

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!

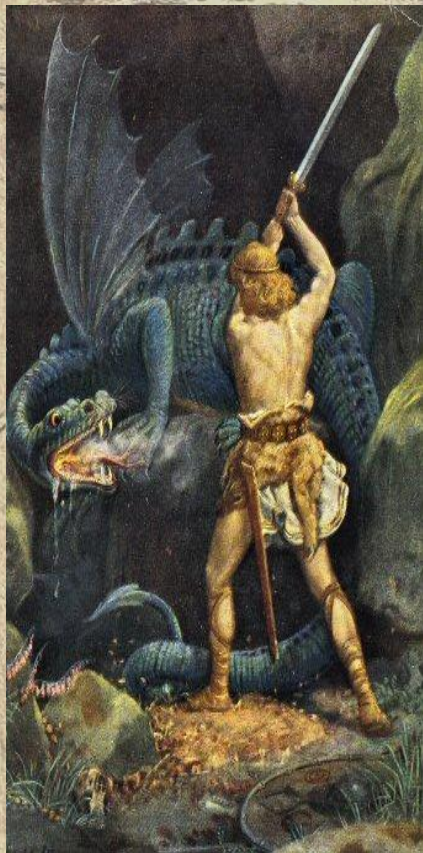
Возврат Магии в Литературу:

- 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

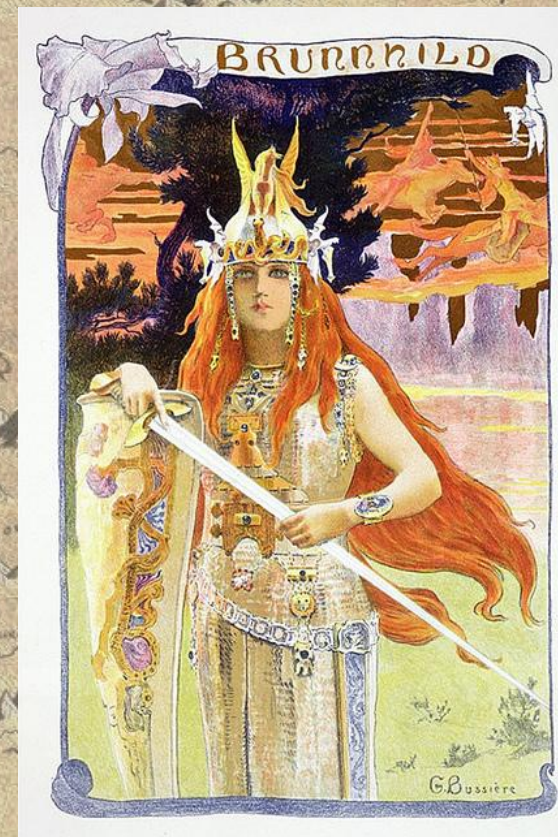
Песнь о

Нибелунгах

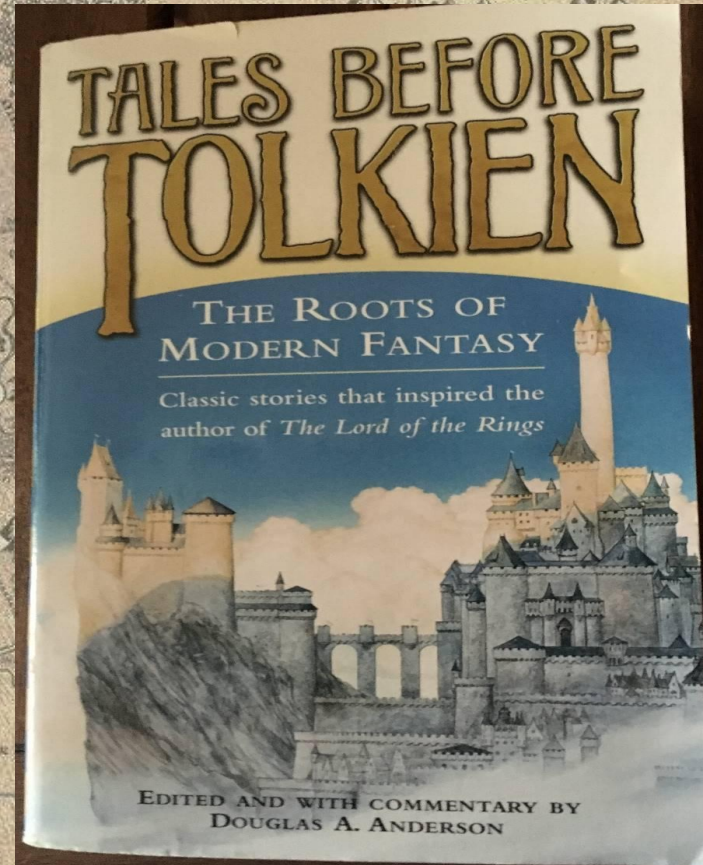
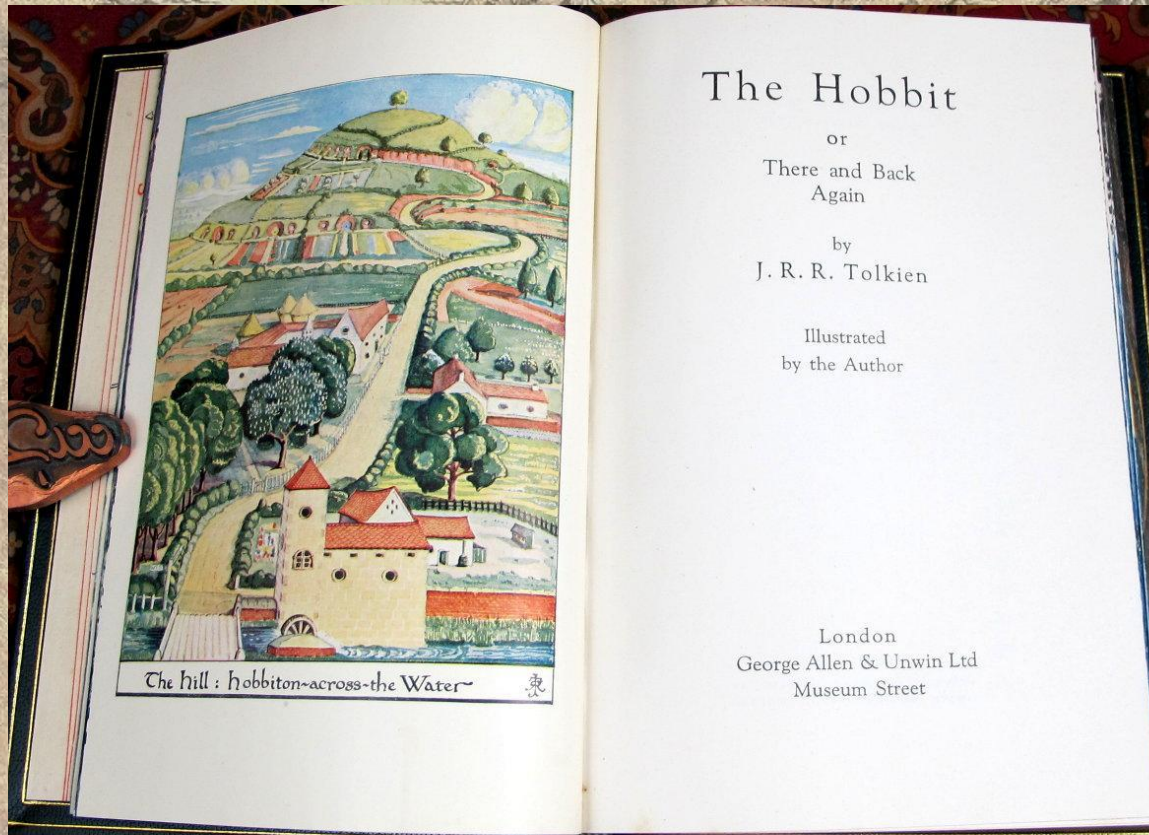
<= Отруби голову
Дракону



Сама справлюсь!



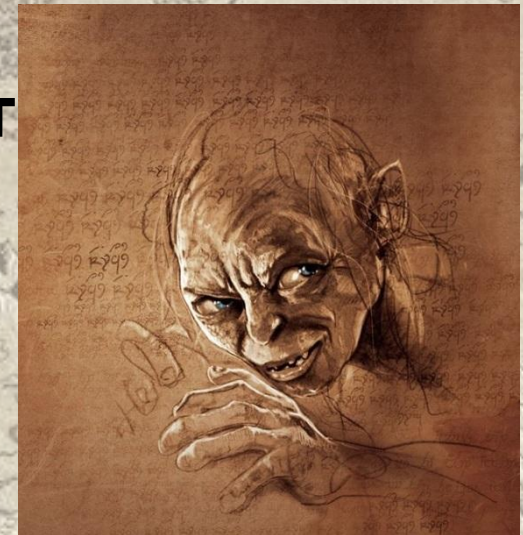
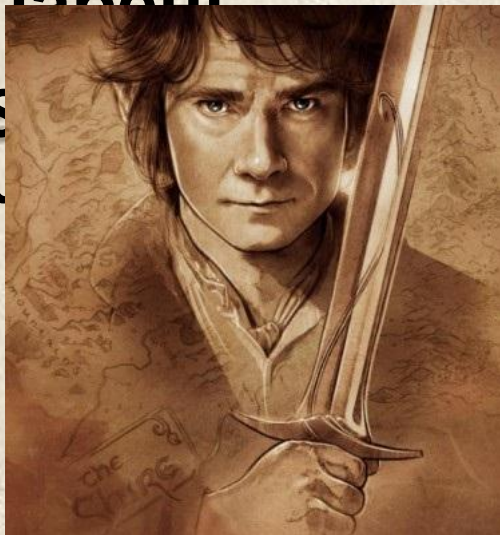
Издан



Ведущие характеры

«Хоббита»

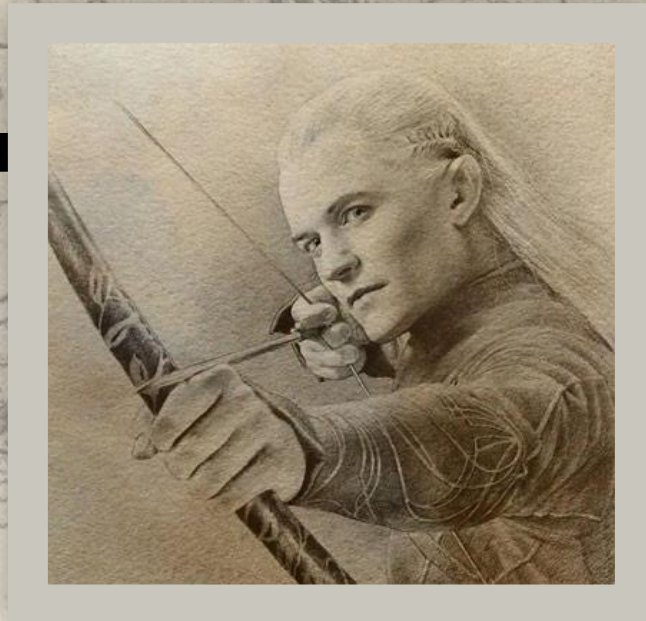
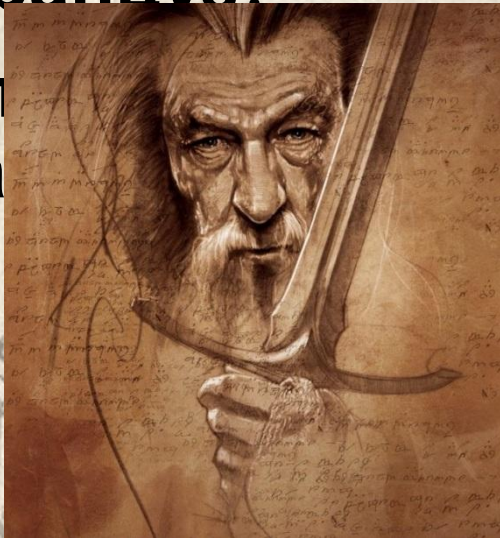
- **Bilbo – the Thief** – характер героя: хитрый тактик, естественный приспособленец и приобретатель; никаких жизненных амбиций, психика защищенная от Кольца; никаких женщин – просто пиво!
- **Frodo + Sam, Merry and Pippin** – развертка Хоббита на четыре персонажа: упорный, верный, авантюрист и хороший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



Ведущие персонажи

«Хоббита»

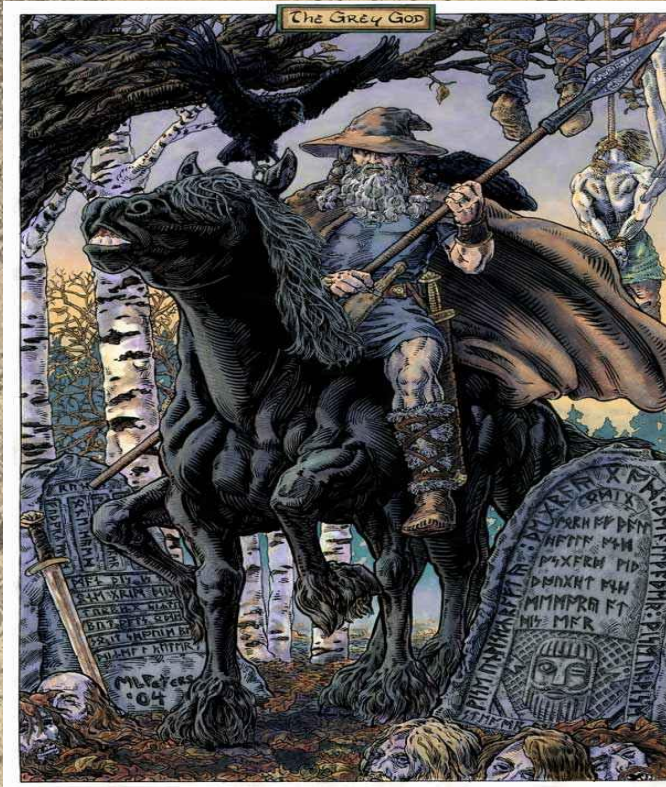
- Gandalf the Grey – еще одна реинкарнация бога Одина. Защитник (и реставратор) равновесия Мира Эльфов, Гномов и Людей. Неполное предвидение, хорошее чувство опасности; максимум индивидуальной магии в книге, но дважды разбит.
- «Боевой Гном» Gimli – хвостун, а не «гном» - немного француз?
- Элронд –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



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 Вигго 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



Виго 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!
- Rohan – экономика открытой степи - лошади. Нет скота и ферм.
- Gandalf and Co 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 рек: Гандальф, Гудбод, Фредо и Элфрин

Map by Eric Worc, copyright, Google, and Cartography by Peter Perin. All locations by Richard A. Ross.
Published by I.C.E. Inc., Charleston, SC, USA. All exclusive worldwide rights holder for boardgames and fantasy role playing
games based on J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings and The Hobbit.

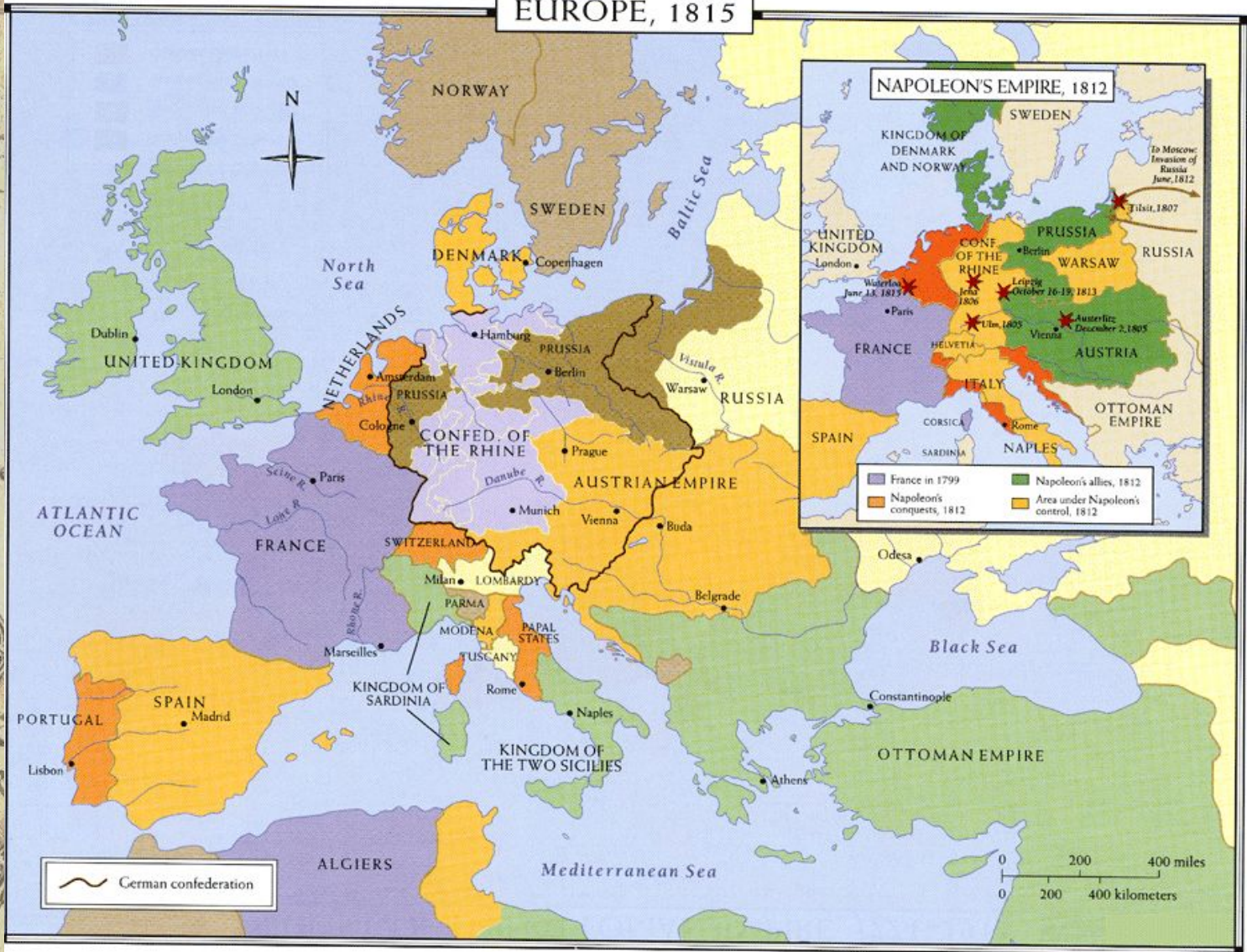


Сербско-Санага
Средземља

Legend

0 125
Scale of Miles

EUROPE, 1815



the sand

Middle Earth



proceedings of the war

LAND

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

Одинокая 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**