствии до Роковой горы, Фродо сообщает Сэму, что позабыл запах пищи, вкус воды, дуновения ветра, красоту природы, деревьев, солнца, что уже ничего не отделяет его от тьмы вокруг и огненного колеса, которое так близко, что ничего не может его затмить.

По мере того, как сущность самого Фродо истончается, ее подменяет собой темное присутствие самого Кольца. В судьбоносный момент, стоя перед огненной расселиной, Фродо отказывается уничтожить Кольцо, и это ожидаемо, ведь он почти слился с Кольцом, и его желания — это воля Кольца, которое не потерпит своего уничтожения [3].

Как известно, из-за вмешательства Голлума Кольцо в итоге все же уничтожается, а Фродо остается жить, но, как видно из окончания истории, его своеобразное «самоубийство» у расселины не прошло без последствий. После падения Темного Властелина у хоббитов остается еще немало работы —

возвращаясь, они обнаруживают, что их дом омрачен присутствием темных сил и вынуждены снова вступить в бой. Но Фродо на этом этапе уже почти не участвует в истории. Он не сражается, не принимает важных решений. После установления мира, он не занимает важных постов в обществе и живет в уединении, почти лишенный внимания окружающих. В некотором смысле, он остается невидимым, лишь частично присутствующим в мире живых, тенью себя самого. Ему уготован и особый конец: путешествие в бессмертные земли. Вместо смерти – возвращение к источнику настолько чистому и сильному, что его сияние может восполнить даже то критическое удаление от света, которое пережил Фродо.

По происхождению Кольцо создано в пламене роковой горы, в Мордоре. В тайне от всех его выковал Саурон. Он использовал не только всё своё умение и силы, но также опыт кузнецов Эрегиона, что дало его кольцу невиданную мощь. Кольцо Тёмного Властелина обладало поистине особыми свойствами, но только на пальце своего властелина Саурона. Кольцо позволяло ему, слышать мысли лиц, носящих другие кольца эльфийского кузнеца Келибримбора, путать их сознание, выстраивать нужные ему для убеждения образы и эмоции.

Учитывая вышеизложенное, при обращении к магическому предмету эпоса Толкина Кольцо Всевластия применимо утверждение о том, что зло есть реальный конкретный предмет, зародившийся и используемый на просторах Средиземья. Оно обладает характерными для носителя зла свойствами и ведёт носителя к проявлениям зла.

Метафора Кольца всевластия как читателей, так и научное сообщество современников Толкина связывали с мощью ядерного оружия, его разрушительной силой и тем давлением, которое оно оказывало и оказывает в настоящее время на международные отношения.

1.5. Духовное падение Сарумана Белого

Переход светлого волшебника (майар) Сарумана Белого на сторону зла Темного Властелина Саурона стало ещё одной метафорой эпоса Толкина. Именно Саруман стал в романе «Властелин колец» той силой, которая достижения мысли, науки и техники повернула на сторону зла, порабощения и войны, якобы в целях того, «чтобы люди жили мирно и счастливо».

О Сарумане читатель узнаёт уже в первых страницах «Властелина колец». Гэндальф в беседе с Фродо довольно точно описывает Сарумана как великого мудреца, первого среди магов, возглавляющего Совет магов. При этом сразу же отмечает непомерную гордыню Сарумана, который из-за многих своих знаний настолько «возгордился», что возомнил себя выше все. Это стало первым шага

на пути его духовно-нравственного падения. Даже Древень сообщает о своих подозрениях в отношении склонности Сарумана к тёмной стороне как раз с того момента, как его выбрали главой Совета магов.

Также мы узнаём о том, что Саруман уже довольно давно изучает историю и тайны Колец, и преуспел в этом больше других. Как показали дальнейшие события сюжета, знания о Кольцах и о событиях в Мордоре Саруман получал в том числе через колдовское зеркало: ««Изо дня в день, год за годом прикинул он к колдовскому зеркалу и под надзором из Мордора впитывал мордорские подсказки. Ортханкский зрячий камень стал волшебным зеркальцем Барад-Дура: ныне всякий, кто взглянет в него - если он не наделен несгибаемой волей, - увидит и узнает лишь то, что угодно Черному Владыке, сделается его добычей.»».

Зло овладевало Саруманом постепенно, ведь поначалу он был верным соратником и добропорядочным соседом. Однако со временем его черные замыслы созрели, а сердце ожесточилось. Саруман начал стравливать между собой соседние племена, обманом и хитростью ослаблять человеческие царства.

Чтобы никто не мешал воплощению тайного замысла Сарумана, волшебник, используя свой дар убеждения уговаривает Совет магов не разыскивать Кольцо Всевластия по причине того, что «Кольцо поглотил Андуин Великий, и, пока Саурон был безликим призраком, течение унесло его сокровище в Море, а из морских глубин ничто не возвращается. Кольцо Всевластия упокоилось навеки"» [24]. Он периодически предупреждал Совет о действиях Мордора по подготовке к войне, например, о нападении назгул на хоббитов. Чтобы устранить Гэндальфа со своего пути, заманить к себе в крепость, он предложил через волшебника Радагаста свою помощь Гэндальфу. В своей привычной манере Саруман попытался сначала убедить Гэндальфа перейти на его сторону силой слова. Рассказывал о новой эпохе, приходящей на смену власти эльфов, о новой силе и Большом народе, которым маги призваны управлять. Новую силу маги обязаны поддержать, так как она, возвысившись, возвысит и своих союзников. Саруман настаивал на том, что нужно продолжать двигаться к общей цели «Всезнания, Самовластия и Порядка» [24], но с использованием новых способов. Гэндальф не согласился с позицией Сарумана, но выяснил, что его недавний соратник стал предателем.

Слова Сарумана и политические игры шли параллельно с его усилиями по созданию армии, которая станет на защиту его личных целей. Гэндальф увидел в крепости Сарумана такую неутешительную картину: «... я оглядел долину, некогда покрытую цветущими лугами; теперь лугов здесь почти не осталось: я

видел черные провалы шахт, плоские крыши оружейных мастерских и бурые дымки над горнами кузниц.» [24].

В своём эпосе Толкин называет духовно-нравственное падение Сарумана перерождением, он отмечает, что подобное принятие коварства врага, за которым так пристально следишь, как своего собственного не является редкостью. Своим отречением от добра и желанием завладеть Кольцом Саруман продемонстрировал читателю факт того, что даже знания, магия и мудрость не защитят от зла, предательства, утраты доверия. Саруман сам загнал себя в ловушку и стал зависим от воплощенного зла – Саурана.

После раскрытия Гэндальфом тайного плана и предательства Сарумана, он отправляет армию своих орков на войну с союзной армией людей, на разведывательные вылазки и разбойные нападения, и, не скрываясь, общается с Сауроном,. Это становится понятно из контекста книги. Гэндальф так рассказывает о пропаже хоббитов Мэрри и Пиппина: «Саруман возмечтал овладеть Кольцом или же захватить хоббитов и выпытать у них всю подноготную. Аудалосьему напару с Сауроном всего лишь вихрем домчать Меррии Пина к Фангорну» [24]. Проводниками злой воли Сарумана становятся его создания – Урук-хай, полуорки и полулюди, вооруженные дикие горцы, волки.

Однако уничтожение всего живого в крепости Изенгард приводит Сарумана к началу его конца. Живые деревья энты, сопровождаемые маленькими хоббитами, разрушают крепость Сарумана, после чего он вынужден в ней запереться с Гримой Гнилоустом. Вернувшийся с новыми силами Гэндальф окончательно побеждает Сарумана, лишает его большей части магической силы, ломает его посох. На этом этапе Автор признаёт факт того, что Саруман потерял свой разум и погряз во зле настолько, что назад на сторону добра ему уже не вернуться. Крепость Сарумана Ортханк затоплена. Однако Саруману удаётся из неё сбежать, после чего он вынужден скитаться с Гримом Гнилоустом по дорогам. Эта пара предателей выглядит по мнению Автора очень жалко: «...нагнали старика с посохом, в грязновато-былых, не то серых лохмотьях; за ним тащился другой нищевород, стена и причитая». Попытка возродить былое величие Сарумана путём захвата власти в Шире у хоббитов окончательно решает судьбу Сарумана, которого в итоге убивает его же приспешник Грима Гнилоуст.

Обобщая рассмотренные выше метафоры образа зла, мы приходим к выводу о том, что эпическое «Зло» Толкина обладает следующими признаками:

- многочисленность (орки — самые многочисленные враги в мире Толкина. Они с завидным постоянством становятся противниками всех свободных

народов Средиземья, в том числе и хоббитов. Их свирепость и жестокость не знает границ);

- многоликость;
- коварство, хитрость, обман;
- подавление разума и личности свободных разумных и полное её подчинение;
- обитание в проклятых местах, пустынных, где нет места живому;
- склонность к концентрации и «прорывам», что приводит в историческом (сюжетном) контексте к эскалации «зла» (такой стадии развития противоборства Добра и Зла, при которой враждебность и напряженность между сторонами перерастает в вооруженный конфликт);
- основано на силе: физической и магической;
- стремится к власти, проистекает из власти, поддерживает власть;
- стремится к мировому господству, порабощению всех свободных народов;
- слаженно организовано, поддерживает иерархию, порождает лидеров;
- поглощает природные ресурсы, производит и использует технику;
- беспощадно к врагам, союзникам и основной массе своих воинов;
- противостоять злу возможно объединением сил добра и сил магии.

Противостояние злу и тьме, организацию сил добра, лидерство в этой светлой силе в романе-эпопее взял на себя Гэндальф Серый, майяр (волшебник), маг. Именно ему пришлось стать не только идейным, но и духовным проводником сил добра в борьбе с Тёмным Властелином Сауроном. Политические союзы государств и общностей никогда не базировались на глубинных духовных основах, исходя лишь из выгоды, геополитических интересов. Альтернативной объединяющей силы в Средиземье просто не было, так как Толкин лишил свой мир религии как таковой. Автор характеризовал свой мир как «монотеистический» в значении создания мира Единым богом, а отсутствие религиозных культов, храмов, священных мест и мест проведения обрядов, самих традиций почитания, возвания и преклонения перед богом Толкин объяснял особенностями исторического развития мира книги, а именно утратой связи с Эру Единым. «Как бы то ни было, сам я - христианин; но "Третья эпоха" — это мир не христианский"⁶ – замечал сам автор «Властелина колец». В этом есть несомненное отличие метафоры эпоса Толкина от современного мира, вмещающего в себя не одну массовую религию. Поэтому ввиду отсутствия религии, как регулятора морально-этического мировоззрения, накопителя веры и защитника, способного являть чудеса, для широких масс и народов, религию заменила эквивалентная сила – магия. Вера в магию и её представителей, майяр

⁶ П.Парфентьев. Эхо благой вести: христианские мотивы в творчестве Дж.Р.Р. Толкина. М., 2004.-С.112.

(волшебников), почитание их мудрости и светлой силы на благо всего мира, стала той опорой, которой народы эпоса Толкина лишились после утраты контакта с Богом. Поэтому так ранило Гэндальфа и других светлых волшебников предательство Сарумана Белого и переход его на сторону зла.

Глава 2. Киноэпопея эпоса Толкина как проводник культурно-исторических метафор образа зла

По официальным данным средств массовой информации⁷, несмотря на успех литературного материала у публики, режиссеры долго не решались экранизировать книги Толкиена. Лишь несколько мультфильмов по мотивам произведений увидело свет.

Электронное издание КУЛЬТУРОЛОГИЯ.РФ⁸ составило для своих читателей исторический экскурс в киноисторию экранизаций известных романов Толкина.

1. «Хоббит», 1966 год, Чехословакия, США, режиссёр Джин Дейч.

Этот небольшой по современным меркам видеосюжет - единственная прижизненная экранизация Толкина. Качество этого мультфильма, несомненно, оставляет желать лучшего. Даже полноценным мультфильмом этот «шедевр» назвать сложно, потому что на экране зритель увидит набор статичных рисунков с закадровым голосом рассказчика. Длительность его тоже не позволяет даже говорить о том, что в «Хоббите» сохранился оригинальный сюжет хотя бы в первом приближении, ибо за 12 минут даже кратко пересказать содержание книги не получится. По сюжету к Бильбо приходят выжившие из гномьего государства, захваченного драконом *Слагом*. Хоббита выбирают спасителем, ведь именно о нём написано в пророчестве. Далее следуют препятствия по сюжету: тролли, пещера Голлума, кольцо, Аркенстон заряжают в лук и убивают Слага. Все спасены, все счастливы, Бильбо женится на принцессе, и спустя какое-то время они возвращаются в Хоббитон.

2. «Хоббит», 1977 год, США, Япония, режиссёры Джулз Басс и Артур Ранкин мл.

Режиссурой мультфильма занялись уже признанные к тому моменту мастера мультипликации Джулз Басс и Артур Ранкин-младший, причём их изначально интересовало сотрудничество с японской студией, так как это позволяло достичь оптимального соотношения между ценой и качеством проекта. Правда, экранизация получилась отчасти похожей на первые аниме, но при этом она оказалась вполне полноценной и довольно близкой к литературному оригиналу.

Ещё одна лента соавторов: «Возвращение короля», 1980 год, США, Япония, режиссёры Джулз Басс и Артур Ранкин мл.

⁷ URL: <https://ria.ru/20080318/101558183.html> (дата обращения: 10.01.2025).

⁸ URL: <https://kulturologia.ru/blogs/051022/54408> (дата обращения: 10.01.2025).

В этот раз режиссёры решили взяться за третий том известной саги, считая его самым насыщенным событиями. Они добавили своему мультфильму мрачности, дополнили его атмосферной музыкой и собрали затем восторженные отзывы поклонников. В мультфильме мы можем услышать множество песен, перенесённых из книги. Все основные сюжетные события здесь можно увидеть: знакомство с гномами, встреча с троллями, нахождение героями своих мечей в пещере, Ривенделл и Элронд, спуск в Мглистые горы и встреча Бильбо с Голлумом, пауки в Лихолесье, встреча с Трандуилом, убийство Смауга Бардом и, наконец, Битва Пяти Воинств.

3. «Властелин колец», 1978 год, США, Великобритания, Испания, режиссёр Ральф Бакши.

Эту экранизацию вполне можно назвать одной из самых спорных и противоречивых. Анимация создавалась в очень странной технике, когда сцены снимают живьём, а затем обводят кадры на бумаге, дорисовывая то, что нужно по сюжету. Возможно, такой подход и имеет право на существование, но результат вышел не слишком впечатляющим. Помимо странных рисунков вокруг героев, зрителей смущало ещё и озвучивание: характеры персонажей в этом мультфильме совершенно не соответствуют голосам. Также его продолжительность (2 часа с небольшим) не позволяет говорить о том, что создатели смогли достоверно передать содержание саги. Сначала планировалось снять 3 анимационных фильма, но из-за сомнений в кассовых сборах второй части было решено сделать 2 фильма длительностью по 2 часа каждый.

По итогу в 2 часа 12 минут смогли уложить 2 части книги: "Братство кольца" и "Две башни". Фильм заканчивается на том, что Голлум ведёт хоббитов к Шелоб, а Гэндальф, Арагорн (который, кстати говоря, не носит штаны в фильме, ведь, как известно, Толкин про штаны ничего не писал, а, значит, их и не было), Леголас, Гимли и остальные отстояли Хельмову Падь.

К огромному сожалению, вторая часть так никогда и не вышла.

4. «Сказочное путешествие мистера Бильбо Беггинса, хоббита», 1985 год, СССР, режиссёр Владимир Латышев.

Эта лента скорее не полноценный фильм, а качественный телеспектакль, создатели которого очень бережно отнеслись к литературному первоисточнику. Несмотря на отсутствие некоторых эпизодов из книги, эта экранизация получилась очень атмосферной и душевной. У постановки прекрасное музыкальное сопровождение, актёры играют просто блестяще, а общее качество для советского телеспектакля можно оценить довольно высоко. Выходит, телеспектакль «Сказочное путешествие мистера Бильбо Беггинса, хоббита» в

рамках телепередачи "Сказка за сказкой" на ТВ. Картина была снята на камеры павильонного представления, которое украсили спецэффектами.

5. «Хранители», 1991 год, СССР, режиссёр Наталья Серебрякова.

Это ещё один телеспектакль, который можно назвать самой неизвестной экранизацией Толкина. В общем-то, ценители классической трилогии «Властелин колец» смогут найти в «Хранителях» массу недостатков. Но они с лихвой компенсируются любовью создателей к первоисточнику и попытке сохранить в постановке атмосферу произведения.

6. «Хоббиты», 1993 год, Финляндия, режиссёр Тимо Торикка.

Этот мини-сериал снимался по мотивам не самого произведения Толкина (хотя и его тоже), а больше по постановке, завоевавшей огромную популярность в Финляндии в конце 1980-х. Режиссёр во время съёмок фильма для создания девяти эпизодов он выделил главное – путешествие двух хоббитов – и отсёк всё лишнее, что не имело, по мнению Томо Торикки, слишком большого значения. Финский зритель смог в полной мере оценить все достоинства постановки, а критики встретили сериал с большой теплотой.

По признаниям поклонников Толкина, из всех вышеперечисленных лент только одна из них, выпущенная в 1978 году (режиссер - Ральф Бакши) осталась в памяти почитателей таланта Профессора.

7. Ровно спустя полвека после выхода книги, новозеландский режиссер Питер Джексон решил экранизировать "Властелина колец".

Мир Толкина требовал самых передовых спецэффектов и определенного уровня риска со стороны продюсеров – а еще амбициозного режиссера. Чтобы воплотить многостраничную эпопею, насыщенную персонажами, отсылками и разнообразными локациями, было необходимо найти баланс между оригиналом и требованиями кинематографического зрелища. Подобный проект изначально предполагает именно форму блокбастера, и из-за размаха истории, и вследствие условий индустрии: чтобы фильм окупился, нужно сделать из него событие. Джексон принял довольно радикальное решение снимать три фильма одновременно и в Новой Зеландии.

«Властелина колец» начали снимать в октябре 1999 года, а закончили только в декабре 2000-го. Больше года команда делала трилогию, еще не зная, что саге суждено стать великой, заслужить признание зрителей и получить с десятков «Оскаров».

Сюжет сосредоточен на истории «маленького человека» (буквально и символически), хоббита Фродо, который оказывается случайно втянутым в события войны Добра и Зла. Постепенно герой обзаводится соратниками и все больше осознает тяжесть возложенной на него миссии, в общем-то, по спасению

мира. Если первая часть трилогии выстроена линейно, вокруг протагониста, то во второй параллельно действуют три сюжетные линии, но все они объединены общим мотивом борьбы со Злом. В третьей части Джексон продолжает развитие нескольких сюжетных арок, но при этом сочетает продолжительные батальные сцены с массовыми действиями с разрешением психологических конфликтов отдельных героев. В общем, трилогия следует классической схеме: большую часть первого фильма можно воспринимать как экспозицию и завязку, ее конец и весь второй – как развитие действия, третью часть – как кульминацию и развязку. По-отдельности же они так не функционируют, поскольку у «Двух крепостей», по сути, нет завязки – он начинается ровно с того места, где закончилось «Братство кольца». То же самое и с «Возвращением короля». Батальную сцену при Хельмовой Пади во втором фильме и колоссальную по масштабу и размаху спецэффектов битву при Минас-Тирите в третьем до сих пор можно считать образцами подлинно кинематографического Зрелища эпохи блокбастеров.

Популярность киноэпопеи Питера Джексона не оставила равнодушными производителей компьютерных игр. С выходом первого фильма зрительская аудитория уже была готова вступить в свою игру на стороне полубившихся героев, сражаться со злом, или упиваться силой и властью на стороне мифического зла. Среди наиболее популярных игр по миру Средиземья можно отметить такие⁹:

- Middle-earth: Shadow of Mordor, разработчик Monolith Productions, дата выхода: 30 сентября 2014 года, игра погружает геймеров в битвы на просторах Средиземья после того как прислужники Саурона убили семью Талиона, а его самого принесли в жертву ради призыва духа эльфа Келебримбора, создавшего Кольца Власти, игра даёт возможность вербовать на свою сторону орков в случае демонстрации игроком своей силы и мощи;

- Middle-earth: Shadow of War, разработчик Monolith Productions, дата выхода: 10 октября 2017 года, в игре появляется сильнейшее оружие — новое Кольцо Власти, равное по силе Кольцу Всевластия. Также к вашему путешествию присоединится новый игравельный персонаж — эльфийка Элтариэль, получившая от самой Галадриэль задание отправиться в Мордор и уничтожить назгул;

- Lord of the Rings: War in the North, разработчики: Snowblind Studios, Feral Interactive, дата выхода: 26 октября 2011, по сюжету игры эльфийка, гном и человек отправились на север, чтобы сообщить Арагорну о появлении черных

⁹ URL: <https://cq.ru/articles/gaming/5-luchshikh-igr-po-vselennoi-vlastelina-kolets> (дата обращения: 10.01.2025).

всадников, призраков, что когда-то были людскими королями. Их называют Назгул, задачей игрока будет их остановить;

- Lord of the Rings Online, разработчик: Standing Stone Games, дата выхода: 24 апреля 2007, действия игры разворачиваются в соответствии с сюжетом книжной трилогии «Властелин колец», и иногда у игроков даже будет возможность встретиться с персонажами романа на их пути в Мордор;

- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, разработчик: EA Los Angeles, дата выхода: 6 декабря 2004, игра заслуженно входит в список лучших игр по мотивам «Властелина колец», многие геймеры считают, что именно эти стратегии являются эталоном для всех фанатов данной вселенной.;

- The Lords of the Rings: Gollum, разработчик: Daedalic Entertainment, дата выхода: 25 мая 2023, этот игровой проект он повествует об одном из ключевых персонажей всей саги — Голлуме. После того, как Бильбо Бэггинс забрал себе кольцо, Голлум долго скитался в его поисках, пока не попал в плен. Про этот период его долгой жизни и повествует история;

- «Братва и кольцо» и «Две сорванные башни», разработчики: Gaijin, Божья искра, дата выхода: 15 декабря 2006, 9 октября 2009, это отечественный проект автора переводов «Гоблина» Дмитрия Пучкова «Гоблина» и создателей War Thunder, это просто забавный экшен, который пародирует приключения героев фильма с переводом «Гоблина».

Как эпические киноленты, так и компьютерные игры по мотивам Властелина колец подтверждают своей популярностью и постоянным интересом жизнеспособность сложившихся и выявленных в ходе настоящего исследования устойчивых культурно-исторических метафор образа зла фантастического эпоса Толкина. Отличительная особенность экшена кинофильмов режиссёра Питера Джексона построена на постоянной борьбе, противостоянии, битвах со злом, его персональными и собирательными воплощениями. Компьютерные игры, разработанные в большинстве своём по мотивам именно кинолент, делают ещё больший акцент на силе отрицательных персонажей, побуждают игроков как использовать преимущества сил зла в занимательной игре, так и принимать сторону зла для достижения большего влияния и значимости в игре.

Глава 3. Общественно-цивилизационные тенденции эпоса Дж. Р. Р. Толкина

3.1. Социально-культурные парадигмы творчества Толкина

Становление творчества Толкина пришлось на довольно сложный период в развитии общества, так как двадцатый век был полон радикальными изменениями и множественными потрясениями в мире в целом. В рамках своего проекта мы касаемся вопросов общества и культуры, литературы в частности, а также её влияния в том числе на современность.

Общественно-цивилизационными тенденциями для целей нашего исследования мы будем понимать такие изменения в обществе и цивилизации, которые затрагивающие различные сферы жизни. Одним из знаковых событий мирового масштаба стали мировые войны и сменившее их длительное противостояние полярных по социально-политическим убеждениям держав, их союзников. Волей-неволей творчество писателей того времени находилось под влиянием мировых событий и, одновременно, оказывало влияние на умы своих современников, предлагая приоритетные направления в развитии.

Произведения Толкина не стали исключением. Мир фэнтези как уводил читателей от постоянных проблем, так и выявлял нарывы, сложившиеся в обществе.

П.А. Домбровский, О.В. Хазанов отмечают основные парадигмы¹⁰ эпоса Толкина, повлиявшие и настроения в обществе и созвучные общественно-цивилизационным тенденциям того времени.

Во-первых, это антимилитаристская тенденция, сопутствующее ей неприятие «механического, техногенного общества»¹¹. В молодёжной читательской среде распространялись ассоциации мирной жизни с жизнью сказочных хоббитов, изолированных от мира зла и противостояния Добра и Зла. А мировое противостояние соотносилось с наращиванием вооружений и битвой Света и Тьмы. Глубокий след в мировоззрении Дж. Р.Р. Толкина оставила именно Первая мировая война, а именно, битва при Сомме в 1916, в которой будущий писатель принимал участие. В этом противостоянии писатель потерял некоторых своих друзей, что, несомненно, стало для него серьёзной психологической травмой. В связи с этим данная война оказала влияние и на видение мира автора, и на его мифологию.

¹⁰ Парадигма - совокупность идей и взглядов, которые определяют то, как понимается мир и исследуется он в определённой области знаний.

¹¹ Домбровский П. А., Хазанов О. В. Миф Дж. Р.Р. Толкина в мировоззренческих концепциях контркультуры западного общества в 1960-1970-х гг. // История и современное мировоззрение. 2020. Т. 2. №3. С. 124-133.

Ещё одной из наиболее острых проблем в произведениях Толкина стала защита и охрана природы. По мнению Толкина технологии весьма негативно сказываются на жизни планеты, провоцируют межмировые конфликты и войны, приводят к истреблению редких народов и их культуры. Из письма Дж. Р.Р. Толкина №139: «Во всех моих произведениях я встаю на сторону деревьев против всех их врагов. Лотлориэн прекрасен, потому что деревья там всеми любимы; в других эпизодах изображается, как леса пробуждаются и обретают самосознание. А Древний лес враждебен к двуногим созданиям, памятуя о многих обидах. Лес Фангорна, прекрасный и древний, во времена развития событий был исполнен враждебности, поскольку ему угрожал враг, приверженец машин». Ярким примером такого истребления богатств природы является деятельность Сарумана по подготовке к войне, которая сопровождается уничтожением садов Изенгарда и его прилегающей территории ради формирования производственной базы и кузниц для будущей армии.

Ещё одной немаловажной тенденцией времён выхода в свет романа Толкина стала вторая волна феминизма, противостоящая доминирующему в обществе мнению. Представители этого направления особенно обращали внимание на действия женских персонажей «Властелина колец», которые в борьбе с глобальным злом, проявили себя готовыми пойти наперекор мнению и традициям семьи, а также главенствующим в обществе ценностям, и роли женщины. В качестве примера можно привести леди Эовин из Рохана, которая в третьей книге «Властелин колец» была чуть ли не единственной, кто сопротивлялся влиянию Грима Гнилоуста на её любимого дядю Теодена, короля Рохана. После его освобождения она переделалась в военное снаряжение и, претворившись мужчиной, следуя своим убеждениям, отправилась на войну.

Все эти социально-значимые тенденции удалось раскрыть благодаря атмосфере противостояния, которую транслировал в своём эпосе Толкин, противостояния Добра и Зла. Именно в подобной обстановке сами читатели, современники Толкина, ощущали себя в своём существовании, и получали от автора ответы, позволяющие увидеть направления для успешных решений глобальных вопросов: объединение для защиты свободы, независимости, посильная помощь каждого, даже самого «маленького» человека, охрана природных богатств и национальных традиций для недопущения зла и мировых бедствий.

3.2. «Толкинистика» и «Толкинисты»

Влияние фантастического эпоса Толкина на мировоззрение его современников, а также на субкультуры современного общества довольно велико.

Распространение книг автора сделало его идеи известными и популярными. По данным официальных средств массовой информации («Риа новости») только трилогия Толкина «Властелин колец» «переведена на 25 языков мира, от японского до суахили. Общий тираж, которым был издан "Властелин колец" (до выхода на большом экране), составляет более 100 миллионов экземпляров»¹².

Как и многие иностранные издания в СССР первые книги Дж.Р.Р. Толкина начали своё распространение «из рук в руки» среди тех советских граждан, кто знал английский язык, в начале 1960-х годов. Любительские переводы, изготовленные от руки или на печатной машинке с использованием копировальной бумаги, самодельно переплетали в книгу и распространяли самостоятельно среди читателей. Одним из таких читателей стал Борис Гребенщиков, будущий лидер музыкальной рок-группы «Аквариум». В одном из своих интервью певец так выразился о творчестве Толкина: «Наверное, профессор Толкиен всем своим творчеством как раз описал мир, который мне близок... я столкнулся с книгой, которая описывает меня самого — не то, что описывает, а обо мне напрямую говорит. В Толкиене меня потрясло отсутствие «декоративности»: там всё, как есть, как я это понимаю. Вопросы благородства, чести, долга, каких-то отношений стоят так, как они стоят для меня в реальной жизни, поэтому эта книга говорит про тот мир, в котором я живу.¹³». На одном из музыкальных альбомов группы «Треугольник» при оформлении была использована вязь эльфийских символов, шрифт которой является авторством Дж.Р.Р. Толкина.

Влияние на музыкальную культуру Запада эпоса Толкина было, конечно, более значительным. Отдельные сюжеты событий в сказочном Средиземье, его известные герои становились частью музыкальной лирики песен, создавая такую же сказочную атмосферу звука. Примеры таких песен: «Ramble On» (1961 г.), «Misty Mountain Hop» (1971 г.) группы «Led Zeppelin»:

*« How years ago, in days of old
When magic filled the air, I was in the darkest
depths of Mordor,*

¹² URL: <https://ria.ru/20080318/101558183.html> (дата обращения: 10.01.2025).

¹³ URL: <https://interesnoe.me/source-33743708/post-37977> (дата обращения: 10.01.2025).

I met a girl so fair, but Gollum, and the evil one crept up and slipped away with her.».¹⁴

Музыкальное творчество группы «Rush», а именно песни «Rivendell» и «Necromancer», представленные исполнителями в 1975 году практически полностью основаны творческого мира Дж. Р.Р. Толкина. В первой из упомянутых песен рассказана история благословенного края Ривенделл, оплота эльфов, в контексте защиты первозданной природы от агрессивного прогрессорства. Во второй же песне события повествуют о землях тёмных, наполненных злом и руководимых Некромантом.

Таким образом, рок-культура 60-х и 70-х годов двадцатого века стала не только источником расшатывания традиционных ценностей того времени, но и мощным двигателем популярности произведений писателя Дж.Р.Р. Толкина.

Среди наиболее достоверных советских переводов романа Толкина наиболее известным является перевод авторства Александра Грузберга, пермского филолога, датированный 1976 годом. В 1976 году появился русский перевод сказки для детей "Хоббит" в переводе Натальи Рахмановой, вышедший в издательстве "Детская Литература" тиражом сто тысяч экземпляров.

К 1982 году издательство «Детская литература» порадовало маленьких читателей адаптированным для детского возраста экземпляром первой книги романа.

Ещё одним видом воплощённого влияния творчества Толкина стало появление комиксов. Самый известный и масштабный из них – это «The Lord of the Rings» комикс 1979 года издания Toutain Editor. Это комикс-адаптация романа Джона Толкина "Властелин Колец". Интерпретация Toutain Editor представляет собой полную адаптацию романа, с минимальным количеством сокращений.

Комикс состоит из трех книг, каждая из которых в свою очередь делится на много глав. Каждая глава содержит набор серийных клипов, которые соответствуют различным сюжетным линиям романа, таким как путешествия, сражения, битвы за власть и дружба¹⁵.

С массовым распространением книг начинает формироваться и сама субкультура «Толкинистов». Начало её формирование в Советском Союзе приходится на восьмидесятые годы. Конечно, основным составом её стали молодёжные клубы любителей фантастики, творческие коллективы, представители движения «хиппи» и «ролевики». Первые ролевые игры

¹⁴ URL: <https://music.yandex.ru/translate/track/17955595> (дата обращения: 10.01.2025). Перевод: «Как много лет назад, в старые времена, когда магия наполняла воздух, была в самых темных глубинах Мордора. Я встретил девушку такую красивую, но Голлум, и злой подкрался и ускользнул с ней.»

¹⁵ URL: <https://com-x.life/9082-the-lord-of-the-rings-vlastelin-kolec.html> (дата обращения: 10.01.2025).

состоялись в 1990 году близ города Красноярска. Впоследствии такие игры стали ежегодными. Основным действием игр стала битва добра со злом.

Очередная волна движения толкинистов прошла с выходом киносаги по роману «Властелин колец». Поклонники саги стали открыто причислять себя к представителям вымышленных рас, а кто-то даже доходил до пластических операций по смене внешности, например, удлинению ушей.

Толкинисты не ограничиваются только ролевыми играми. В среде поклонников Толкина встречаются авторы песен, стихов, фанфиков по мотивам фэнтези. В 2017 году в московском метро состоялась премьера оперы по «Сильмариллиону» на эльфийском языке с участием Президентского оркестра России¹⁶.

Влиянию всеобщего поклонения таланта Толкина подвергся также популярный сервис «Яндекс». В 2016 году к сто двадцать четвёртому дню рождения Дж.Р.Р. Толкина команда мультимедийного сервиса «Яндекс» ввела в эксплуатацию сервис перевода на эльфийский язык (синдарин) по адресу в сети Интернет: <https://translate.yandex.ru/>. Правда, звуковоспроизведение у сервиса отсутствует. Однако, все интересующиеся, а также толкинисты получили доступный инструмент для воплощения привычных слов на любимом языке фэнтези. Альтернативный титульный лист настоящего проекта также оформлен с использованием этого сервиса и представлен на последней странице проекта в Приложении 1.

Массовая популярность творчества писателя привлекла к его произведению внимание и научного сообщества. До сих пор интерес исследователей к нему не ослабевает. До сих пор на просторах Интернета на сайтах образовательных организаций можно встретить объявления о проведении очередной конференции, посвященной творчеству Толкина, ознакомиться с материалами ранее прошедших конференций. Примером является Сборник трудов VII Научно-практической конференции «Дж. Р. Р. Толкин: жизнь, наследие и наследники» (2024 г.)¹⁷, организованной ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского».

Так со временем преимущественно в среде литературоведов и исследователей смежных дисциплин как на Западе, так и в России сформировалась культурно-пространственная «толкинистика». Ученые и исследователи продолжают изучать изумительный мир эпоса Толкина.

¹⁶ URL: <https://dzen.ru/a/YympnrmIPi0lkriL> (дата обращения: 10.01.2025).

¹⁷ URL:

https://vk.com/doc63324277_684310521?hash=eooL24CwBYgOBblwQPQuyI2NwT5IeyDMQ32tTXF9AOc&dl=PtH QqIpCTG0T5yZSzVq7exZD42ArCWwAzVTd3JaLNlk&api=1&no_preview=1https://vk.com/doc63324277_684329603?hash=dQ0uSfdZeRklITVSzRJzanF0OhefbwDKaedZzmqbCMXg&dl=wtsZBeU3dfB5r8EvEAjhuhqzxxljyfWBq3Epc SFgVVP&api=1&no_preview=1 (дата обращения: 10.01.2025).

Среди основных направлений исследований предлагаем обратить внимание на следующие подходы.

Представителями историографического направления толкинистики отождествляют книги Толкина с историческими документами, ранее утерянными и возрождёнными писателем, опираясь в своих умозаключениях на географические и исторические составляющие мира Средиземья. Представителем такого подхода является, например, Пётр Чистяков [15].

Приверженцы «теологического» подхода в основу своих исследований ставят новую религию Средиземья, довольно подробно выстроенную Толкиным. Работы Сиверцева М. [12] и Федорова П. [14] как раз относятся можно отнести к таким исследованиям.

Немногочисленные авторы психоаналитического подхода при анализе эпоса писателя используют средства психоанализа К.Г. Юнга. Так, например, А.С. Большаков¹⁸ при рассмотрении персонажей Толкина классифицировал группы героев по разным архетипам («война», «мудрецы», «плут», «спутник», «тень»).

Представители «лингвистического» подхода преимущественно исследовали как оригинальные тексты, так и переводы на другие языки произведений Толкина. Особенно они обращают внимание на оригинальный язык, названия из мира Средиземья, авторские неологизмы (слова, придуманные писателем). К таким авторам относятся Б. Жуков [6], М.Каменкович [7], Трушина М. К. [13], Алямкина К. С. [13], Афанасьев В. А. [1] и др.

Сторонники литературоведческого подхода, пожалуй, являются самой многочисленной группой исследователей творчества Толкина и самой многогранной: мифологическое направление, религиозное направление, аллегорическое направление и прочие А. Ф. Лосев [9], А.А. Струк[4], Д.С. Гиренко[4]. По мнению И.А. Маклакова «писатель активно разрабатывает мифологические темы, сюжеты, мотивы, символы и образы, конструируя свой миф о собственном мире, основываясь на базовых принципах и функциях мифологии. На этом фундаменте Толкин выстраивает свой эпос, проводя его по традиционному пути от архаики к героике, широко и плодотворно используя типические элементы древнего эпоса, помогая читателю глубже проникнуть в свой философский замысел»¹⁹.

¹⁸ А.С. Большаков. Вселенная «Властелин Колец» Дж. Р.Р. Толкина в свете аналитической психологии К.Г. Юнга / Вестник Московского государственного университета печати. 2015. С. 241-245.

¹⁹ И.А. Маклаков. Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина / Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина. Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета, №87, с. 758–769.

Таким образом, многообразие подходов к исследованию и популярность творчества Толкина подтверждает его глубину, многоплановость, необычность и притягательность как для обывателей, так и для серьезных учёных. Начиная с массового распространения книг писателя, социально-цивилизационная направленность в развитии современного общества на многие поколения вперёд сформировала своё особенное направление, стала родоначальником нового жанра в литературе, нового направления в научных исследованиях, а также наполнила общественную и межличностную сферу деятельности людей новыми смыслами и стремлениями. Динамичная структура эпоса Толкина, постоянное напряженное противостояние Добра и Зла, атмосфера рискованного и опасного путешествия захватила культурную и повседневную жизнь людей. По настоящее время у произведений Толкина до сих пор остаётся невероятно мощный потенциал для исследований и новых открытий.

Заключение

Данная работа посвящена изучению культурно-исторических метафор образа зла в эпосе Толкина на материале его повести «Хоббит» и трилогии «Властелин колец».

Как известно, художественная литература является средством оценки моральных качеств личности, способным оказывать влияние на сознание больших групп людей и способствовать формированию у них определенных образов. Эти образы при осмыслении их значимости в мире литературного произведения могут быть приняты читателями как ценностные ориентиры, конкретные образцы для подражания.

Несомненно, наиболее сильное влияние на умы читателей оказывают образы из категории добра и зла. Если образы добра близки многим читателям, особенно в героической ипостаси, то образы зла чаще всего вызывают отторжение и страх. Как это не парадоксально, но именно страх позволяет надолго запомнить сложившийся образ и вызвать резко негативные, но при этом вполне естественные эмоции у читателя. К этим образам в творчестве Толкина мы и обратились в нашем проекте.

Рассматривая в эпосе Толкина образы героев, рас и Средиземье в целом мы классифицировали культурно-исторические метафоры образа зла, которые в повседневной действительности уже стали именами нарицательными, на несколько групп по физической величине и значимости:

1. Пространственно-ориентированное представление зла как места его воплощения: Мордор, Моррия, Изенгард.
2. Мифологическое представление зла как сверхъестественных изменённых существ: орки (гоблины), тролли, назгул.
3. Одушевлённое представление зла как конкретного существа: Саурон, Смауг.
4. Овеществлённое представление зла как реального конкретного предмета: Кольцо Всевластия.

Переход светлого волшебника (майар) Сарумана Белого на сторону зла Темного Властелина Саурона стало ещё одной метафорой эпоса Толкина. Именно Саруман стал в романе «Властелин колец» той силой, которая достижения мысли, науки и техники повернула на сторону зла, порабощения и войны, якобы в целях того, «чтобы люди жили мирно и счастливо». Причиной такого перерождения во зло стала непомерная гордыня Сарумана, признанная в христианстве самым серьёзным из семи смертных грехов. Ни сила мысли и ума, ни магическая сила не остановила Сарумана на пути ко злу, который он сам не заметил. Что в итоге привело его к гибели от ещё одного предателя – Гримы

Гнилоуста.

Противостояние злу и тьме, организацию сил добра, лидерство в этой светлой силе в романе-эпосе взял на себя Гэндальф Серый, майяр (волшебник), маг. Именно ему пришлось стать не только идейным, но и духовным проводником сил добра в борьбе с Тёмным Властелином Сауроном. Политические союзы государств и общностей никогда не базировались на глубинных духовных основах, исходя лишь из выгоды, геополитических интересов. Альтернативной объединяющей силы в Средиземье просто не было, так как Толкин лишил свой мир религии как таковой. Автор характеризовал свой мир как «монотеистический» в значении создания мира Единым богом, а отсутствие религиозных культов, храмов, священных мест и мест проведения обрядов, самих традиций почитания, возвания и преклонения перед богом Толкин объяснял особенностями исторического развития мира книги, а именно утратой связи с Эру Единым. «Как бы то ни было, сам я - христианин; но "Третья эпоха" — это мир не христианский" – замечал сам автор «Властелина колец». В этом есть несомненное отличие метафоры эпоса Толкина от современного мира, вмещающего в себя не одну массовую религию. Поэтому ввиду отсутствия религии, как регулятора морально-этического мировоззрения, накопителя веры и защитника, способного являть чудеса, для широких масс и народов, религию заменила эквивалентная сила – магия. Вера в магию и её представителей, майяр (волшебников), почитание их мудрости и светлой силы на благо всего мира, стала той опорой, которой народы эпоса Толкина лишились после утраты контакта с Богом. Поэтому так ранило Гэндальфа и других светлых волшебников предательство Сарумана Белого и переход его на сторону зла.

Как эпические киноленты, так и компьютерные игры по мотивам Властелина колец подтверждают своей популярностью и постоянным интересом жизнеспособность сложившихся и выявленных в ходе настоящего исследования устойчивых культурно-исторических метафор фантастического эпоса Толкина. Отличительная особенность экшена кинофильмов режиссёра Питера Джексона построена на постоянной борьбе, противостоянии, битвах со злом, его персональными и собирательными воплощениями. Компьютерные игры, разработанные в большинстве своём по мотивам именно кинолент, делают ещё больший акцент на силе отрицательных персонажей, побуждают игроков как использовать преимущества сил зла в занимательной игре, так и принимать сторону зла для достижения большего влияния и значимости в игре.

Благодаря атмосфере противостояния, которую транслировал в своём эпосе Толкин, противостояния Добра и Зла, удалось раскрыть важные социально-значимые тенденции. Именно в подобной обстановке сами читатели,

современники Толкина, ощущали себя в своём существовании, и получали от автора ответы, позволяющие увидеть направления для успешных решений глобальных вопросов: объединение для защиты свободы, независимости, посильная помощь каждого, даже самого «маленького» человека, охрана природных богатств и национальных традиций для недопущения зла и мировых бедствий.

Также результаты нашего исследования (проекта) показали многообразие подходов к исследованию и популярность творчества Толкина, его глубину, многоплановость, необычность и притягательность как для обывателей, так и для серьёзных учёных. Начиная с массового распространения книг писателя, социально-цивилизационная направленность в развитии современного общества на многие поколения вперёд сформировала своё особенное направление, стала родоначальником нового жанра в литературе, нового направления в научных исследованиях, а также наполнила общественную и межличностную сферу деятельности людей новыми смыслами и стремлениями. Динамичная структура эпоса Толкина, постоянное напряженное противостояние Добра и Зла, атмосфера рискованного и опасного путешествия захватила культурную и повседневную жизнь людей.

Таким образом до настоящего время у произведений Толкина до сих пор остаётся невероятно мощный потенциал для исследований и новых открытий.

Полученные результаты исследования (проекта) дают возможность утверждать, что продукт исследовательской работы является актуальным и востребованным как для использования в образовательной деятельности на уроках литературы, культурологии, так и для дальнейшего научного исследования в рамках литературоведения. Также продукт исследовательской работы может быть полезен всем почитателям творчества писателя Дж.Р.Р. Толкина.

Список использованной литературы

1. В. А. Афанасьев «Песнь об Эарендиле» в романе Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» в аспекте переводческой проблематики / Вестник НГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2023. Т. 21, № 3. С. 132–146.
2. А.С. Большаков. Вселенная «Властелин Колец» Дж. Р.Р. Толкина в свете аналитической психологии К.Г. Юнга / Вестник Московского государственного университета печати. 2015. С. 241-245.
3. В.Б. Браун Аспекты средневековой философии в творчестве Дж. Р. Р. Толкина: проблема света / Вестник ленинградского государственного университета ИМ. А.С. Пушкина, №2. 2015. С. 87-96.
4. Д.С. Гиренко, А.А. Струк. Мифологическая модель мира в творчестве Дж. Р.Р. Толкина / Столыпинский вестник, №7, 2023. С. 3765-3773.
5. П.А.Домбровский, О. В. Хазанов Миф Дж. Р.Р. Толкина в мировоззренческих концепциях контркультуры западного общества в 1960-1970-х гг. / История и современное мировоззрение. 2020. Т. 2. №3. С. 124-133.
6. Б. Жуков Охота на эльфов/ Палантир, 1998. №17. С. 12 - 18.
7. М. Каменкович Создание вселенной. СПб.: Азбука, 1995. 219 с.
8. А.М. Козлов. Добро и зло в трилогии Дж. Р. Р Толкиена "Властелин колец" / «Юный ученый», № 8, 2022 г. С. 9-11.
9. А. Ф. Лосев Проблема символа и реалистическое искусство. М., 1976. 367 с.
10. И.А. Маклаков. Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина / Специфические особенности жанра фэнтези в творчестве Д. Толкина. Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета, №87, С. 758–769.
11. Д.Ю. Мельников. Жанр фэнтези в зарубежном и российском кино / «Проблемы жанрообразования в современном экранном искусстве: Культурная глобализация и национальный менталитет», 2023 г. С 104-138.
12. М. А. Сиверцев. Толкинизм как элемент неорелигиозности / Палантир. 2001. № 26. С. 5-11.
13. М.К.Трушина, К. С. Алямкина. Способы передачи стилистических особенностей псевдоэпоса на материале сборника «Сильмариллион» Дж. Р. Р. Толкина и его переводов на русский язык / Вестник

- Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2024. Вып. 7 (888). С. 130–137
14. П. Федоров Письмо участникам диспута / Палантир. 2000. №22. С. 10-20.
15. П. Чистяков Произведения Толкина: священные тексты или псевдоисторические хроники. / Палантир. 2001. № 25. С. 4 - 6.
16. Электронный ресурс «Популярность и финансовый успех наследия Толкиена. Цифры и факты» - www.ria.ru/20080318/101558183.html.
17. Электронный ресурс «Властелин Колец» - www.interesnoe.me/source-33743708/post-37977.
18. Электронный ресурс - www.com-x.life/9082-the-lord-of-the-rings-vlastelin-kolec.html.
19. Электронный ресурс «8 малоизвестных экранизаций Толкина: От советского до японского «Хоббита» - <https://kulturologia.ru/blogs/051022/54408/>.
20. Электронный ресурс «Факты о троллях из "Властелина колец", которые переворачивают представление об этой расе» - <https://dzen.ru/a/ZToQemhpLIrydkE>.
21. Электронный ресурс «Смауг / Smaug» - <https://geekhero.ru/geroi/smaug/?ysclid=m77i9kw4k319956881>.
22. Электронный ресурс «Дж. Р. Р. Толкин: жизнь, наследие и наследники» - https://vk.com/doc63324277_684310521?hash=eooL24CwBYgOBblwQPQuyI2NwT5IeyDMQ32tTXF9AOc&dl=PtHQqIpCTG0T5yZSzVq7exZD42ArCWwAzVTd3JaLNlk&api=1&no_preview=1 https://vk.com/doc63324277_684329603?hash=dQ0uSfdZeRklTVSzRJzanF0OhefbwDKaedZzmqbCMXg&dl=wtsZBeU3dfB5r8EvEAjhuhqzxxljyfWBq3EpcSFgVVP&api=1&no_preview=1.
23. Электронный ресурс «Не было ни года без войны» - <https://archive.aif.ru/archive/1624058>.
24. Электронный ресурс «Дж.Р.Р. Толкин. Властелин колец (пер. Муравьева, Кистяковского)» - URL: https://lib.ru/TOLKIEN/hran_1.txt.

