

and back again...
a hobbit's tale, by
Bilbo Baggins

Beyond the “Rings”

Григорьев Л.М.

Мировой реализм без Магии:

- Испания: «Дон Кихот» Сервантеса, Лопе де Вега, комедии
- Италия: Рабле, Данте, Макиавелли, Петрарка, Декамерон, комедии
- Франция: Руссо, Мольер, Бомарше, потом Гюго, Бальзак и Дюма
- Англия: Шекспир, Диккенс, Вальтер Скотт
- Германия до объединения: Гофман, Келлер - сказки и политический застой
- Россия: Радищев, Державин, Фонвизин, Пушкин – Гоголь - Ершов
- Век 19: сплошной реализм и империализм - без магии!

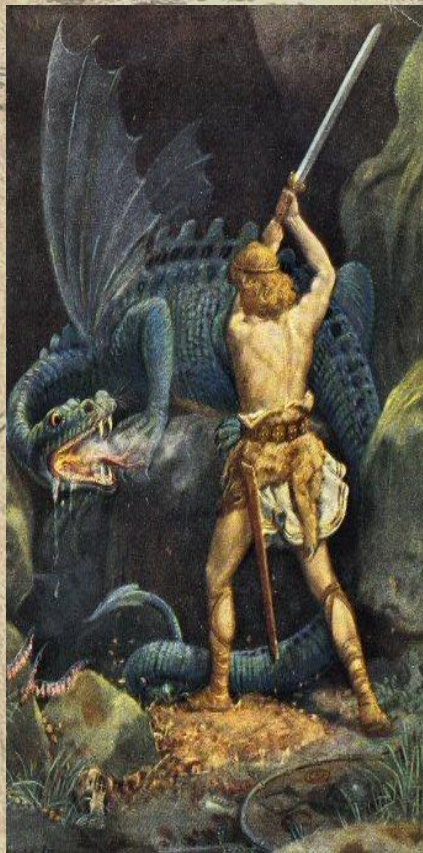
Возврат Магии в Литературу:

- Первая Мировая, ранение Толкина и ненависть к Германии. Его амбиция - написать Английских Нибелунгов
- 24 истории PreTolkien – разобрать: «найди, на что повлияло»
- Swan and Inkling = Bird&Baby – паб в Оксфорде, где они читали
- Хоббит – НЕ пролог! Учебник английского, сюжета еще не было.
- Трилогия отражает ситуацию периода Второй Мировой и дальше
- Двойной сюжет: поход Наследника Престола с

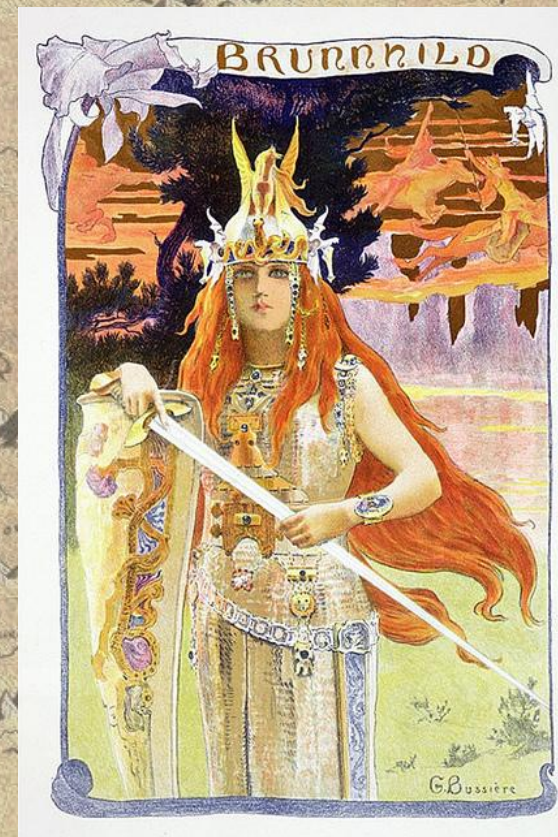
Песнь о

Нибелунгах

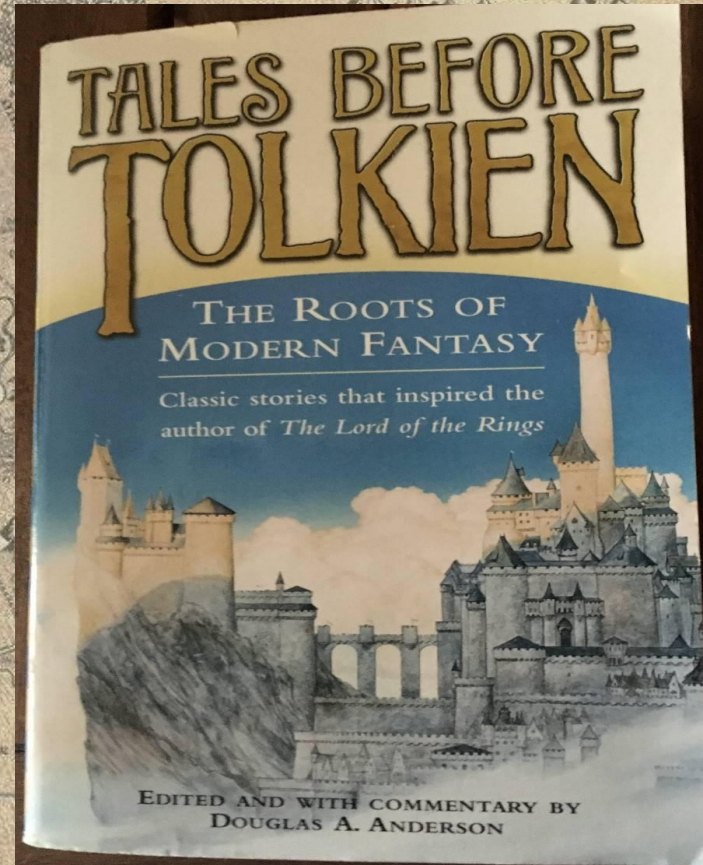
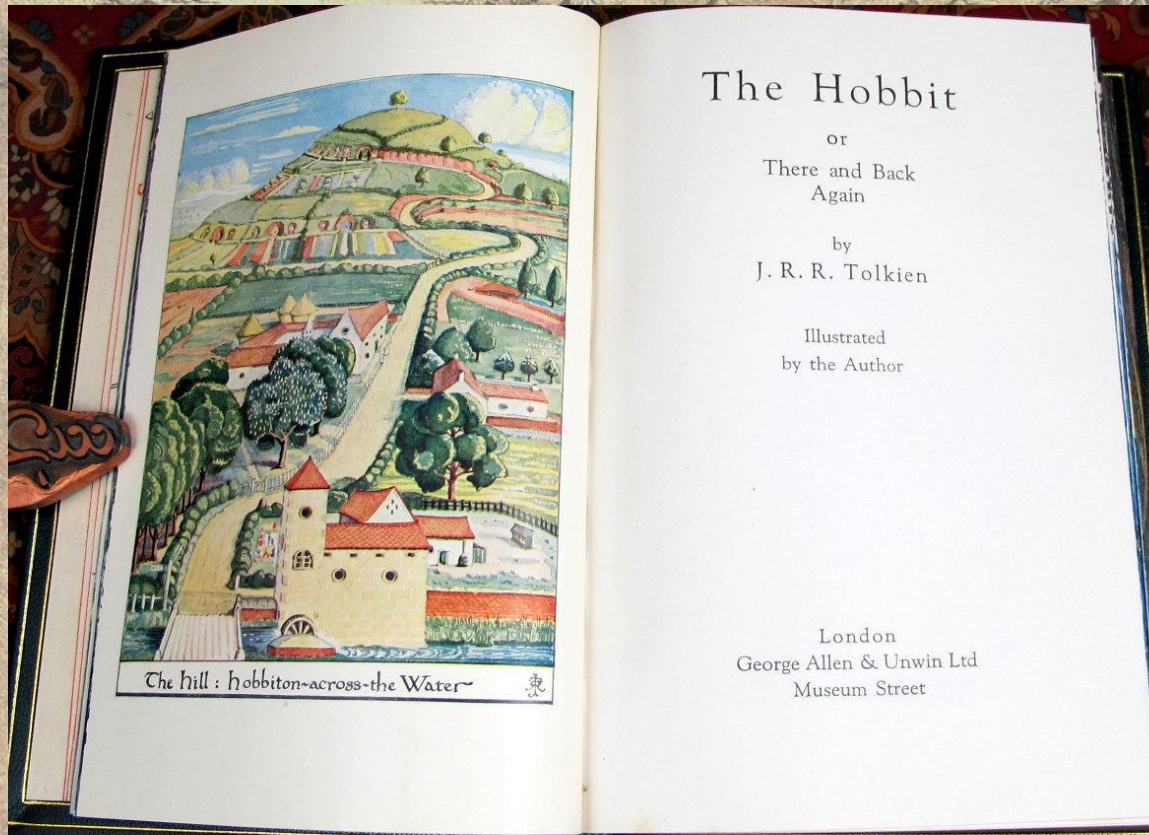
<= Отруби голову
Дракону



Сама справлюсь!



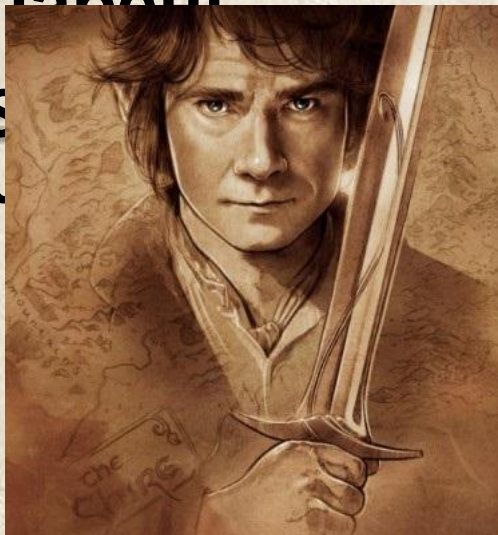
Издан



Ведущие характеры

«Хоббита»

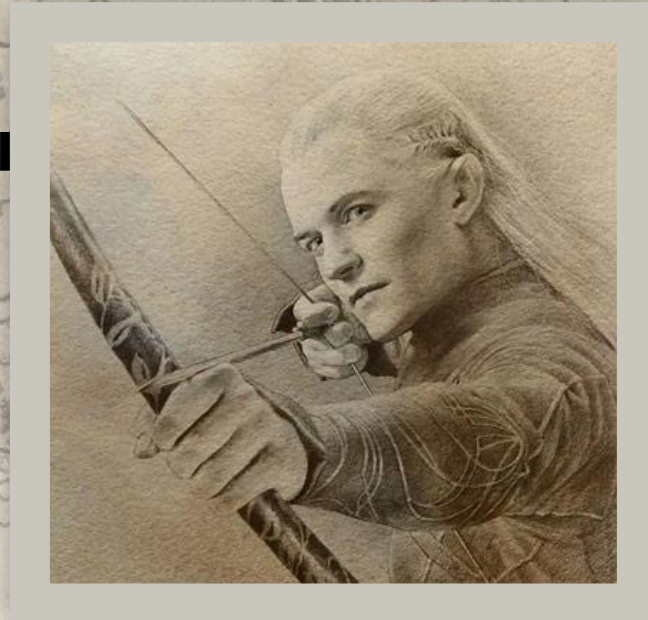
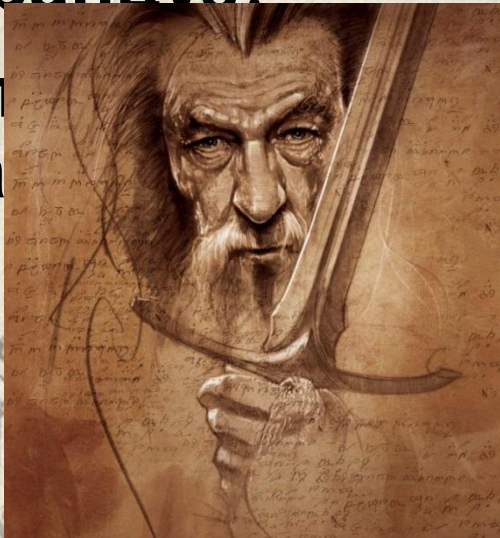
- **Bilbo – the Thief** – характер героя: хитрый тактик, естественный приспособленец и приобретатель; никаких жизненных амбиций, психика защищенная от Кольца; никаких женщин – просто пиво!
- **Frodo + Sam, Merry and Pippin** – развертка Хоббита на четыре персонажа: упорный, верный, авантюрист и хороший парень
- **Sauron** – обладание кольцом власт



Ведущие персонажи

«Хоббита»

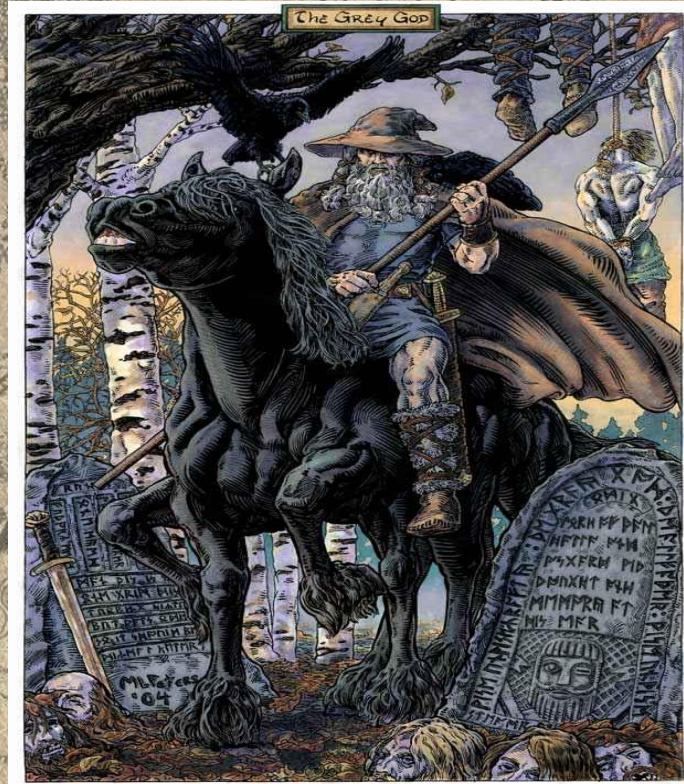
- Gandalf the Grey – еще одна реинкарнация бога Одина. Защитник (и реставратор) равновесия Мира Эльфов, Гномов и Людей. Неполное предвидение, хорошее чувство опасности; максимум индивидуальной магии в книге, но дважды разбит.
- «Боевой Гном» Gimli – хвостун, а не «гном» - немного француз?
- Элронд – молчаливый стоящий в стороне наблюдатель. Владелец древних



Од ин



Путешественник



Серый Бог (The Grey God)

Арагорн – Странник = тайный

принц!

- Гениальность Толкиена в том, что он рыцарский роман с элементами магии превратил в общеевропейскую сагу!
- Арагорн – классический благородный наследник в изгнании из рыцарских романов: перекованный меч; любовь прекрасной Феи, которой папа - король Эльфов - не разрешает выйти замуж за смертного и «терять бессмертье»! Лив Тайлер и Виго Мортенсен!
- В походе за Троном ему нужна поддержка товарищей.
- Констебли Белого города – Боромир – феодальная конкуренция. Во всей работе нет иных конфликтов (ревности, жадности) – власть!
- Вместо птички, медведя и рыбки – гном, эльф и хоббиты.

Араго



Вигго Мортенсен и Лив
Тайлер

Экономика Магии

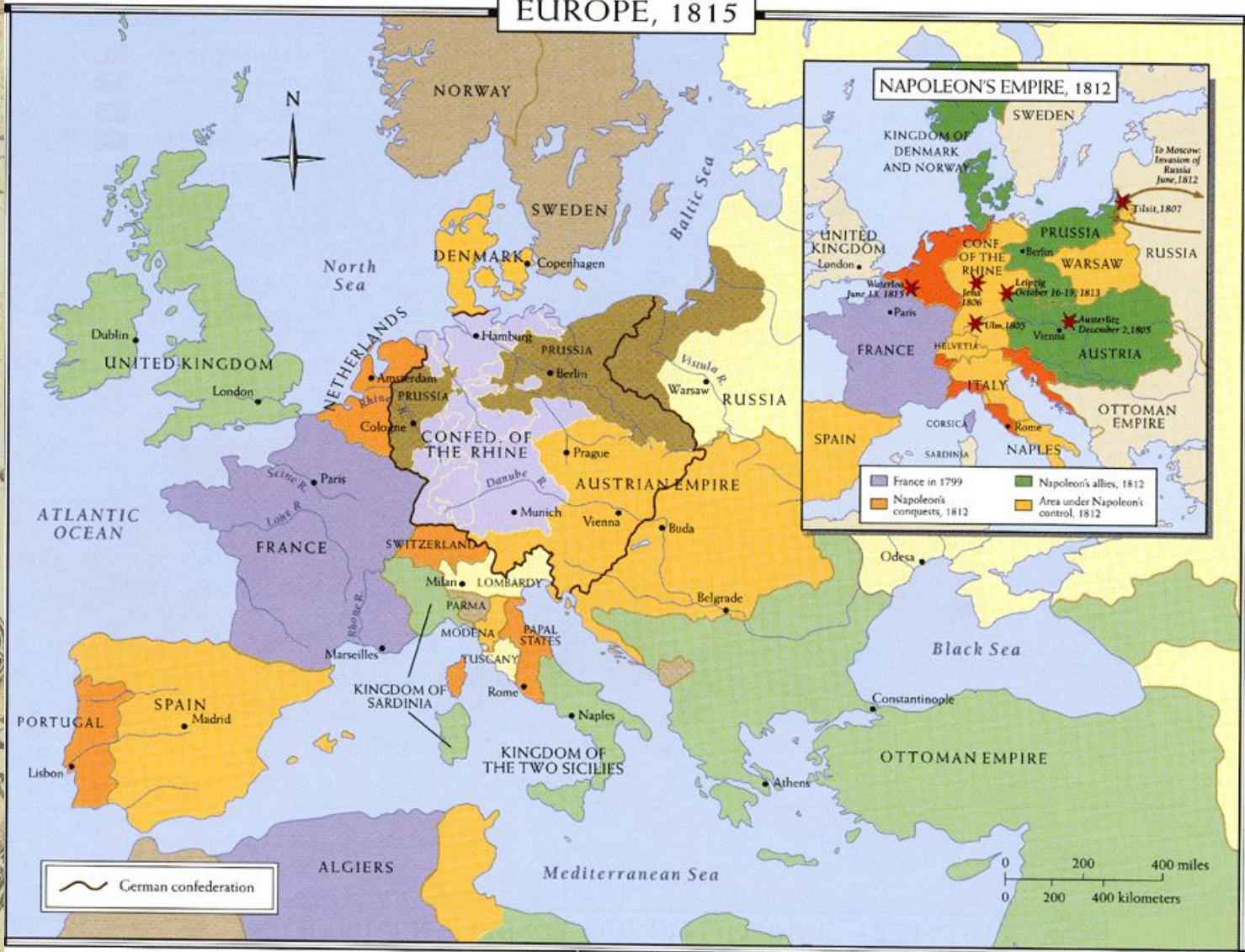
- Мордор – явно нет сельского хозяйства – орки едят друг друга?
- Хоббиты все время пьют пиво. Трудящихся хоббитов не видно – все по норам сидят. Чем закусывают! Явно сельская Англия!
- Рохан – экономика открытой степи - лошади. Нет скота и ферм.
- Гандальф и Ко явно ничего не едят – как справляются со Злом?
- В книге нет обычных еврофигур: купца, мельника и кузнеца.
- «Проклятые короли» питаются надеждой на смерть и прощение.

От Магии к Политике

- Получился Месседж: надо уметь противостоять Злу
- Дружба народов против общего врага – выход для Европы;
- Зло было изначально и возвращается (I - II м.в.), если не добито!
- Борьба за Власть – Мощь Кольца – «власть» - заразно!
- Гандальф и Ко не справляются со Злом – нужна отвага
- Битва Народов изначально почти безнадежна – перевес Зла
- «Проклятые короли» («Советы»?) выиграли битву и прощены;
- Король вернулся, свадьбы, хоббиты пьют свое пиво, и выгоняют «коммуниста». Магия больше не нужна.

• Концы Ветхобитовых вереж Гандальф, Гудбод, Фредо и Элфринд

EUROPE, 1815



the Sunda

Middle East

kind

Средиземье на карте Европы



В 2007 году профессор геологии Калифорнийского университета (UCLA) Питер Бёрд, сопоставив нарисованные Толкиным карты Средиземья с картой Европы, пришел к выводу, что они неплохо совпадают... при условии, что речь о Европе ледникового периода (20–30 тысяч лет назад)



Поскольку значительная часть вод в ледниковый период была скована льдами, уровень океана был существенно ниже

Контур современной Европы

Маршрут Бильбо и компании из «Хоббита»

Маршрут Фродо и компании из «Властелина колец»



ЭРЕБОР
ОЗЕРНЫЙ ГОРОД

Одинокaя гора (Эребор) попадает прямо в Хибины на Кольском полуострове

Озерный город географически соответствует городу Кандалакша Мурманской области

Продолжение Скандинавских гор на юг, через Данию в Германию (если отождествлять их с Мглистыми горами) — одно из наиболее заметных противоречий гипотезы



Разумеется, это сопоставление — лишь интеллектуальная игра. О существовании эльфов, хоббитов и гномов — в ледниковом периоде или когда-либо еще — речь не идет



Кто попал в книгу из наций:

- Жители Мордора и их всевозможные союзники, включая волков и всяких уродов, но очень много...
- Жители разгромленной Империи (Город) плюс королевство в степях – нет четкой аналогии, но характеры!
- Эльфы – непростые ребята в книге, но вояки и исторически союзники людей; пытаются жить сами по себе. Леголас!
- Гномы – локализируются в Альпах (Австрия-Бавария) с озерами, пещерами и металлами, жадные мастера.
- Проклятые короли под землей – прощенные советские вояки?!

Роль магии в

Хоббите

- Гандальф (и сначала Саурман Белый) – классические «Guardians» – протекторы природы и общества. Мало их!
- Магические артефакты: мечи и кольца – можно изготовить в большой печи, на вулкане (?).
- Роль расы Хоббитов в том, что они такие простые системы, что магия слабо действует на них – иммунитет.
- Люди подвержены магии – боятся воя летающих драконов, неизвестности, непонятных глубин и чудовищ.
- Доброй магии немного – люди и вся коалиция должны противостоять врагам и плохой магии на храбрости.
- В столкновении со злом храбрость, верность, дружба превосходят плохую магию! Как и у нас – общечеловеческое.

История и Хоббит


- Первый пилот написан в 1930-ые годы. «Зло вернулось», но пока это только поход 7 гномов за своей родиной (и золотом).
- «Трилогия» писалась во время войны и до 1960. Главное событие – почти безнадежная борьба с Сауроном (Мордор).
- Поход «Семерых» – классический поход Героя (Фродо) для уничтожения «Кощеевой смерти» (потом будут «Хокруксы»). Остальные помогают ему пройти до конца.
- Битва у Белого города выиграна с помощью магии мертвых Проклятых королей. Мордор не взять без уничтожения «Кольца» - гонка со временем и пешеходом. Битва у ворот безнадежна!

• Верный Мрачной горы, стоящий бамбуком

Конец Истории и уход

старого мира

- Мир спасен Гандальфом и Энтами. Победа над Саруманом, Фродо («уничтожение кольца»); Арагорном и «проклятыми».
- Фродо борьбой с магией измучен и уходит с Эльфами. Гномы отвоевали себе Гору и золото – но уже не фактор игры.
- Бессмертные Эльфы сдаются и оставляют этот мир Арагорну с женой и людям, хотя опасность миновала – зачем бежать.
- Буколический мир – до первого (1 мировой) и второго нашествия Саурона (2 мировая война) – уже не может вернуться.
- В мире людей остаются только хоббиты, гномы прячутся;



**Ещё больше магии в курсе
«Сказка – ложь, да в ней
намёк» каждый вторник в
ЭМШ в 18:55**