

Один из самых первых и известных романов в жанре эпического фэнтези — «Властелин колец» — оказал значительное влияние на восприятие и развитие этого жанра во всех культурных сферах: на теле-

видении, в кинематографии, анимации, настольных и компьютерных играх во всем мире. Даже театрализованное шоу на открытии летних Олимпийских игр в Лондоне в 2012 году, рассказывающее краткую

историю Британии, прошло с помощью эпических инструментов Толкина. Наше сегодняшнее представление мрачного, сказочно-волшебного мира в сеттинге условного Средневековья во всем

обязано английскому филологу и писателю.

Но дело даже не в развитии жанра фэнтези. Если рассмотреть роман Толкина вне этого контекста, он все равно остается произведением, оказавшим влияние на культуру в целом. Парадоксально, но ведь непосредственно высоких литературных достоинств у романа нет. Ни для кого не секрет, что Толкин фактически искусственно создал эпос Британии, как в свое время Элиас Лённрот собирал «Калевалу» (карело-финский эпос) и Мухаметша Бурангулов описал уральский эпос «Урал-Батыр». Как произведение художественной литературы, «Властелин колец» вызывает много вопросов у большинства исследователей. По этой причине Толкин не получил Нобелевскую премию в 1961 году, несмотря на многочисленные хлопоты его друга, также писателя, творившего в жанре фэнтези, Клайва Льюиса. Премию в том году присудили югославскому писателю Иво Андричу.

Сам Толкин также называл свой роман лишь поводом, «плацдармом» для большого языковедческого исследования. Множество языков и наречий были созданы автором, в том числе две разновидности эльфийского языка (кенья и синдарин), которые проработаны практически на 100 %, их можно выучить и использовать независимо от книги. Эльфийский язык стоит на первом месте по популярности среди художественных искусственно выведенных языков.

Второй целью Толкина было создание совершенно иного мира, продуманного до мель-

чайших деталей: эпос со своим подэпосом. Языки, мифы, легенды, кухня, застольные песни, анекдоты — эти абсолютно достоверно продуманные элементы делают «Властелина колец» уникальным памятником литературы, притом что художественных достоинств (конфликтов, драматургии, рефлексии героев и пр.) ему недостает.

За счет всех этих деталей (от дизайна пуговицы до собственных легенд о происхождении мира) «Властелин колец» стал идеальным источником для переноса его сюжета в нелитературные формы творчества. Достоверность нуждается в мелочах, их у Толкина очень много. Подробная детализация стоит на первом месте, опережая сюжетообразующие элементы вроде конфликта, событий, перипетий и узнаваний. Известно, что сюжет далеко не всегда базируется на первоисточнике. По тем или иным причинам, руководствуясь законами кино или видеоигр, его приходится видоизменять. И в этом случае вкупе с пустым сеттингом связь произведения «А» и «В» абсолютно теряется. У «Властелина колец» другая история: здесь сеттинг важнее истории, именно благодаря ему мир Легендариума хорошо узнаваем (Легендариумом принято называть все литературное наследие писателя, относящееся ко вселенной Средиземья).

Популярность этой культовой книги породила множество подражаний. Множество авторов бросились создавать свои произведения по мотивам вселенной «Властелина колец», так как она открыта для лю-

бых фантазий, притом что ее законы остаются неизменными из поколения в поколение. Так уже почти полвека создаются произведения — наследники Легендариума.

Исходя из этического масштаба самого романа, любые произведения по его мотивам требуют такого же размаха. Поэтому всегда, когда мы говорим о нелитературном наследии «Властелина колец», мы имеем дело с большим количеством технических инноваций и в целом с дорогим и масштабным производством.

Например, создание нового сериала-приквела к «Властелину колец» от Amazon studios потребует рекордный миллиард долларов.

Первый бум толкинизма пришелся на 1960-е годы XX века, главными его читателями по всему миру стали хиппи. Эскапизм, сказочность, романтизм и беззаветная борьба со злом до последней капли крови — эти принципы «Властелина колец» нашли отклик в сердцах разношерстной публики, которая вряд ли задумывалась над вопросом о том, как должна выглядеть настоящая эпическая сказка. Сегодня мы живем в мире, сконструированном поколением, всецело воспитанном на «Властелине колец». По этой причине, если в XXI веке речь заходит о сказочно-эпическом сеттинге, произведения многих авторов несут на себе явный отпечаток эпигонства. Все они учились на единственном на тот момент источнике.

Например, такие слова, как орк (падший эльф, сказочное существо, схожее с гоблином), варг (чудовищный огромный волк), хоббит

(недомерок с большими мохнатыми ногами), митрил (вольшебный и очень прочный металл), стали практически общеупотребимыми в контексте любого фэнтези и не только. А придумал их в свое время Толкин.

Получается, что Толкину удалось создать с нуля не то чтобы эпос Британии, но — интернациональный англо-саксонский эпос. Матрица Толкина сегодня принимаются за норму, и далеко не все вспоминают, что абсолютно каждая деталь современного фэнтези была придумана профессором филологии Оксфордского университета.

Становится понятна и причина популярности Легендариума в первую очередь в США, так как Новый Свет фактически, за малым исключением — индейского, не имеет своего эпоса. Зато фэнтези является заменой старинным легендам и мифам.

Роман Толкина стал самым влиятельным литературным произведением XX века, когда речь идет о нелитературном наследии. В этой статье мне хотелось бы раскрыть в отдельности разные пласты культуры, которых бы просто не было в современной для нас форме без романа «Властелин колец» и всего Легендариума Толкина.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Как случается довольно редко, образный ряд фэнтези во многом сформировали иллюстрации первых изданий романов Толкина. Работы сразу нескольких художников сегодня принято считать каноническими, так как впоследствии произведений, основанных

исключительно на рисунках только какого-то одного иллюстратора, не было.

Книжные иллюстрации к работам Толкина уже стали самостоятельным жанром в истории изобразительного искусства. Все они разные, некоторые одобрял сам Толкин. Однако ранние рисунки характерны тем, что все они берут свое начало от традиционной классической английской иллюстрации XIX века.

Считается, что первые иллюстрации были выполнены английским художником Ворвиком Гоублом к роману «Хоббит, или Туда и обратно». Сам Толкин также не остался в стороне от иллюстрирования собственного детища. После Второй мировой войны галерею Легендариума дополнили такие художники, как Грег и Тим Хильдебрандты и, самый известный, Алан Ли. Именно его работы легли в основу эскизов к будущему фильму Питера Джексона «Властелин колец».

Популярность романа в буквальном смысле перешла все границы, породив национальные варианты его издания. Например, в Финляндии иллюстрации к «Хоббиту» выполнила знаменитая писательница и художник Туве Янссон, автор знаменитых «Муми-троллей». Советское издание «Хоббита» иллюстрировал художник Михаил Беломынский. Бильбо Бэггинса он изобразил похожим на актера Евгения Леонова.

В целом иллюстрации строго делятся на два типа: эпические (мрачные, волшебные, с отголосками традиций художников-праерафаэлитов) и детские, для «Хоббита».

АНИМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ

В 1977 году вышел мультфильм «Хоббит» (реж. Джулз Басс), в 1978 году — «Властелин колец» (реж. Ральф Бакши), в 1980 году — «Возвращение короля» (реж. Джулз Басс). Художники-мультипликаторы при создании персонажей основывались на творчестве канонических иллюстраторов, авторам фильма оставалось грамотно выстроить нарратив, мизансцены, драматургию и характеры персонажей.

Работы Басса и Бакши весьма различны, но их объединяет общий мрачный стиль мира Средиземья и сюжетная напряженность. Неудивительно, что «Властелин колец» стал первой работой Тима Бертона в качестве одного из аниматоров. Мультфильмам удалось широко представить зрителю весь разнообразный мир Легендариума, позже их наработки лягут в основу будущих фильмов и игр. Поэтому говорить о самостоятельности романа в качестве источника для гейм-дизайнеров не приходится.

Мир Легендариума очень сложный и материально затратный для экранизации или любого иного воплощения, поэтому режиссеры вынуждены были решать большие задачи, требующие настоящего технического чуда для их успешной реализации. Например, во «Властелине колец» Бакши использовал тогда новейшую технику ротоскопии — совмещения рисованного изображения с отснятым на киноплёнку. Таким образом авторы добивались невероятных для

того времени эффектов. Чаще всего это технику применяли для создания массовых сцен сражений.

КИНО

Любопытно, что первая отечественная экранизация Легендариума была воплощена в жизнь в Ленинграде («Сказочное путешествие мистера Бильбо Бэггинса, хоббита» — телеспектакль, 1985 год, реж. Владимир Латышев, «Лентелефильм», СССР). Выбор пал именно на «Лентелефильм», так как эта студия считалась наиболее оснащенной в стране. Спектакль снимался с применением модной тогда рир-проекции, когда во многих сценах актеры играют на синем фоне, который потом заменяется любым другим при помощи компьютера. Стилистически фильм Латышева больше тяготеет к классической советской киносказке, а не к мрачному европейскому эпосу.

Финский телесериал объединил в себе сюжеты «Хоббита» и «Властелина колец». При этом он является наиболее каноническим экранным произведением по Легендариуму, так как остается максимально близок к тексту Толкина («Хоббит, туда и обратно» — телесериал, реж. Тимо Торикка, Финляндия).

Оба фильма объединяет, к сожалению, очень маленький бюджет. Но несмотря на это, картина удалось оставить след в истории: они стилистически выверены, герои — яркие и запоминающиеся, как и в книге. В ленинградской постановке роль волшебника Гэндальфа исполнил актер Иван Краско. Опыт двух

этих постановок продемонстрировал, что во «Властелине колец» есть большой кинематографический потенциал, но он требует невероятного, заоблачного бюджета и более свежих компьютерных технологий. Время киноэпопеи Питера Джексона еще не пришло. Но когда оно настанет, новозеландский режиссер многое позаимствует из финского сериала, превратив тем самым свой фильм в настоящий гимн постмодерну. В трилогии Питера Джексона нет абсолютно ничего оригинального, кроме музыки Говарда Шора. В качестве художника режиссер пригласил самого Алана Ли, одного из авторов канонических иллюстраций к книге.

К концу 1990-х «Властелин колец» приобрел статус настоящей легенды. Историю переложили множество раз для кино, мультфильмов и компьютерных игр. Какие-то факты из книги опускались, изменялись, забывались. «Властелин колец» стал настоящим постмодернистским котлом. Желая создать что-то новое по мотивам этого сюжета, авторы уже не могут откеститься от опыта предыдущих постановок. «Властелин колец» стал один из важнейших романов всего XX столетия, потому что он абсолютно интернационален и обладает метасюжетом. А его экранизация («Властелин колец», 2001–2003 годы, реж. П. Джексон, New Line Cinema) смогла завоевать рекордное количество «Оскаров», обозначив новую веху развития кино.

Я склонен считать фильм Джексона прекрасной лебединой песней постмодерна. Как я уже упоминал выше, этот

фильм вобрал в себя абсолютно весь опыт осмысления Толкина. Даже сама манера съемки приближается к документальной, что чрезвычайно важно. Если сравнивать его с другим эпическим произведением, например с сагой «Звездные войны», то это две противоположные истории. «Звездные войны» — космическая опера, практически древнегреческая трагедия, которой надо любоваться в роскошном театре. «Властелин колец» же — это полное погружение в авторский мир. Это — «Илиада», во всех подробностях описывающая кровавые бои на полях Средиземья.

Следующая трилогия Джексона — «Хоббит» — вышла настолько неудачной, что сегодня о ней даже не принято говорить. Для многих остается загадкой, почему при почти том же составе съемочной группы фильм получился совершенно провальным? В этой кинокартине используется гораздо больше компьютерной графики в ущерб реальным декорациям или моделям, из-за чего теряется правдоподобие — главное, о чем следует помнить всем авторам, занимающимся Толкином. «Хоббит» Джексона вышел глянцевым, «вылизанным», кадры словно скопированы со страниц модных журналов. Потому что авторы фильма хотели уйти в сторону красивой сказки, каким изначально и был «Хоббит» до появления «Властелин колец». С выходом второго романа Толкина отношение к «Хоббиту» изменилось, так как он стал приквелом к довольно мрачной истории. Сейчас их сложно воспринимать отдельно друг от

друга — то же самое произошло и с фильмами.

ИГРОВОЕ НАСЛЕДИЕ

Непрямым наследником «Властелина колец» выступила настольная игра «Подземелья и драконы» (1974 год, авт. Гэри Гайгэкс). Это очень важно для понимания значимости «Властелина колец» для игровой индустрии, поскольку сегодня структура «Подземелья и драконов» лежит в основе абсолютно всех фэнтезийных игр в жанре «адвенчура» («приключение»).

«Подземелья и драконы» основываются не на сюжете Легендариума. Игра заимствует только сеттинг мрачного сказочного мира. Произведение Г. Гайгэкса — это настольная игра, где множество участников сообща должны спуститься в подземелье, чтобы найти сокровища и победить чудовищ. Это группа воинов разных рас, обладающих разными умениями, заклинаниями и оружием. Отдельный игрок выступает в роли рассказчика и судьи, он ведет игровую нарратив и следит за правилами. Таким образом, каждый спуск в подземелье — это уникальный игровой и сюжетный опыт, истории никогда не повторятся.

Однако история не стоит на первом месте в играх, только если речь не идет о визуальных новеллах того или иного рода. Гораздо важнее в игре — обжить окружающее пространство. И в мире «Подземелья и драконов» встречается очень много от Легендариума. Визуализация героев и чу-

довищ (дизайн пластиковых фигурок) напоминает первые иллюстрации «Властелина колец». Название рас, арсенал оружия и заклинаний также имеют точки соприкосновения.

Пошаговое изучение враждебного фэнтезийного мира, поиск артефактов, система улучшения персонажей, взаимовыручка игроков при совместной игре и боевка — это лишь немногие принципы геймплея «Подземелий и драконов», которые переняли абсолютно все будущие компьютерные игры-адвенчуры. Это прежде всего и элементы механики. Визуальные аспекты игры Гайгэкса также легли в основу всего того сказочного мира компьютерных игр, который мы знаем сегодня, начиная с *The Legend of Zelda* (1986) и заканчивая *Dark Souls* (2011).

Итак, первым переложением «Властелина колец» из области литературы в иную культурную сферу стала именно игра (!), а не фильм. Это говорит о том, что в Легендариуме заложены все ресурсы, необходимые для создания очень качественной игры. Пришло время поговорить об этих ресурсах подробнее. В первую очередь рассмотрим исключительно жанровые литературные особенности эпического фэнтези.

1. Большой масштаб событий и продолжительный временной период

Этот принцип позволяет играм расширять свою вселенную, то есть выйти за рамки оригинального сюжета, что дает возможность создать несколько канонических игр

либо делать неканонические спин-оффы.

2. Множество сюжетных линий

Благодаря этому принципу сюжет игры может стать более разнообразным. В целях достижения единого результата множество героев выполняют те или иные квесты. При сохранении логического и целевого единства мы можем переключаться между персонажами, тем самым осваивая специальные способности каждого из них, изучать новые локации и т. п. Игра не становится монотонной, она оказывается очень событийно насыщенной.

Кроме этого, запускается принцип действия банды, то есть одновременного функционирования группы героев. Это один из элементов RPG-игр, когда один игрок может управлять некоторым коллективом воинов. Используя возможности каждого из них, он должен привести всех героев к конечной цели.

3. Описание превалирует над действием

Создавая эпос, автор в первую очередь продумывает не сюжет, а наполнение того мира, о котором он будет рассказывать. Это очень важно для игры, по сути это ее будущий сеттинг. Толкин фактически писал английский эпос, основываясь на историях Ирландии, Исландии и Скандинавии. Поэтому наполнение мира сказочной страны Средиземья выполнено с необычайной точностью: описание костюмов, архитектуры, оружия, заклинаний, кулинарии, создание эпоса внутри эпоса и многое другое.

Теперь рассмотрим особенности не всего жанра, а «Властелина колец» в частности, чтобы понять, почему эта книга так хорошо трансформируется в игру.

1. Фрагментарность сюжета

Сюжет книги и, соответственно, игры состоит из микросюжетов, разбитых на те или иные события или места действий. Единственное, что связывает их воедино, — это путь Макгаффина (Кольца) к Роковой горе. Поэтому роман образует не цельную фабулу, а, скорее, сюжетное полотно, призванное со всех сторон показать ужасы войны. Для того чтобы показать войну, литература и кинематограф прибегают к помощи эпической манеры повествования. Многие авторы исповедуют идею, что на войне не может быть сюжета. Война — это боль, страдания и разрушения. В этом плане «Властелин колец» (как книга, так и фильм Питера Джексона) близок советской эпопее «Освобождение» (1968–1972 годы, реж. Ю. Н. Озеров, «Мосфильм») или, если рассматривать более свежие примеры, фильм «Дюнкерк» Кристофера Нолана (2017 год, Syncoru films).

Такая фрагментарность сюжета хороша и для игры. Разработчики не привязываются к необходимости использовать многочисленные кат-сцены (внутриигровое видео без элементов интерактива) для передачи сюжетной части, не нужны длинные диалоговые окна. Поэтому можно смело выстраивать впечатляющую боевку и сцены сражений вообще.

2. Метасюжет

Сюжет «Властелина колец» выделяется своей мифологической однозначностью. Идет тотальная война добра со злом. Цель — это всегда физическое уничтожение противника. Это несложно трансформировать в видеоигру. Игроку всегда будут понятны его цели и задачи, потому что он имеет дело с метасюжетом, который не нужно разгадывать в процессе геймплея.

3. Механика эпизодов

В романе Толкина чередуются разнообразные по механике эпизоды. Где-то превалирует боевка, где-то персонажу надо добраться от пункта А до пункта Б незамеченным. Где-то герои атакуют, где-то защищаются и т. д. Это играет на руку разработчикам: появляется возможность создавать нескучные и разнообразные по механике миссии. Например, играя за Фродо Бэггинса, нужно незамеченным пройти мимо Хранителей кольца. А играя за Арагорна, игрок наоборот вправе показать им всю силу своего персонажа и вступить с ними в открытый бой.

4. Система улучшений

Немногие игры обходятся без прокачивания персонажей. Улучшения позволяют игрокам открыть новые возможности в играх, проходить трудные места, которые раньше были недоступными, и т. п. Во «Властелине колец» эти улучшения прописаны в источнике, они логично вписываются в сюжет как книги, так и игр:

— трансформация Гэндальфа Серого в Гэндальфа Белого;
— волшебный королевский меч, скованный из обломков

Нарсиля, который Элронд отдает Арагорну;

— подарки эльфов — набор артефактов, которые эльфы Лоризана отдают членам Братства кольца, чтобы облегчить их миссию (плащи-невидимки, волшебный хлеб Лембос, эльфийская веревка и пр.).

Как видим, «Властелин колец» — идеальная книга для создания настольной или видеоигры. Однако она никогда не выступала единственным источником вдохновения для гейм-дизайнеров. Вкупе с текстом всегда пользовались спросом и канонические иллюстрации и уже с конца 1970-х — анимационные фильмы.

Первая компьютерная игра на основе «Хоббита» вышла в 1982 году, после множества мультфильмов. По жанру это была текстовая адвенчура, выпускалась она для многих тогда платформ ПК, как с использованием примитивной графики, так и вовсе без нее. Версия без графики — самая простая, выпускалась на аудиокассетах. С помощью специального периферийного устройства кассета воспроизводила на экран монитора только текст.

Для создания игры разработчики использовали новейший для тех времен синтаксический анализ текста, который был очень важен для текстовых игр 1980-х годов. Отныне игроку было дозволено вводить сложные игровые запросы. Если раньше они ограничивались набором фраз из инструкции, вроде «Пойти направо», «Пойти налево», то теперь программа выполняла более сложные команды, к примеру: «Пойти к Гэндальфу и спросить, куда пошел Торин».

1980-е для «Властелина колец» стали периодом взросления и возмужания. С развитием технологий количество игр в жанрах адвенчуры и RPG увеличивалось, они становились более яркими, сложными и интересными, захватив просторы ПК (на консоли игры по «Властелину колец» не выходили, если не считать единственной невыпущенной игры для Atari-2600).

Для истории игр важен тот факт, что «Властелин колец» стал первым европейским фэнтези. Если учесть, что американская игра «Подземелья и драконы» также вдохновилась творчеством Толкина, то фэнтези в мир видеоигр попал исключительно благодаря Легендариуму. Более того, играм по мотивам «Властелина колец» всегда удавалось сохранить некую европейскую сказочную аутентичность на фоне остальных вариантов фэнтези 1980-х. Американские разработчики все больше углублялись в стилистику «Подземелья и драконов», где геймплей в основном строился на прохождении опасных лабиринтов с чудовищами. Японские разработчики развивали национальную традицию RPG-игр, истоки которой идут от приключений странствующих монахов-буддистов в феодальной Японии. «Властелин колец» же, не важно, европейский вариант или американский, всегда оставался исключительно европейским эпосом.

Технологии XXI века наконец позволили во всем великолепии воплотить мир Средиземья. Как и в самом начале пути, первой вышла настольная игра «Властелин колец» (Германия — Голландия,

999 Games, 2002 год), которая получилась настолько удачной, что была удостоена премии «Лучшая настольная игра по книге». В этой мультипользовательской «настолке» игроки управляют хоббитами. Сообщая они должны преодолеть все препятствия и донести кольцо до жерла Роковой горы. Игроки, управляющие силами зла, должны помешать им.

Этот элемент действий сообщая очень важен с точки зрения детской психологии. Само определение «Братства кольца» демонстрирует игроку философию единства: необходимо держаться вместе, друг за друга, не бросать друзей в трудную минуту (если речь идет о многопользовательских играх). Если мы говорим о классическом файтинге, то нет ничего страшного для здесь и для ребенка. Как и в эпопее «Звездные войны», во «Властелине колец» насилие показано несколько игрушечным, завуалированным, постоянно напоминая нам о том, что мы смотрим или играем в сказку. Более того, антагонистами в игре всегда выступают омерзительные и уродливые существа, которые в сознании ребенка никак не коррелируются с реальной жизнью. Поэтому по всем показателям игры по «Властелину колец» безопасны для детей.

В одно время выходят игры на основе сюжета «Хоббита» и «Властелина колец» (2003 год). «Хоббит» станет последней видеоигрой, основанной не на фильме Питера Джексона. Это адвенчура, 3D-платформер, где присутствует качественная боевка и стелс (миссии на скрытность), а также очень сложное

разгадывание загадок — еще одна неотъемлемая часть Легендариума. С точки зрения дизайнера игра многое заимствует у мультфильма Басса.

После выхода в прокат «Братства кольца» Джексона авторы фильма поняли, что добились успеха на кинематографическом поприще, теперь его можно расширять в сфере видеоигр, ведь впереди еще два фильма трилогии. Поэтому студия New Line Cinema заключила контракт с Electronic Arts на создание игр по мотивам фильмов «Две башни» и «Возвращение короля».

В итоге получились замечательные адвенчуры от третьего лица с элементами RPG. Студия даже выпустила серию видеороликов, которые можно сложить в целый документальный фильм о том, как создавались игры по этим фильмам. Актеры и моушен-дизайнеры фильмов по договору должны принимать участие и в создании компьютерных игр.

New Line Cinema не ограничилась созданием компьютерных игр. За ними последовала настольная игра «Властелин колец», выполненная совместно с британской компанией Games workshop. Игра вышла в 2005 году и объединяла в себе элементы игры, хобби и коллекционирования. Фигурки юнитов (боевых единиц) для сражений игроки должны были сами собирать, склеивать и раскрашивать. По жанру это уже не квест, а настоящая масштабная военная стратегия, в полной мере соответствующая фильму. Вместе с настольной стратегией «Властелин колец» от той же студии Electronic Arts вышла компьютерная военная стра-

тегия, которая также пользовалась большой популярностью у геймеров.

С появлением фильма Питера Джексона абсолютно все игры базируются на основе этой кинотрилогии, как визуально, так и юридически. Выпустить игру с совершенно иным подходом к анализу романа сегодня не представляется возможным, слишком велико культурное влияние фильма. Поэтому перед создателями игр встает новая проблема: как же обходиться с сюжетной частью? Это вводит новую классификацию игр по миру Средиземья:

1. Игра следует за фильмом Джексона.

2. Игра следует за фильмом плюс добавляет что-то каноническое (взятое из литературного первоисточника Толкина). Например, в настольной игре по фильму «Властелин колец» есть персонаж Тома Бомбадила, а в фильме его нет.

3. Игра следует за фильмом плюс добавляет что-то неканоническое.

4. Игра целиком идет по вымышленному сюжету. (К примеру, альтернативный сюжет, когда игроку дают возможность сыграть за силы зла и он одерживает победу.)

Как правило, неканонические элементы игр, сочиненные сценаристами специально для новейших игр на основе вселенной «Властелина колец», описывают события до начала Войны за кольцо или события, параллельные Войне за кольцо, ответвления, боковые сюжетные линии, происходившие одновременно с походом Фродо к Роковой горе.

С появлением неканонических сюжетов у разработчиков появилась возможность экспериментировать и с новыми жанрами. К сегодняшнему моменту «Властелин колец» опробовал на себе жанры «Защита башни» и Online-RPG. В наши дни игровое наследие Легендариума также обогатилось многочисленными фестивалями косплейщиков, которые соперничают в битвах, стрельбе из лука или более мирных состязаниях, вроде изготовления самого лучшего костюма Властелина тьмы.

Вывод

Я не зря сделал упор на игровое наследие «Властелина колец», так как об области настольных и компьютерных игр часто забывают, говоря о культурном влиянии того или иного произведения. А в случае с этим романом влияние было колоссальным, что фактически определило современную индустрию гейминга.

«Властелину колец» удалось стать культовым произведением, так как благодаря роману возникла целая субкультура. Скорый выход сериала «Властелин колец» от Amazon studios (2019 год) только подтверждает тот факт, что творчество Толкина — неисчерпаемый источник для новых экранизаций и переосмыслений. Поэтому уже буквально через год нас ждет очередной всплеск толкинизма, вызванного не книгой, а ее наследием.

Литература

1. Китагава Д. М. Религия в истории Японии. Чикаго, 1966. 586 с.

2. Асбьерсен П. К. На восток от Солнца, на запад от Луны: норвежские сказки. Петрозаводск: Карелия, 1972. 160 с.

3. Льюис К. С. Хроники Нарнии. М.: Эксмо, 2005. 768 с.

4. Калевала. Библиотека Всемирной литературы. Т. 12. М.: Художественная литература, 1977. 575 с.

5. Бурангулов М. Избранные произведения. Уфа: Книга, 2008. 488 с.

6. Скандинавские сказания / под ред. Ю. Светланова. М.: Детская литература, 1970. 240 с.

7. Ботерманс Д., Барретт Т., Делфт П. ван, Сплантерен К. ван. Мир игр. Амстердам, 1987. 300 с.

8. Толкин Дж. Р. Р. Хоббит. Сильмариллион. Малые произведения. М.; СПб.: Terra Fantastica, 2003. 671 с.

9. Босье С. Мифы и легенды народов мира. М.: Махаон, 2005. 127 с.

10. Калашников В. Славянская мифология. М.: Белый город, 2002. 48 с.

11. Хэдленд Д. Мифы и легенды Японии. М.: Центрполиграф, 2012. 384 с.

12. Спенс Л. Мифы североамериканских индейцев. М.: Центрполиграф, 2006. 336 с.

13. Х и л ь д е б р а н д т ы Г. и Т. Годы с Толкином. М.: АСТ, 2003. 132 с. (перевод книги Greg & Tim Hildebrandt «The Tolkien Years» о совместной работе над толкиновскими иллюстрациями в 1970-х).

14. Толкин Дж. Р. Р. Хоббит, или Туда и обратно. Властелин колец. СПб.: Азбука-классика, 2002. 1132 с.

15. Lord of the Ring, The Hobbit (4 books Collection

Boxed Set). London: Harper Collins Publishers, 2012. 1264 с.

16. Экранизации Толкина, забытые и неснятые. Режим доступа: <https://www.mirf.ru/kino/classic-kino/drugie-ekranizatsii-tolkina>. Средиземье, которое мы потеряли. Экра-

низации Дж. Р. Р. Толкина / Н. Караев // Мир фантастики. 2012. № 12.

17. Книжные иллюстрации к работам Толкина. Режим доступа: <https://natalielive.livejournal.com/59184.html>; <https://ozkii.livejournal.com/6557.html>

18. «Хоббит» по-советски // НТВ.Ru. Режим доступа: <http://www.ntv.ru/novosti/170414>

19. Курсье Н., Эль Канафи М. Zelda: хроника легендарной саги. Париж, 2016. 240 с.

г. Санкт-Петербург

