

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

«Допущено до захисту»:
Завідувач кафедри образотворчого
мистецтва
_____ Ольга ШКОЛЬНА

Протокол засідання кафедри
образотворчого мистецтва
№ ___ від «___» _____ 2023 р.

**ГОЛОВЧЕНКО ДАР'Я ВАЛЕРІЇВНА
ВПЛИВ ДЖОНА ТОЛКІНА НА СУЧАСНЕ ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО**

Кваліфікаційна магістерська робота
зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

**Керівник науково-дослідної
частини:**
Коновалова Ольга Володимирівна,
кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри образотворчого мистецтва

Керівник творчої частини:
Стрельцова Світлана Вікторівна,
старший викладач кафедри
образотворчого мистецтва

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. «ЛЕГЕНДАРІУМ» ДЖОНА ТОЛКІНА ЯК ВИГАДАНИЙ СВІТ СЕРЕДЗЕМ'Я	7
1.1. Життєвий і творчий шлях Дж. Р. Р. Толкіна як рух до високого фентезі.....	7
1.2. Внесок письменника в світову літературу.....	11
Висновки до першого розділу.....	20
РОЗДІЛ II. ТВОРЧИЙ СПАДОК ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА ЯК ДЖЕРЕЛО РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА	21
2.1. Ілюстрації художників ХХ–ХХІ ст. до творів Дж. Толкіна.....	21
2.2. Образи толкінівського світу в кінематографії.....	31
2.3. Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна у просторі сучасних медіа.....	39
Висновки до третього розділу.....	49
РОЗДІЛ III. СЕРІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ ДО ЗБІРКИ ТВОРІВ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА «СИЛЬМАРИЛІОН»	50
3.1. Дослідження сюжетів та вивчення зразків ілюстрацій до фентезійних творів.....	50
3.2. Робота над ескізами: вибір техніки виконання та композиційне рішення.....	55
3.3. Етапи створення серії ілюстрацій в матеріалі.....	57
Висновки до третього розділу.....	58
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62
ДОДАТКИ	67

ВСТУП

«Щодо часу появи, розвитку та композиції, то все це почалося разом зі мною – і ледве чи вельми цікавить іще когось. Тобто я не пригадую такого дня, коли би не вибудовував цього світу. Чимало дітей створює або принаймні починає створювати власні вигадані мови. Я ж захопився цим, відколи навчився писати, й ніколи не зраджував це своє захоплення» (З листа Дж. Р. Р. Толкіна до Мілтона Волдмена від 1951 р.) [11].

Гортаючи сторінки улюбленої фентезійної книги, ми поринаємо в неосяжні світи казкових ілюстрацій та цікавого сюжету, де відважний маленький герой йде на зустріч зі злом, щоб врятувати все, що йому дороге. Наша фантазія перестрибує зі слова на слово, з події на подію, малює образи і так народжується маленький Всесвіт, який перетворюється в ілюстрації та цілі сюжетні картини.

Митці завжди висвітлювали всі події, які їх хвилювали, за допомогою різних видів мистецтва. Графіка, як вид образотворчого мистецтва, виступає інструментом для створення та втілення будь-яких літературних образів, завдяки своїй різноманітності. Можна сказати, що використання архетипних образів зі світової літератури передбачає не лише спонтанну імпровізацію, але й збереження соціальної функції героїв. Так, наприклад, літературні твори можуть набувати нового життя через графічні образи, допомагаючи розвивати сюжети й створюючи виразні можливості для образотворчого мистецтва. Адже ілюстрація – це один із способів графічної інтерпретації літературного тексту, де зв'язок між ними не обмежується лише графічним зображенням. Синтез художньої літератури та образотворчого мистецтва може бути досліджено через ілюстрації, але загальний простір взаємодії цих видів мистецтва виходить за рамки сучасності. Графіка є ефективним способом висловлення своїх думок та інтерпретації реальних та вигаданих персонажів, подій у світі мистецтва.

«Легендаріум» видатного англійського письменника Дж. Р. Р. Толкіна (03. 01. 1892 – 02. 09. 1973) став об'єктом для різноманітних інтерпретацій. Сюжети його творів були натхненням для митців різних галузей: художників, режисерів, музикантів. Варто згадати лише видатну трилогію фільмів «Володар перснів» (2001) від культового режисера Пітера Джексона.

Творчість Дж. Толкіна завжди спонукає науковців – літературознавців, лінгвістів і митців до дослідження. На просторах Інтернету можна знайти велику кількість матеріалів, присвячених творчості письменника. У своїй роботі український дослідник та культуролог Дмитро Кузьменко «Християнський вимір творчості Дж. Р. Р. Толкіна» висвітлює релігійні аспекти письменницької діяльності, досліджує, як християнські ідеї та цінності відображенні в творах «Володар персня», «Гобіт» та «Сильмариліон» [17]. Наталія Четова у статті «Реконструкція образно-асоціативної площини концептуального простору, уявне у творах Дж. Р. Р. Толкіна» аналізує взаємозв'язок між образним і концептуальним компонентами уявного простору творів Толкіна. Дослідження базується на теорії концептуальної метафори, що дозволяє автору аналізувати образи та символи у творах письменника з точки зору їх концептуальної природи [31]. Віталій Харченко у статті «Твори Дж. Р. Р. Толкіна – феномен сучасної культури» досліджує мотиви та символіку, які письменник використовував у своїх творах, а також висвітлює вплив цих творів на літературу, кіно та інші сфери мистецтва, звертає увагу на глибинний зміст творів та їх актуальність у сучасному світі [30]. Серед молодих українських дослідників Ганна Пивовар досліджувала, як змінювався образ ельфів у мистецтві з часів творчості Толкіна до наших днів, аналізувала вплив образу на сучасну культуру у статті «Образ ельфів у сучасному візуальному мистецтві» [23].

Творчість Дж. Р. Р. Толкіна стала основою для багатьох сучасних візуальних втілень, зокрема в графіці, кіномистецтві та анімації.

Отже, **актуальність дослідження** полягає у висвітленні впливу творів Джона Толкіна на сучасне візуальне мистецтво й формування нової

інтерпретації літературних образів з урахуванням розвитку ІТ-технологій сьогодення.

Об'єкт дослідження: візуальне мистецтво кінця XX–XXI століття.

Предмет дослідження: художньо-образна складова класичних і сучасних медіа, сюжетну основу яких складають літературні твори Дж. Толкіна.

Мета дослідження: визначити, які ідеї, концепції та образи, висунуті Толкіном у своїх творах, були застосовані в сучасному візуальному мистецтві, і як вони були трансформовані у процесі адаптації до нових умов та вимог сучасного світу.

Відповідно до мети окреслено наступні **завдання дослідження:**

- виявити творчий внесок Дж. Р. Р. Толкіна у світову культуру;
- дослідити художні особливості створення ілюстрацій до літературних творів Дж. Толкіна;
- проаналізувати прийоми створення кінематографічних образів;
- визначити особливості втілення фентезі Дж. Толкіна у простір сучасних медіа;
- описати етапи роботи над ілюстраціями до збірки «Сильмариліон».

Теоретичне значення роботи полягає в розширенні знань про те, як літературні твори можуть впливати на візуальне мистецтво, які інноваційні методи можна використовувати для відображення уявних світів, що буде корисним для викладачів закладів освіти, лекторів та діячів культури загалом.

Практичне значення роботи полягає в подальшій розробці образів «Легендаріуму» Толкіна художниками-фахівцями, аматорами, керівниками творчих гуртків на підставі здійсненого аналізу та опису процесу роботи над графічними творами.

Методи дослідження. Для досягнення мети і розв'язання поставлених завдань на різних етапах дипломної роботи застосовувався комплекс наступних **методів дослідження:** з філософського блоку – герменевтичний дозволив ґрунтовно інтерпретувати твори різних видів сучасного мистецтва; з

історичного блоку – історико-культурний, завдяки якому окреслено панораму творчості Толкіна в контексті зрушень ХХ ст., історико-порівняльний (компаративний) дозволив шляхом порівняння встановити схожість та відмінність досліджуваного матеріалу. З культурологічного блоку – крос-культурний аналіз використано задля вивчення впливу літератури на художні практики; мистецтвознавчий блок: іконологічний метод дозволив детально проаналізувати художні особливості творів сучасного візуального мистецтва.

Структура науково-дослідної частини. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури і додатків. Основний зміст викладений на 61 сторінках. Загальний обсяг роботи – 85 сторінки.

РОЗДІЛ І.

«ЛЕГЕНДАРІУМ» ДЖОНА ТОЛКІНА ЯК ВИГАДАНИЙ СВІТ СЕРЕДЗЕМ'Я

1.1. Життєвий і творчий шлях Дж. Р. Р. Толкіна як рух до високого фентезі

Джона Роналда Руела Толкіна не дарма називають батьком сучасного фентезі – легендарний англійський письменник витворив власну міфологію на сторінках книжок і став одним із основоположників жанрового різновиду фантастики – високого фентезі. Твори письменника належать до одних із найпопулярніших за всю історію літератури. Всесвітню славу Джон Толкін здобув завдяки роману «Володар пернів» (1954). Бестселерами стають не лише книжки Толкіна, а й зняті за його творами фільми й серіали (див. Додаток 1, рис. 1.1).

Джон Рональд Руел Толкін з'явився на світ у місті Блумфонтейн, яке сьогодні є частиною Південноафриканської республіки. Його батьки, Артур Руел Толкін, керівник англійського банку, і Мейбл Толкін (Сафілд), прибули до Південної Африки незадовго до народження сина у зв'язку з просуванням Артура по службі (див. Додаток 1, рис. 1.2) [7].

Найяскравішою спогадом з раннього дитинства Джона було подія, пов'язана з укусом тарантула. За деякими висновками дослідників, сам лікар, що лікував хлопчика, став потім прототипом мудрого та доброго чарівника, схожого на Гендальфа, одного з ключових персонажів Толкіна. Крім того, образ павука втілено у зловісній павучиці Шелоб, яка нападає на героїв книги в одному з її епізодів.

Після смерті батька у 1896 році родина Толкін повернулась до Англії. Період проживання у передмісті Бірмінгема став важким для майбутнього письменника та його сім'ї. Грошей постійно бракувало, і для Мейбл Толкін та її дітей єдиною відрадою стали література та релігія (див. Додаток 1, рис. 1.3).

Джона вчила його мати, яка дала йому основи латинської та французької мов, введення в музику і захоханість у ботаніку. З самого дитинства майбутній письменник проявляв інтерес до вивчення різних мов і насолоджувався читанням казок, вражаючись легендами американських індіанців та слухаючи пісні з «Старшої Едди». У віці семи років Толкін створив свою першу казку про дракона.

У 1900 році він почав навчання в граматичній школі, що призвело до переїзду сім'ї до Бірмінгема. У школі Джон інтенсивно вивчав різні мови, такі як грецька, німецька, давньоанглійська, давньонімецька, готська і ісландська. Він захоплювався історією мов та порівняльною філологією, намагаючись створити власні мови. Після смерті матері у 1904 році їхнім опікуном став Френсіс Морган, і завдяки йому хлопці змогли завершити шкільне навчання. Під час навчання в школі ім. Короля Едуарда Толкін познайомився з Робертом Гілсоном, Джеффри Смітом та Крістофером Вайзменом (див. Додаток 1, рис. 1.4). Ці четверо заснували неформальне товариство «ЧКБТ» – «Чайний Клуб і Барровіанське товариство». Навіть після закінчення навчання друзі продовжували спілкування аж до початку війни. Саме під час зустрічей у «ЧКБТ» Дж. Толкін прийняв рішення присвятити себе поезії.

У 1908 році брати Толкіни мешкають у санаторії, де і відбувається знаменна для Джона зустріч. Він знайомиться з дев'ятнадцятирічною Едіт Бретт, також сиротою. Невисока, тендітна, темноволоса і сіроока дівчина, вона здалася Рональдові надзвичайно привабливою. Різниця в освіті й віці не була перешкодою. Дізнавшись про роман Толкіна, Френк Морган забороняє Джону спілкуватися з Едіт до повноліття (двадцяти одного року), вважаючи ці стосунки перешкодою для навчання (див. Додаток 1, рис. 1.5) [7].

У літній період 1911 року Толкін відвідав Швейцарію, і це подорож відобразився в його листі 1968 року, де він вказав, що пригода Більбо Бегінса в Туманних Горах мала своєю основою маршрут, який Джон проходив разом із дванадцятьма друзями від Інтерлакена до Лаутербруннена. У жовтні того ж року він почав навчання на факультеті англійської мови та літератури

Оксфордського університету. Тут він вивчив фінський епос, освоїв давньофінську мову для читання «Калевали» в оригіналі. На основі давньофінської мови Толкін створив ельфійську мову, якою користуються його літературні герої.

3 січня 1913 року, коли Джон Толкін стає повнолітнім студентом Оксфорда, відсутні будь-які перешкоди для одруження. Едіт, яка мала заручини з іншою особою, вирішує розірвати їх і погоджується на пропозицію Толкіна. Вона змушена конвертувати в католицизм, оскільки сама була англіканкою. 24 вересня Толкін написав вірш «Подорож Еаренділа», який вважається початком його міфології, розробка якої займе весь його подальший творчий шлях.

В липні 1915 року Джон отримує бакалаврську ступінь в Оксфорді і призначається молодшим лейтенантом в полк ланкаширських стрільців, а потім – батальйонним зв'язківцем. 22 березня Толкін і Едіт Бретт укладають шлюб в Уорвіку (див. Додаток 1, рис. 1.6; 1.7).

Після весілля, щоденні турботи приносили дуже мало романтики. Рональд вирушив на фронт, а Едіт залишилася чекати його в невеликому містечку. Для дружини Толкіна війна стала великим стресом, і кожен стукіт у двері викликав страх, що це може бути погана звістка про чоловіка. Через цензуру, яку застосували в пошті британської армії, Джон розробив секретний код для написання листів додому. Цей код дозволяв Едіт відстежувати переміщення чоловіка на карті Західного Фронту. 27 жовтня Толкін захворів «окопною лихоманкою». Виснажений і ослаблений, його відпустили з військової служби, і після цього він провів залишок війни в госпіталях. Багато його близьких шкільних друзів, включаючи Гілсона і Сміта, не повернулися з війни. Під враженням цих подій Толкін розпочав роботу над «Книгою втрачених сказань», починаючи з оповідання «Падіння Гондоліна».

Під час рідкісних прогулянок з дружиною народилася легенда про ельфійську царівну Лютієнь, яку зустрів та полюбив смертний юнак Берен. Ця легенда стане основою, з якої виросте перший епос, створений Толкіном

– «Сильмариліон». Згодом він напише про дружину: «Вона була моєю Лутієнню – і знала про це» [7].

Восени 1920 року Джон Толкін отримує посаду викладача англійської мови в Лідському університеті, а 21 листопада 1924 року стає професором англійської мови. Під час роботи в Лідському університеті він знайомиться з канадським філологом-медієвістом Гордоном, і разом вони перекладають рицарський роман «Сер Гавейн і Зелений Рицар» («*Sir Gawain and the Green Knight*») на сучасну англійську мову. Цей переклад був опублікований у 1925 році. Того ж року Толкін повертається до Оксфорда з родиною і стає професором англосаксонської мови. У зв'язку з фінансовими труднощами він часто змушений знаходити додаткові джерела доходу, щоб забезпечити сім'ю. Також у цей період він знайомиться і стає дружбою з Клайвом Льюїсом, який пізніше стає відомим письменником (див. Додаток 1, рис. 1.8).

Толкін вперше виступив як письменник опублікувавши «Гобіт, або Туди і назад» («*The Hobbit, or There and Back Again*», 1937), яка здобула вражаючий успіх. Цей бестселер серйозно заслуговував на увагу, але автор, будучи професором філології, мав певні страхи, щодо можливого впливу слави дитячого письменника на його репутацію вченого. Згодом, піддаючись тискам видавців, що просили написати ще кілька творів про гобітів, Толкін розпочав творчий процес над «Володарем пернів» (1954-1955). Процес написання «Володаря пернів» тривав довго і зайняв 17 років. Завершено цей епічний твір був у 1954 році. З урахуванням вартості паперу, неможливість видати великий об'єм тексту одним томом призвело до рішення видавництва «*Allen & Unwin*» розділити його на три окремі книги. Не дивлячись на те, що «Володар пернів» був задуманий як єдиний твір, його подальші видання склалися з томів: «Братство перня» (1954), «Дві фортеці» (1954) та «Повернення короля» (1955). Ця трилогія отримала неймовірний успіх, завоювавши популярність не лише в Англії, а й за її межами, була перекладена багатьма мовами.

Після смерті Едіт, Толкін у 1972 р. повернувся в Оксфорд. Коледж Мертона, де Джон працював протягом останніх років своєї викладацької

діяльності, надав йому житло, 80-річним письменником опікувалася пара слуг. У 1972 р. Толкін став кавалером ордена Британської імперії II ступеня. У серпні 1973 р. під час відвідин Борнмута Толкіну стало зле. Він помер 2 вересня і був похований поряд з дружиною на цвинтарі поблизу Оксфорда. На їхніх надгробках вирізьблені імена легендарних героїв казкової епопеї Толкіна – «Берен» і «Лутіен» [7].

Усі твори, що вийшли після 1973 року, включаючи «Сильмаріліон», видано його сином – Крістофером. Згодом було опубліковано інші його тексти, вони продовжують публікуватися і зараз.

Ще в дитинстві Джон зі своїми товаришами вигадали кілька мов, щоб спілкуватися між собою. Ця пристрасть до вивчення мов та конструювання нових залишилася з ним на все життя. Толкін став творцем кількох штучних мов: квенья, або мова високих ельфів; синдарин – мова сірих ельфів. Джон знав кілька десятків мов, а нові мови створював багато в чому керуючись красою звучання. Сам він казав: «Ніхто не вірить мені, коли я говорю, що моя довга книга – це спроба створити світ, в якому мова, що відповідає моїй особистій естетиці, могла б виявитися природною. Проте це правда» [7].

Отже, життєвий і творчий шлях Дж. Р. Р. Толкіна був неабияким внеском у розвиток жанру високого фентезі. Він не тільки створив низку неймовірних і світових бестселерів, але й вклав великий труд у розробку комплексної та переконливої міфології, яка стала взірцем для наступних поколінь письменників.

1.2. Внесок письменника в світову літературу

Кожен літературний твір передає світогляд автора, його мовну свідомість, напрямок мислення та індивідуальний стиль. Шляхом використання мови на папері автор моделює свою картину світу, відтворюючи особисте та суб'єктивне сприйняття навколишнього світу. Літературний твір стає частиною культурної спадщини, оскільки він відображає характерні риси суспільства певної епохи і є відображенням душі його творця. Таким чином,

всі мовні особливості використовуються автором не випадково, а як засіб відтворення реалій створеного ним світу.

У сучасному літературному процесі автори виявляють тенденцію до створення паралельних, нереальних світів, що увібрали в себе власні історії, традиції, народи та мови. Цей літературний жанр, який здобув назву фентезі, включає в себе містичні та інші елементи, що завжди були присутні в видатних творах літератури, від давніх епосів, наприклад, «Епосу про Гільгамеша», до сучасних витворів (див. Додаток 1, 1.9). Фантастичні пригоди, пов'язані з відважними героями, смертоносними монстрами та таємничими світами, слугують джерелом натхнення для багатьох авторів і читачів. У цьому контексті історія фентезі тісно переплетена з історією літератури.

Існує багато творів, де межа між фентезі та іншими літературними жанрами розмита, а питання, чи вірили автори творів як «Сон літньої ночі» чи «Сер Гавейн і Зелений лицар» у можливість чуда, ускладнює чітке визначення моменту народження фентезі в його сучасному розумінні. Зазвичай історію сучасного фентезі відстежують від Джорджа МакДональда, шотландського автора творів, таких як «Принцеса і гоблін» та «Фантасти» (1858), останній з яких вважається першим романом у жанрі фентезі для дорослих. Проте широкої популярності жанр набув після виходу трилогії «Володар перснів» (1954) від Дж. Р. Р. Толкіна [32].

«Легендаріум», створений Толкіним, є комплексом творів, міфології, легенд і історій. Ця колекція є основою для його відомих творів, зокрема трилогії «Володар перснів» і «Гобіт» (див. Додаток 1, рис. 1.10; 1.11). «Легендаріум» розгортається у вигляді великої міфологічної системи, яка охоплює фантастичні світи, персонажів, розповіді про створення світу, сутності добра й зла, магії, різноманітні роди та раси, історію і багато іншого.

Процес створення всесвіту Толкіна відбувався поетапно і тягнувся протягом усього його життя. Ще в юності він почав формувати свою міфологію, працюючи над епічними оповідями, легендами та мовними системами, які він сам розробляв. Основу його «Легендаріума» склали мови,

такі як ельфійська (квеня), дравідійська (адунаїкська) і інші, що відігравали ключову роль у формуванні світу. Дж. Толкін прагнув до створення цілісної міфології, багатшарової, деталізованої та правдоподібної. Для цього він використовував різноманітні джерела натхнення, включаючи скандинавську, англійську і кельтську міфологію, а також свої знання лінгвістики і фольклору.

Можна відзначити факт знайомства письменника з грецькою мовою та культурою, що подальше вплинуло на формування «Легендаріуму». Дж. Толкін свідчив, що грецька мова, разом із фінською, стала фоноестетичною та граматичною основою для однієї з його вигаданих мов – квеня (Quenya), а загибель Нуменору стала аналогією до міфу про затоплення величної Атлантиди [28].

Світ, який Толкін втілює у своїх творах «Володар пернів» та «Сильмариліон», насичений елементами, які він запозичив з різних міфологічних систем, таких як карело-фінська чи кельтська. Однак основне впливові коріння цього світу можна відслідковувати в міфологічних уявленнях народів Північної Європи. Дж. Толкін високо цінував культурні та духовні досягнення германо-скандинавських народів, переконаний, що вищі духовні якості цих народів переважають у порівнянні з його співвітчизниками – англійцями.

Таким чином, можна спостерігати прямий зв'язок між представниками всіх рас, які населяють Арду (ельфи, люди, гноми, тролі, орки та інші), і германо-скандинавською міфологічною традицією на різних рівнях, таких як зовнішність, риси характеру, ідеї та художні функції, а також сюжетотворення.

Наприклад, гноми у творах Толкіна схожі на скандинавських темних альфів або двергів. У «Молодшій Едді» ця раса істот з'явилася випадково, без попереднього планування. Так само в «Сильмариліоні» Дж. Толкіна, гноми не були задумані в початковому проекті творення Арди.

У світі письменника один із богів-деміургів, Валар Ауле, бог-коваль, виявив нетерпіння до очікування появи в Арді розумних істот, таких як ельфи та люди, які були задумані Творцем Всесвіту та богами Еру для заселення

світу. Тому Ауле створив гномів – невелику, відважну і витривалу расу воїнів, обдарованих вмінням ковати та обробляти каміння (див. Додаток 1, рис. 1.12). Схожість із скандинавськими двергами полягає в їхній вправності як ковалям і в тенденції накопичувати та захищати скарби. Обидві раси також віддають перевагу життю у підземних обителях, уникаючи відкритих просторів.

Могутні та прекрасні духи природи, світлі альви, що у багатьох своїх рисах тотожні з ельфами – мудрими, витонченими, практично безсмертними істотами, що володіють величезними знаннями та вміннями – розуміють та цінують красу навколишнього світу, воліють жити у гармонії з усім, що їх оточує.

Деякі племена ельфів були вправними мореплавцями, як і їхні давньоісландські прототипи (див. Додаток 1, рис. 1.13). Згідно зі скандинавським фольклором, альви мешкають у замках, які завдяки їх магичним здібностям, приховані від людських очей. Такі ж «приховані королівства» знаходимо у толкінівських ельфів Доріат та Гондолін. Ельфи як і альви тісно пов'язані зі стихіями та силами природи: так, наприклад, один із повелителів ельфів, Елронд, магичним чином впливає на води рік, щоб перемогти ворогів, а Перстні Влади, які належать ельфам, носять назви Повітря, Вогню та Води.

Скандинавська міфологія та фольклор містять багато оповідей про тролів – дивовижно сильних, але розумово обмежених істот, які люблять жити в печерах і скелях. Вони зазвичай великі на зріст та мають потворну зовнішність. Усіма цими рисами цілковито наділені й тролі Толкіна. Скандинавські тролі бояться сонячного світла, яке здатне перетворити їх на камінь теж саме ми бачимо і в романі-казці «Гобіт».

Ще однією цікавою толкінівською расою, вкоріненою у скандинавську міфологічну традицію, є вал араукарії, інша назва – балроги – вогняні істоти, які служать Темним Силам. З ельфійських мов квен'я та синдарину перекладаються як «могутні породження Питьми» та «могутні демони» відповідно. У скандинавській міфологічній традиції їм відповідають описані в

еддичних текстах «люди Муспелю» – істоти, які мешкають у полум'ї або ж походять із нього.

Сюжетним стрижнем трилогії «Володар перснів» є безпосередньо історія Перснів Влади. Існувало дев'ятнадцять таких перснів, три з яких належали ельфам, сім – гномам, а дев'ять – людям. Двадцятий же – Єдиний Перстень або Перстень Всеvlади – потужний артефакт, створений Темним Володарем Сауроном, що мав на меті підкорити своїй темній сутності силу та міць усіх Перснів та обернути їхні діяннн на зло. Ця страхітлива річ, що живе власним життям, здатна забезпечити власникові неймовірну могутність, та натомість цілковито руйнує душу.

Багато аспектів поєднують толкінівського Темного Володаря Саурона із Локі – одним із найзагадковіших персонажів скандинавського пантеону, богом-трікстером, метою існування якого є вносити Хаос у життя богів та в порядок речей у світі (див. Додаток 1, рис. 1.14; 1.15). Так, наприклад, саме Локі у скандинавському міфологічному універсумі здійснює циркуляцію магичних цінностей між світами. Адже всі основні скарби, такі як спис та перстень Одіна, молот Тора, тощо, боги отримали від двергів завдяки Локі. У Толкіна саме Саурон під привабливим виглядом та ім'ям Аннатар («Той, що дарує») навчив ельфів виготовляти Персні Влади, маючи на меті створити власний Перстень, що підкорить собі інші. Таким чином, саме завдяки Саурону ельфи та гноми здобули свої Персні. З них дев'ять Саурон особисто передав людям – визначним воїнам та правителям, відтак здобувши абсолютну владу над ними.

Неодноразово особу Локі пов'язували із вогнем. Ця ідея цікава тим, що в ритуалі жертвоприношення вогонь, який пожирає жертву, відіграє функцію посередника між світом богів та людей. У «Володарі перснів» та «Сильмариліоні» ми знаходимо численні місця, які беззаперечно вказують на тісний зв'язок як Саурона, так і Персня Всеvlади з цією стихією.

Вулкан Ородруїн, що знаходиться у Мордорі королівстві Саурона, саме в жерлі якого Темний Володар й створив свій Перстень, вивергався кожного

разу, коли Саурон повертався у свої володіння. Крім того, до свого відступництва Саурон був учнем валара-коваля Ауле, тобто опановував ремесло, знову ж таки тісно пов'язане із вогнем.

Тісним є зв'язок Локі й з хтонічними потворами. Так, він навіть є батьком деяких із них – Світового Змія Йормунганду, богині смерті та потойбіччя Хель, а також велетенського вовка Фенріра. В контексті дослідження останній є найбільш цікавим, оскільки Сауранові прислуговують вовки-перевертні, й сам він іноді приймав образ вовка. Слід зауважити, що Толкін називає цих істот варгами, словом, яке в ісландському фольклорі означало власне «вовк-перевертень». Окрім того, у деяких скандинавських мовах та діалектах слово «Lоске» перекладається як «павук». На основі чого деякі дослідники роблять висновок, що Локі як антропоморфний трікстер розвинувся з теріоморфного трікстера-павука. Одразу ж спадає на думку напрочуд ніжне ставлення Саурона до гігантської павукоподібної потвори Шелоб [18].

Історія «Легендаріуму» Рональда Толкіна – це світ, переплетений магією, витканий зі слів і закарбований автором у неймовірних книгах, де розгортаються епічні битви між добром і злом, а дружба і вірність перетинають межі часу й простору. Кожен персонаж чи дивовижне створіння відбивають унікальну філософію автора. Та крізь легендарну, казкову оболонку проглядаються риси добре відомої нам історії, а саме важкі часи підйому фашизму в Європі, Другої світової війни. Та чи міг світ «Легендаріуму» з'явитися окремо від бурхливих подій того часу? Чи міг він не відображати культурно-історичний контекст, добре відомий Професору, за допомогою якого він хотів донести нехитру, але фундаментальну мораль: Добро не може не перемогти, бо ті, хто б'ються за нього, завжди готові на самопожертву, а Зло не може не бути переможеним, бо завжди пожирає самого себе.

У романі «Володар перснів», коли на кону стоїть доля Середзем'я, однією з ключових тем стає питання лідерства. У цей важкий час виникає

необхідність видатних лідерів. Але Арагорн, який має право на трон Гондора, вагається прийняти корону, усвідомлюючи, що його предок втратив Перстень Влади. Це для Арагорна складне випробування, оскільки він сумнівається, чи зможе правильно керувати, ставши королем за спадковим правом (див. Додаток 1, рис. 1.16). Його нерішучість може здивувати, але в історії не раз зустрічалися особистості, які уникали покладання на себе мантиї влади.

Один із найвизначніших прикладів цього явища - це історія Вільяма Уоллеса, відомого як «Хоробре Серце» (див. Додаток 1, рис. 1.17). Поблизу Стірлінга в Шотландії стоїть монумент, присвячений цьому борцеві за свободу. У кінці XIII століття Шотландія боролася за звільнення від британського панування. Уоллес, людина, яка від народження не мала ні маєтку, ні титулу, відмовився підкорятися англійській короні. Схоже, на Арагорна, йому не було потрібно влади та слави. Вільям Уоллес став справжнім героєм.

Тема відмови від влади – як у міфології, так і в реальній історії – неодноразово знаходить вияв у житті видатних особистостей. Наприклад, римський імператор Діоклетіан відмовився від влади, перебуваючи на її вершині, а Теодор Рузвельт досяг її пізніше, переживши душевні турбулентності і вигнання. Після особистої трагедії – смерті улюбленої дружини та матері в один день - Рузвельт відмовився від політичних амбіцій і оселився на американському Заході, зазнавши глибокого горя. Його улюблена дружина та його матір померли в один день – 14 лютого 1884 року. Теодор був приголомшений горем, він тоді записав у власному щоденнику: «У житті більше немає світла»[26].

Рузвельт виявив порятунок у неплодних землях Північної Дакоти. Зрозуміло, що Теодор Рузвельт і Арагорн ставали випробуваннями для себе у дикій природі, де найбільшим ворогом для них була природа, і в цьому конфлікті вони зростали як особистості.

Можна пригадати численні історичні приклади, проте ще однією важливою складовою «Легендаріуму» є тема мудрого радника. І хто може бути

мудрішим за Гендальфа, який втілює мудрість? Він веде боротьбу проти сил темряви, адже сам Мітрандір закликає Фродо виконати свій обов'язок і знищити Перстень Всевладдя. Про що він сміливо промовляє короліям.

Мудрі радники, які кажуть монархам правду у вічі, часто зустрічаються в історії людства. У неспокійні часи правителі завжди потребували мудрих порад людей, котрим вони довіряли.

Так само, як Гендальф закликав короля Теодена до боротьби, міністр Вільям Сесіл надавав поради Єлизаветі I, які допомогли їй перемогти іспанську армаду і призвели до страти її суперниці Марії Стюарт, королеви Шотландії, за обвинуваченням у зраді (див. Додатки 1, 1.18; 1.19). Ці великі діячі, такі як Вільям Сесіл і Гендальф, віддавалися справі благополуччя народу, надаючи мудрі поради, і сприяли успіху в справах, в яких вони брали участь. Їхня відданість не особистим амбіціям, але загальному добру вражає. Гендальф, обладнаний надзвичайними здібностями, привертає увагу своєю мудрістю, яка вкладає надію в людей. Він вірить своїм інстинктам та взаємовідносинам, покладаючись на своє почуття дружби. Він вивчає людей, оцінює їх і ризикує, усвідомлюючи, що добрі люди, як правило, доводять свою відповідальність. Гендальф ніколи не приховує правду і не вдається до хитромудрих маніпуляцій; навпаки, він чесно попереджає Теодена про небезпеку, попереджаючи, що ця небезпека тільки зростатиме, демонструючи свою відсутність обману та імпульсивність.

Гендальф може бути порівняний з Бенджаміном Франкліном – дипломатом, вченим, винахідником і державним діячем, який жив в Америці під час значущих соціальних змін. Обидва є великими постатями, а їх внесок у історію великий. Як Франклін, так і Гендальф відзначаються своїми висловлюваннями, винаходами та внеском у світову спадщину.

У Гендальфа також завжди наготові мудрі висловлювання: «Ми повинні лише вирішити, як розпорядитися часом, що в нас залишився» [26]. Мітрандір не просто радник королів, він мудрець, який викладає уроки своєму оточенню.

Франклін також служив джерелом мудрості для всієї новоствореної нації, аналогічно Гендальфові, віддаючи перевагу добробуту людей перед владою та корисливими інтересами. Його винаходи завжди включали соціальні нововведення, які тепер вважаються вже стандартними. Наприклад, Франклін створив першу бібліотеку в Америці, де книги видають на додому. Він також заснував перші страхові компанії, перше поліцейське відділення, перше пожежне депо та першу американську лікарню. Він підтримував ідеї про те, що справжнє щастя полягає не в нагромадженні багатства, а в повному та активному житті, а також в тому, як ми можемо служити іншим, співпрацюючи з співгромадянами, а не експлуатуючи їх. Франклін висловив це, говорячи: «Найшляхетніше питання в світі – це, яким чином я можу приносити користь іншим»[26].

Під час війни за незалежність Бенджамін Франклін сказав: «Панове, ми маємо стояти разом або нас перевішають поодиноці»[21]. Головна ідея, яка турбує Гендальфа, концепція солідарності в контексті Гобітанії, Гондора і Рохана. Це не лише підтримка власних кордонів, але й бачення всієї картини в цілому.

Не всі радники є мудрими або благосклонними. В другій книзі трилогії ми зустрічаємо Гриму Гниловуста, коварного радника короля Теодена в Рохані. На деякий час він потрапляє під його шкідливий вплив. Гниловуст є викривленим і не отримує того, що хоче, його відштовхують жінки. Він знає, що ніколи не отримає бажаного, крім як за допомогою Сарумана.

Це сильний контраст між цими двома радниками: Гниловуст говорить те, що ви хочете чути, тоді як Гендальф говорить те, що ви повинні чути.

Світ Дж. Толкіна наповнений звуками битв та випробувань для сил Добра. Протягом усієї трилогії добрі сили стикаються з численними викликами на полі бою. Ця вічна тема також знаходить відображення в нашому світі. Сам Толкін особисто відчув гіркоту битв, беручи участь у Першій світовій війні, де його товариші-офіцери гинули тисячами. Це випробування надало йому моральний досвід, підкреслюючи, що у світі існує

як добро, так і зло. Іноді, щоб врятувати цивілізацію, потрібно вступати в боротьбу та бути готовими пожертвувати своїм життям.

Отже, «Легендаріум» створений Джоном Руелом Рональдом Толкіном – це не просто світ, це прояв власного життєвого досвіду, військових походів, його любові до мови та відчуття природи. Все, що створив професор, стало класикою у жанрі фентезі. Творчий процес був надзвичайно детальним, він відпрацьовував не тільки головні сюжетні лінії, а й подробиці, такі як мови, легенди, пісні та поезії.

Висновки до першого розділу

Підсумовуючи все написане, можна сказати, що творчість Дж. Р. Р. Толкіна є не просто культурною спадщиною – це певне місце, куди ми можемо поринути і наповнити себе силою. Він створив неймовірний світ: де добро перемагає зло, де товариші є справжньою опорою, де найнепримітніше створіння може змінити хід історії. Процес створення цього всесвіту був поступовим і формувався протягом усього життя Джона Толкіна. Він розпочав формувати свою міфологію ще в юності і багато років удосконалював і розвивав її.

Письменник за своє життя зробив не лише вагомий внесок в літературу, але й зміг торкнутися інших видів мистецтва. Його твори надихали, надихають та будуть надихати митців різної діяльності на створення нових візуальних проявів. Ціле покоління письменників, сценаристів і режисерів визнало в ньому свого вчителя, а художники черпають в ньому свої ідеї.

РОЗДІЛ II

ТВОРЧИЙ СПАДОК ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА ЯК ДЖЕРЕЛО РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

2.1. Ілюстрації художників ХХ–ХХІ ст. до творів Дж. Толкіна

Перед тим, як переходити до коміксів, кінематографу та відео ігор, варто згадати та проаналізувати митців ХХ–ХХІ століть, які надихалися всесвітом Дж. Толкіна для створення своїх робіт. Найперші ілюстрації до творів письменника були намальовані самим же автором (див. Додаток 2, рис. 2.1). Образотворче мистецтво було ключовим елементом його творчості з того часу, коли він почав писати художню літературу. Філолог і письменник готував ілюстрації до своїх фентезійних книг про Середзем'я, факсимільні артефакти, більш-менш «мальовничі» карти, каліграфію, а також замальовки та картини з натури. Деякі з його робіт поєднували в собі кілька з цих елементів, щоб підтримати його вигадку.

Ілюстрації автора сприяли популяризації його творів, хоча значна частина творчості літератора залишилася неопублікованою за його життя. Однак перше британське видання «Гобіт» було опубліковано у 1937 році з десятьма його чорно-білими малюнками. Крім того, фронтисписом був малюнок Толкіна «Пагорб: Гобітон-за-водою» (див. Додаток 2, рис. 2.2). На ньому зображено рідне село Більбо Беггінса Гобітон у Ширі. Старий млин, заснований на млині в Сарахол, і вода на передньому плані, ідеалізована англійська сільська місцевість на середній відстані, а Пагорб і дім Більбо в Торбі-на-Кручі (тунель у пагорбі) на задньому плані. Американське видання замінило фронтиспис на повнокольоровий акварельний малюнок Толкіна з тією ж сценою, що також було використано в пізніших відбитках в Англії. Американське видання мало також чотири його акварельні картини.

Дж. Толкін працював над створенням реалістичних артефактів, які супроводжували його твори. Він витратив величезні зусилля на

створення факсиміле Книги Мазарбул, щоб вона була схожа на спалений, розірваний том, залишений біля гробниці вождя гномів Баліна в підземному царстві Морія, саме в цій історії чарівник Гендальф знаходить книгу і намагається прочитати значну частину пошкодженого тексту. Джон Толкін обережно пофарбував матеріали артефакту, фактично випаливши сліди від вигорання та розірвавши папір, щоб зробити його максимально автентичним. Він із занепокоєнням написав своєму видавцю Рейнеру Анвіну запитання про відтворення артефакту. Однак компанія вирішила не включати зображення книги в перше видання, що спонукало Толкіна зауважити, що без нього текст на початку «Мосту Хазад-Дум» був «досить абсурдним» [53].

«Володар перснів», незважаючи на всі зусилля Джона, з'явився лише з однією ілюстрацією, окрім карт і каліграфії. Це були «Двері Дуріна» в першому томі «Братство персня» 1954 року.

Двері Дуріна були магичними кам'яними воротами, що утворювали західний вхід до Морії. Вони були невидимі в закритому стані, але їх можна було зробити видимими при місячному світлі, після чого можна було побачити їхні написи та дизайн, виконаний міцним ковким металом мітрилом. Цей напис фактично містив привітання та пароль для тих, хто міг читати феанорське письмо (тенгвар) і розуміти ельфійську мову (сіндарин). Толкін надав витонченості елегантно вигнутим деревам. Чисті лінії композиції коштували Толкіну великих зусиль, він зробив численні ескізи, кожен з яких був спрощенням попереднього, щоб досягти видимої простоти остаточного рішення.

Письменник не дожив до публікації «Сильмариліону», але він підготував для нього зображення, включно з малюнками кількох симетричних плиткових геральдичних емблем для його королів і будинків, а також справжню нуменорську плитку, яку б врятували з руїни цивілізації Нуменора на кораблях Еленділа та доставлено до Середзем'я. Одна з його емблем, для Лутієн Тінувіель, була використана на передній обкладинці

«Сильмариліону», а ще п'ять (для Фінголфіна, Еаренділа, Ідріль Келебріндал, Ельве та Феанора) були використані на задній обкладинці.

Протягом життя письменника деякі з його власних малюнків були включені до романів «Гобіт» та «Володар перснів», інші використовувалися на обкладинках різних видань цих творів. Після його смерті вийшли посмертні колекції його робіт, а науковці розпочали оцінювати його як талановитого художника та автора.

Карти Толкіна, так само як і його ілюстрації, відігравали важливу роль у введенні читачів у створений ним світ Середзем'я. У «Гобіта» було дві карти, у «Володаря перснів» – чотири, а в «Сильмариліоні» – дві. Спочатку вони служили як орієнтири для самого автора, допомагаючи зберегти послідовність оповіді, а пізніше вони стали незамінними для читача, особливо при подоланні складних маршрутів, якими слідує герої.

Філологія познайомила Толкіна із середньовічними ілюмінованими рукописами. Він наслідував їх стиль у власній каліграфії – мистецтві, якому навчила його мати. Він застосував цей навик у просторі Середзем'я, створивши такі абетки, як тенгвар, для своїх винайдених мов, особливо ельфійської.

Толкін використав свої вміння каліграфії для створення характерного напису Єдиного Персня на Чорній мові Мордору, і він використовував алфавіт Тенгвар. Каліграфічний текст і його переклад, наданий Гендальфом, з'являються у «Братстві Персня».

Американське видання «Гобіта» 1937 року було проілюстроване професійними художниками. Толкін дуже критично ставився до цієї роботи, і в 1946 році відхилив ілюстрації Ріхарда «Хорус» Енгельса для німецького видання «Гобіт» як «занадто «знеособлені» на мій смак: Більбо з носом, з якого тече кров, і Гандалф як вульгарна фігура, а не мандрівник-одинак, про якого я думаю» (див. Додаток, рис.) [57].

У 1948 році видавці Толкіна запросили Мілейн Косман надати ілюстрації до «Фермер Джайлза із Гема». Толкін відчув, що її

імпресіоністичний стиль не підходить для історії, і її замінила Полін Бейнс, яка пізніше також надала свої роботи до «Пригод Тома Бомбадила» (1962) та «Сміта з Вуттон-Майора» (1967). У 1968 році Толкіну надіслали кілька ілюстрацій кольоровими чорнилами до «Володаря перснів», зроблені англійською художницею Мері Ферберн. Толкін сказав про її малюнки: «Вони ... виявляють набагато більше уваги до тексту, ніж будь-які, які мені ще були надіслані... Я починаю ... думати, що ілюстроване видання може бути гарною річчю» [49]. З різних причин проект не пішов далі, і ілюстрації Фейрберн були невідомі до 2012 року. Кронпринцеса Маргрете (нині королева Маргрете II) Данії, досвідчена художниця, яка отримала визнання критиків, надихнулася створити ілюстрації до «Володаря перснів», на початку 1970-х років. У 1977 році малюнки королеви були опубліковані в данському перекладі книги, та перемальований британським художником Еріком Фрейзером.

Тім і Грег Гільдебрандт, брати-близнюки, отримали визнання як ілюстратори творів Толкіна у 1950–1960-х роках. Британський художник Джиммі Коуті створив популярний плакат для «Володаря перснів» (1976) і «Гобіта» (1980) для мережі роздрібних магазинів Athena.

Відомими ілюстраторами Толкіна 1990-х і 2000-х років є Алан Лі, Джон Хоу, Тед Несміт. Їхні ілюстрації оповиті фентезійним духом і передають всю красу творів Толкіна.

Тож, Алан Лі – англійський книжковий ілюстратор і концептуальний дизайнер фільмів. Він найбільш відомий своїми ілюстраціями до книг Дж. Р. Р. Толкіна, а також своєю роботою над концептуальним дизайном екранізацій трилогії «Володар перснів» (2001–2003) та «Гобіт» (2012–2014) режисера Пітера Джексона. Лі проілюстрував десятки книжок у жанрі фентезі. Зокрема, столітнє видання «Володаря перснів» (1992), видання «Гобіт» (1999), «Діти Гуріна» (2007), «Берен і Лютіен» (2017), «Падіння Гондоліна» (2018) та «Падіння Нуменора» (2022). Художник не тільки малював для Джона, ще він двічі з'являвся в епізодичній ролі: у початковій послідовності «Братства персня» як один із дев'яти королів людей, які стали

Назгулами; і в «Двох вежах» як роханський солдат у збройовій, його видно через плече Арагорна Вігго Мортенсена, який розмовляє в цей час з Леголасом ельфійською.

Одна із сюжетно цікавих сцен фільму «Володар перснів», момент з Дзеркалом Галадріель. Це не просто частина кінострічки, це відтворена ілюстрація Алана Лі «Дзеркало Галадріель» (див. Додатки 2, рис. 2.3). Коротко про сюжет: наші шукачі пригод потрапляють до ельфійського міста Лотлорієн, де правителями є Галадріель та її чоловік Келеборн. Вони надають героям місце для відпочинку від небезпеки, яка точиться за лісом. Одного разу леді Галадріель показала Фродо та Семвайзу своє Дзеркало, яке являло собою миску з водою з сусіднього струмка. Сем і Фродо бачили сцени з минулого і майбутнього. Коли Сем зазирнув туди, виявилось, що його оселя розкопана, і його батька немає, і він дуже захотів повернутися додому. Проте він також побачив ще один можливий варіант майбутнього. Фродо, нахилившись над дзеркалом, вловив погляд Мордору, який щось шукав. Перстень ставав все важчим, але саме в той момент, коли він майже мав впасти, Леді змусила видіння зникнути.

Перше, на що ми звертаємо увагу при спогляданні на ілюстрацію, це сама володарка лісу Галадріель з її дзеркалом. Вони виділяються за рахунок підсвічення головних об'єктів на темному фоні. Самі фігури ще й оповиті білим світінням, який в свою чергу схожий на ранковий туман. Наша ельфійка стоїть прямо, але невимушено. Образ випромінює мудрість та столітнє життя на Арді. Галадріель просто спостерігає за подіями, аналізує та чекає. Її довге золотаво-русяве волосся витончено обвиває її стан, а легка сукня фіолетово-синюватих пастельних відтінків додає образу холодної витонченості. Постамент з Дзеркалом, як і сама Правителька написана холодними відтінками. В тінях можна побачити насичений темний фіолетовий колір.

Наші гобіти, хоч і стоять ближче, але відіграють другорядну роль. Це помітно завдяки кольоровій гамі, яка відрізняється від тієї, що має Володарка.

Напіврослики мають сіро-оливкові кофтинки, та волосся кольору коричневої сепії.

Середні та задній плани темні та холодні за правилами передачі повітряної перспективи. Поляна, по якій стікає струмок, переходить із «зеленої фці» у більш синій відтінок, та місцями на світлі проглядається теплий колір зеленого листя. Ліс написаний темно-синім на фоні холодного жовтого (див. Додаток , рис.).

Ілюстрація «Чорні Вершники» Алана Лі заворожує своєю майстерністю. Художник частіше за все працював аквареллю та звичайним графітним олівцем. Загалом він має багато скетчингових робіт. Даній композиції, саме завдяки техніці по мокрому, вдало пропрацьований середній та задній плани, вони передають свою легкість та водночас насторожують, змушують зібратися та приготуватися до небезпеки. Так відбувається через розподіл світла та композиційного навантаження на низ ілюстрації. По центру – три вершники, але ми їх не бачимо, про те відчуваємо, оскільки видно тільки голови їхніх коней з дикими очима. Кольорова гама доволі проста, художник вдало грається синіми відтінками, але вони гарно підкреслюють всі сюжетні події. Картина навіює холодом та страхом, навіть волосся стає дибки від побаченого.

Не дивлячись на те, що ілюстрація виглядає простою, автор зумів передати всю жахливість Чорних Вершників (див. Додаток 2, рис. 2.4).

«Рокова гора», напевно одна з найепічніших сцен «Володаря пернів», момент, де все завмирає в очікуванні здійснення головної події, як книги так і фільму. Наші герої дійшли кінця, Фродо зусиллями своєї волі та долі випадку все ж скинув перстень у вирвище лави, де він був викуваний і там же знищено навіки. На картині ми бачимо момент виверження вулкану, гора лютує, зло, яке вона проковтнула було зруйновано. Маленькими плямами в лівій нижній частині виступають наші герої, вони намагаються врятуватися від гніву, але їхні надії дуже мізерні. Ілюстрація переповнена коричнево-полум'яними відтінками з помаранчевими жилками та фіолетовими тінями і світлом. Робота майстерно виконана в техніці акварель.

Ще одним видатним митцем, який працював над творами письменника є Джон Хоу – канадський книжковий ілюстратор і концептуальний дизайнер, найбільш відомий своєю ілюстрацією «Середзем'я» Дж. Р. Р. Толкіна.

Алан Лі та Хоу були головними концепт художниками до кінотрилогії Пітера Джексона «Володар перснів» (2001–2003) та «Гобіт» (2012–2014). Художник проілюстрував настільну гру «Володар перснів» (2000) Райнера Кнізія, і переілюстрував карти «Володаря перснів», «Гобіта» та «Сильмаріліону» у 1996–2003 роках.

Хоу також виступав концептуальним дизайнером для Amazon «The Lord of the Rings: The Rings of Power», прем'єра якого відбулася на Prime Video 2 вересня 2022 року.

Картина «Мелькорн закликає Унголїанте» Джона Хоу була зроблена для афіші першої виставки Толкіна в Сен-Ерблені, поблизу Нанта, у листопаді 1995 року (див. Додаток 2, рис. 2.5). Медіатека мала досить незвичний формат для своїх плакатів, що пояснює нестандартні розміри зображення 39,5 x 89 см.

Данна робота передує жахливим подіям, що трапляться згодом. Мелькорн задумав викрасти сильмаріли та долею випадку Унгалїанте поглинає світло Дерев валарів і позбавляє Аман світла, настає повна темрява. Єдине, що мало сяйво в собі – каміння створене Феанором. Подальша доля всього світу набуває зовсім інших фарб.

Ілюстрація виглядає цілісно, нічого не змушує наш мозок реагувати занепокоєно. Картина статична. Якщо накласти на роботу сітку за композиційним правилом третин, то бачимо, що смислове навантаження йде на середину і переходить до гори, це підкреслюється ще й кольором. Якщо придивлятися, згодом можна провести дві діагоналі у вигляді гір з яких вилазить павучиха яка є центром на пару з Мелькором. Унгалїанте всім своїм виглядом показує, що вона є злим ненаситним духом. Її лапки гострі та небезпечні. Маленькі черепа на її спині чорні цятки у вигляді павучих очей надають їй ще більшої небезпеки. Мелькор в свою чергу має статичну позу, він впевнено стоїть та чекає, впевнений в своїх діях і рішучий. На ньому його

броня та зброя у вигляді меча. Він закликає павучиху піти з ним обіцяє їй все, що вона забажає.

Кольорова гама спокійна, наче в очікуванні. В нижній частині композиції сіро-синій туман, який перекриває частину гір. Антагоністи зображені чорним кольором з вибілино-вохристим світлом. Черепа на павучисі світло сині в тіні та підсвічені золотистою вохрою. Сама гора має відтінки шоколадно-коричневого та сепії чорно-сірими тонами. Саме найцікавіше – це кольорова гама неба, градієнт від зелено-синього до кармінно-червоного.

Наступна ілюстрація Джона Хоу – «Нієнор і Глаурунг», червень 1995 року, живопис (див. Додаток 2, рис. 2.6). Композиція одразу заворожує своїм неймовірним колоритом. Нієнор, напевно, є найтрагічнішим персонажем Толкіна. За волею долі вона побачила очі золотої голови Глаурунга, який випадково піднімався на інший бік пагорба. Побачивши Нієнор, дракон змусив її відкрити, що вона дочка Гуріна. Після чого він використав свої чари, щоб намалювати на дівчині велику темряву, наповнену порожнечою, раптово ввівши її в стан повної амнезії. Подальша її доля детальніше описана в розповіді «Діти Гуріна».

Глаурунг описаний як Батько Драконів у легендаріумі Толкіна та перший з Урулокі, Вогняних драконів з Ангбанду. Показано, що він використовує свою здатність контролювати та поневолювати людей, використовуючи свій розум, щоб стерти пам'ять про сестру Туріна Нієнор, хоча вона була відновлена після його загибелі. Описується, що Глаурунг має чотири ноги і здатність дихати вогнем, але не має крил, тому більше схожий на ящірку.

Яскраве блакитне небо яке підкреслює осінній період. Дерев та трава на пагорбі мають вохристо-помаранчеві відтінки в тінях проглядаються темно-зеленкуваті. Саме каміння гори вибілене, що наче пересвічене, гарно підкреслює фігуру Нієнор. Фігура дівчини співпадає з тоном навколишнього

середовища картини та самим змієм. Її волосся кольору листя дерев, шкіра така ж світла як гора, а сукня наближена до шкіри дракона.

Сам же Глаурунг має темний окрас з цікавими переходами різних рефлексів від середовища, що підкреслює майстерність митця та його знання. Гора та змії займає найбільше площини на полотні, але завдяки підсвічуванню фону на якому зображена Ніенор, її фігура привертає увагу.

Тед Несміт – канадський художник, ілюстратор та архітектурний візуалізатор. Найбільш відомий як ілюстратор творів Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт», «Володар перснів» і «Сильмариліон». Джон хвалив і коментував його ранні роботи, що підбадьорювало художника в кар'єрі.

Шкільний консультант Несміта одного разу радив йому приєднатися до середньої школи з 4-річною програмою комерційного мистецтва. Проте на третьому році навчання в середній школі його сестра представила йому «Володаря перснів», і це стало величезним джерелом натхнення і центром його особистого життя.

У 1972 році Несміт надіслав Дж. Р. Р. Толкіну поштою фотографії деяких своїх картин, у тому числі його гуаш «Несподівана вечірка». Письменник відповів листом через кілька тижнів, похваляючи твір і зауважуючи, що виконання Більбо Беггінса здається надто дитячим. Тоді ще підліток, цей ранній відгук спонукав художника прагнути до більш буквального тлумачення творів митця.

Роботи Несміта в стилі Толкіна, що перегукуються з вікторіанським неокласичним стилем, врешті-решт привернули увагу видавців письменника, які включили чотири його картини до календаря Толкіна 1987 року. Його роботи з'являлися в багатьох з цих календарів, включаючи кілька, де він був єдиним представленим художником. У жовтні 1996 року видавці Толкіна попросили Несміта надати ілюстрації для першого ілюстрованого видання «Сильмариліону», і за цей час у Теда склалися міцні робочі стосунки з Крістофером Толкієном, сином письменника. Ілюстроване видання побачило

світ у 1998 році, а у 2004 році вийшло друком друге видання, що містило набагато більше картин художника.

Несміт чи вважається толкінознавцем, добре обізнаним з давньою історією, релігією та іншими галузями. Він є активним членом двох організацій, пов'язаних з творчістю письменника – Толкієнського товариства та Міфопоетичного товариства – і давно передплачує журнал про Толкіна «Beyond Bree» видавництва Mensa.

Несміт – автор пісень, гітарист і тенор. Значна частина його музичної творчості також натхненна творами Толкіна. Його перший комерційний альбом «Приховані двері: Пісні в ключі чаклунства» вийшов у 2007 році. Разом зі своїм другом Алексом Льюїсом він працював над музичним проектом «Beren and Lúthien: A Song Cycle» і має тісні дружні стосунки з одним із засновників The Tolkien Ensemble.

На початку 1999 року представники Пітера Джексона та New Line Cinema запросили Теда Несміта приєднатися до Джона Хоу та Алана Лі для роботи над концептуальним мистецтвом для кінотрилогії «Володар пернів», але подальшої роботи нажаль не скалося.

Розробник відеоігор Turbine, а згодом і студія Standing Stone Games, що створила спін-офф, замовили Несміту створення «ключового мистецтва» для основних оновлень онлайн-гри за мотивами твору Толкіна «Володар пернів онлайн» у 2015 та 2017 роках. Його роботи використовуються як промо-матеріали, на веб-сайті та в грі як екрани завантаження, зокрема для доповнення Мордор у 2017 році.

Перша спроба Несміта проілюструвати Толкіна – гуашева картина 1972 року «Несподівана вечірка», що зображає сцену з початку «Гобіта» (див. Додаток 2, рис. 2.7). Ілюстрація виглядає доволі простою так, наче її малювала дитина яка навчається в художній школі. Та про свою наївність картина навіює тепло і розуміння, що от почнеться незабутня подорож Більбо. На ілюстрації зображено чарівника, який показує карту та міркує над дорогою, маленького гобіта та гномів. Всіх освічує єдине джерело світла, настільна лампа, яка надає

тепле, жовтувате сяйво. Тіні майже переходять в чорний колір і все, що їх оточує приховано. В цілому колорит та композиція гармонійні, не зважаючи на те, що майстер був ще зовсім юним.

«Боротьба» – вже більш професійна робота Теда Несміта (див. Додаток 2, рис. 2.8). Зображено події «Гобіта», момент, де герої, переходячи Морію, натрапляють на зграю орків і на ло підземелля Балрог. Гендельф зупиняється, щоб увійти в бій віч навіч з цим демоном. Балрог зображений справжнім злом, пекельна постать, що насувається на чарівника. Середній та задній плани наче знаходяться в тіні, що підкреслює лихо, Гендельф же на передньому плані, як представник добра осяяний світлом, і от почнеться битва.

Інші художники, які знайшли натхнення в роботах Толкіна, включають Інгер Едельфельдт, яка ілюструвала обкладинки шведських перекладів кількох його книг, Анке Ейсманн, Майкл Хейг, Туве Янссон (відома своїми Мумі-тролі, а також фінським перкладом «Гобіт»), Пол Реймонд Грегорі, Тім Кірк, Ангус МакБрайд, який ілюстрував рольові ігри на основі Толкіна Iron Crown, Джеф Мюррей, Коллін Доран, Дженні Долфен, яка намалювала аквареллю сцени з «Сильмариліону» та Пітер Ксав'єр Прайс. Роботи деяких з цих художників були виставлені на виставці «Образи Середзем'я» з близько 170 робіт, організованій Давіде Мартіні зі Швейцарського музею Грейзінгера (The Greisinger Museum), вона гастролювала в Італії між 2003 і 2005 рр.

Отже, творчість Дж. Р. Р. Толкіна надихала митців з різних куточків нашої планети, тай сам письменник доклав руку до ілюстрування власних творів. Він хотів як найточніше передати задум написаного і супроводжуючі картини повинні були бути придатними для цього. Джон не боявсь казати «ні» художникам, та шукати кращих з кращих. Вагомими ілюстраторами стали Алан Лі, Джон Хоу та Тед Несміт – їх можна назвати стовпами творчості письменника.

2.2. Образи толкіневського світу в кінематографі

Всесвіт, створений Джоном Рональдом Руел Толкіном, зачаровує не лише своєю глибиною та складністю, але й величезною можливістю візуального вираження. Його книги, зокрема «Володар перснів» та «Гобіт», перейшли зі сторінок наших уявлень на великий екран завдяки великій кількості фільмів. Кінематографічні екранізації Дж. Толкіна принесли життя персонажам та подіям, які стали культовими у світі фентезі та приголомшили глядачів неймовірними візуальними образами.

Близько 16 кінематографічних творів було присвячено толкінівському світу. Це як фільми так і мультсеріали та серіали.

Романи Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт» (1937) і «Володар перснів» (1954–55), дія яких відбувається в Середзем'ї, були предметом численних екранізацій. Було багато раних невдалих спроб оживити вигаданий всесвіт на екрані, деякі навіть відкидав сам автор, який скептично ставився до перспектив екранізації. У той час як анімаційні та короткометражні фільми були зняті в 1967 та 1971 роках, перше комерційне зображення книги на екрані було у вигляді телевізійного шоу випуску 1977 році. У 1978 році була представлена перша велика екранізація в анімації «Володар перснів».

Права на адаптацію творів Дж. Толкіна пройшли через руки кількох студій, які були на короткий час передані в оренду чеської виробничої компанії, заснована американським кінопродюсером Вільямом Л. Снайдером у 1949 році, а потім назавжди продані американській кіностудії з Беверлі-Глс, потім частково передали їх. У цей час режисери, які намагалися адаптувати твори Толкіна, включають Вільяма Снайдера, Пітера Шаффера, Джона Бурмана, Ральфа Бакші, Пітера Джексона та Гільєрмо дель Торо. Серед інших режисерів і продюсерів, які були зацікавлені в адаптації, були Уолт Дісней, Ел Бродакс, Форрест Джей Акерман, Семюел Гельфман, Деніс О'Делл (який зв'язався з Девідом Ліном, Стенлі Кубриком і Мікеланджело Антоніоні, щоб поставити фільм) і Хайнц Едельманн.

Одна з найбільших американських кіностудій New Line Cinema випустила першу частину серії фільмів режисера Пітера Джексона «Володар перснів» у 2001 році як частину трилогії. Деякі актори і їхні ролі були знову представлені в дії, тільки вже в трилогії-приквелі серії фільмів «Гобіт». Паралельно було створено короткометражний фільм для реклами відеогри «Middle-earth: Shadow of War» у 2017 році та анімаційний фільм-приквел із підзаголовком «Війна рохірривів» у 2024 році (див. Додаток 2, рис. 2.9). Вже у лютому 2023 року Warner Bros. і New Line Cinema оголосили про перезапуск нового фільму франшизи.

Фентезійний телесеріал «Володар перснів: Персні влади» є творінням Джея Ді Пейна та Патріка Маккея для потокового сервісу Amazon Prime Video (див. Додаток 2, рис. 2.10; 2.11). Цей серіал, заснований на романі Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів» і його додатках, розгортається тисячі років до подій «Гобіта» та «Володаря перснів» автора. Виробництво здійснюється студією Amazon у співпраці з New Line Cinema та з погодженням Садиби Толкіна.

У листопаді 2017 року Amazon викупила права на телевізійне шоу «Володар перснів» у маєтку Толкієна, взявши на себе зобов'язання створити п'ять сезонів на суму щонайменше 1 мільярд доларів США. Це зробило б його найдорожчим телевізійним серіалом за всю історію. Пейн і Маккей були найняті в липні 2018 року. Серіал в основному базується на додатках до «Володаря перснів», які включають обговорення Другої епохи. Онук Толкіна Саймон Толкін консультувався щодо розробки серіалу. Згідно з вимогами угоди Amazon із маєтком Толкіна, це не є продовженням кінотрилогії «Володаря перснів» і «Гобіта» Пітера Джексона. Незважаючи на це, постановка мала намір відтворити фільми, використовуючи схожий постановочний дизайн, молодші версії персонажів із фільмів і головну тему Говарда Шора, який написав музику для обох трилогій. Музику до серіалу написав Беар МакКрірі.

Було найнято великий міжнародний акторський склад, і зйомки восьмисерійного першого сезону проходили в Новій Зеландії, де знімалися фільми, з лютого 2020 року по серпень 2021 року (з перервою у виробництві на кілька місяців протягом цього часу через COVID-19). Amazon переніс виробництво майбутніх сезонів до Сполученого Королівства, де зйомки другого сезону проходили з жовтня 2022 року по червень 2023 року (закінчилися під час страйку Гільдії письменників Америки у 2023 році).

Прем'єра «Володаря перснів: Персні влади» відбулася 1 вересня 2022 року з першими двома епізодами. Залишок першого сезону з восьми серій тривав до 14 жовтня. Amazon сказав, що цей сезон був найпопулярнішим серед усіх оригінальних серіалів Prime Video, і він отримав загалом позитивні відгуки від критиків. Очікується, що другий сезон вийде в 2024 році.

Загалом франшиза New Line отримала рекордні 37 номінацій на премію Оскар, вигравши 17, і три спеціальні нагороди, що також є рекордом. Разом із серіалом фільмів «Хрещений батько» це один із двох серіалів, які отримали три номінації на найкращий фільм. Третій фільм із трилогії Пітера Джексона «Володар перснів: Повернення короля» став першим і, станом на 2020 рік, єдиним фільмом у жанрі фентезі, який отримав нагороду за найкращий фільм. Разом із «Титаніком» і «Бен-Гур», «Володар перснів: Повернення короля», тримає рекорд за кількістю нагород Оскар, отриманих одним фільмом, і є єдиним із трьох фільмів, який виграв усі категорії, на які його номінували.

Добре прийняті фанатські фільми про Середзем'я включають «Полювання на Голлума» та «Народження надії», які були завантажені на YouTube 8 травня 2009 року та 11 грудня 2009 року відповідно.

Було і таке явище як живі адаптації рчості Толкіна європейськими телевізійними постановками, знятими в 1970-х і на початку 1990-х років, переважно без ліцензії. У 1971 році шведська телекомпанія Sveriges Television транслювала Sagan om Ringen, коротку передачу з двох частин, що складалася з живих акторів на анімаційному фоні. Він був заснований

на «Братстві персня» і режисером був Бо Ханссон, який раніше створив музичний альбом на основі «Володаря перснів» за ліцензією Tolkien Estate. Короткометражку більше не можна переглядати за межами Швеції.

У 1985 році в Радянському Союзі показали «Казкову подорож містера Більбо Беггінса Гобіта» спеціальний телевізійний серіал, заснований на подіях «Гобіта». Знятий у 1984 році як телеспектакль і знятий в рамках дитячого телесеріалу Казка за казкою.

У 1993 році фінська телекомпанія Yle представила десятипартовий міні-серіал під назвою «Hobitit» («Гобіти»). Незважаючи на назву, він був заснований на романі «Володар перснів», а не на «Гобіт». Серіал охоплював лише ті частини історії, в яких брали участь гобіти. Режисером та сценаристом цього серіалу був Тімо Торікка, а музичний супровід був створений Тоні Едельманном. Це єдина кіноадаптація, яка включає «Розчищення Ширу», і, до відродження радянського кіно, єдина відома адаптація, що містить появу Тома Бомбаділа та Барроу-Вайта. Серіал повторно вийшов у ефір у 1998 році, але тоді права на трансляцію були скасовані.

Трилогія фільмів «Володар перснів» режисера Пітера Джексона це серія епічних фільмів в жанрі фантастичної пригоди, заснована на однойменному романі британського письменника Дж. Р. Р. Толкіна (див. Додаток 2, рис. 2.12). Фільми отримали назви «Братство персня» (2001), «Дві вежі» (2002) і «Повернення короля» (2003). Виробництво та розповсюдження відбувалися за участю New Line Cinema та WingNut Films. У фільмах взяли участь такі актори, як Елайджа Вуд, Йена Маккеллен, Лів Тайлер, Вігго Мортенсен, Шон Естін, Кейт Бланшетт, Джон Ріс-Девіс, Крістофер Лі, Біллі Бойд, Домінік Монаган, Орландо Блум, Х'юго Вівінг, Енді Серкіс і Шон Бін.

Данна трилогія вважається однією з найвизначніших та найвпливовіших фільмів, створених коли-небудь. Здобувши великий фінансовий успіх, вона є однією з найкасовіших серій усіх часів, зі світовими зборами у розмірі 2,991 мільярда доларів. Усі три фільми отримали широке визнання критиків і глядачів, які високо оцінили акторську майстерність, режисуру, сценарій,

музичний супровід, амбіції, емоційну глибину та спецефекти. Відданість оригіналу була предметом обговорення. Трилогія отримав численні нагороди, вигравши 17 нагород «Оскар» із 30 можливих номінацій, включаючи найкращий фільм, а саме за «Повернення короля». У 2021 році Бібліотека Конгресу визначила фільм «Братство персня» для збереження в Національному реєстрі фільмів Сполучених Штатів через його «культурне, історичне чи естетичне значення».

У 1997 році Пітер Джексон, спільно з Крістіаном Ріверсом, Френ Уолшеном і Філіппою Бойенс, розпочав процес розкадрування та написання сценарію для трилогії. З того часу вони також взялися за проектування світу Середзем'я. Джексон, Уолш і Бойенс не керувалися ціллю вірно відтворити книгу у фільмах та натомість вони вирішили створити адаптацію у формі трьох частин, в яких деякі епізоди були опущені, інші створені заново, а деякі переміщені з одного місця в інше, незалежно від їхнього положення в оригінальних книгах. З метою зрозумілішого відтворення історії для глядачів Джексон вибрав більш хронологічний підхід до розкриття сюжету, не використовуючи складні переплетення ліній, які властиві творчості Дж. Толкіна. Протягом зйомок сценарії продовжували розвиватися, зокрема за участю акторського складу, який вносив свій власний внесок, щоб глибше вивчити свої персонажі.

Попередні версії сценарію включали додаткових персонажів, таких як Глорфіндель, Елладан, Елрохір, Еркенбранд, Імрахіл і Форлонг. У якийсь момент Джексон навіть розглядав можливість повторити роль Тома Бомбаділа в камео.

Джексон найняв давнього співробітника Річарда Тейлора, щоб він очолював Weta Workshop щодо п'яти основних елементів дизайну: броні, зброї, протези для образів, істот і мініатюр для фону. На прохання New Line керівник анімації Джим Рігіел замінив Марка Стетсона з Weta Digital. У листопаді 1997 року до проекту приєдналися відомі ілюстратори Толкіна Алан Лі та Джон Хоу, більшість зображень у фільмах базується на їх різноманітних

ілюстраціях, але Джексон також покладався на роботу Теда Несміта, якому пізніше довелося відхилити пропозицію приєднатися до Алана та Джона. Джексон хотів реалістичний дизайн у стилі історичного епосу, а не фантастичних фільмів.

Основні фотозйомки для всіх трьох фільмів проводилися одночасно в багатьох місцях у заповідниках і національних парках Нової Зеландії. Зйомки проходили з 11 жовтня 1999 року по 22 грудня 2000 року. Також вони були проведені щорічно з 2001 по 2004 рік. Серіал знімався в більш ніж 150 різних місцях, в семи різних камерах, а також на звукових сценах навколо Веллінгтона та Квінстауну.

Weta Digital розробила передові технології для створення новаторських цифрових ефектів, які були необхідні для трилогії. Це включало в себе створення програмного забезпечення MASSIVE для інтелектуального моделювання натовпів у бойових сценах, а також удосконалення техніки захоплення руху, яка була використана для двоногих істот, таких як печерні тролі та Голлум. Протягом подальших фільмів Пітера Джексона технологія захоплення руху розвивалась, отримавши назву «цифровий грим». Однак важливо відзначити, що під час створення «Володаря перснів» вона ще значною мірою залежала від роботи комп'ютерних аніматорів в області CG.

Говард Шор склав, оркестрував, диригував і продюсував музику до трилогії. Він відвідав знімальний майданчик у 1999 році і склав версію теми Ширу та теми Фродо до того, як Джексон почав знімати. У серпні 2000 року він знову відвідав знімальний майданчик і переглянув збірку фільмів «Братство персня» і «Повернення короля». У музиці Шор включив багато (від 85 до 110) лейтмотивів для представлення різних персонажів, культур і місць – найбільший каталог лейтмотивів в історії кінематографа, перевершуючи, для порівняння, каталог усієї серії фільмів «Зоряні війни».

Фільм-трилогія «Нарнія», заснована на серії романів К. С. Льюїса і адаптована під впливом популярності «Володаря перснів», стала можливою завдяки визнаному успіху творінь Дж. Р. Р. Толкіна. Джордж Р. Р. Мартін

визнає вплив Толкіна на свій власний творчий процес, включаючи серіал «Гра престолів» та його романи з середньовічної фантастики, який він вважає результатом натхнення життям і творчістю автора.

Кажуть, що ранній сценарій фільму Джорджа Лукаса «Зоряні війни» 1977 року містив обмін діалогами між Обі-Ваном Кенобі та Люком Скайвокером, які були взяті безпосередньо з розмови між Гендальфом і Більбо в першому розділі «Гобіта». У цій сцені Гендальф/Кенобі каже «Добрий ранок!», а Більбо/Люк відповідає, запитуючи, чи має він на увазі, що має добрий ранок, чи бажає йому цього, чи всі ранки хороші. Гендальф/Кенобі відповідає «Усі одночасно». Цей схожий діалог було вилучено, але Лукас зберіг Кенобі, що нагадує ченця. Крім того, автор фільму Кріс Тейлор вказує на кілька інших елементів у «Зоряних війнах», які, на його думку, можуть бути вдохновлені Середзем'ям[57].

Існували фанатські адаптації, такі як «Полювання на Голлума» фан-фільм, який базується на елементах додатків до «Володаря перснів». Цей фільм був випущений в Інтернеті в травні 2009 року і розгортається між подіями «Гобіта» та «Братства персня», розповідаючи про пошуки Арагорна Голлума. Візуальний стиль фільму взятий зі стилістики фільмів Пітера Джексона. Навіть як неофіційний продукт, цей фан-фільм отримав значну увагу від ЗМІ.

Інший повнометражний фільм, створений фанатами, «Народжена надією», продюсером і режисером якого стала Кейт Медісон, був випущений онлайн 1 грудня 2009 року на Dailymotion, а пізніше на YouTube. Дія відбувається перед подіями «Гобіта». Фільм можна безкоштовно транслювати на головному веб-сайті. Як і «Полювання на Голлума», цей фільм викликав рецензії в різних ЗМІ.

Майбутній анімаційний фантастичний фільм режисера Кендзі Каміями «Володар перснів: Війна Рохірімів», за сценарієм Фібі Гітінс і Арті Папагеоргіу на основі роману Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів». Його виробляють New Line Cinema та Warner Bros, Animation з анімаційним

виробництвом Sola Entertainment. Приквел, дія якого відбувається за 183 роки до подій, описаних у фільмі 2002 року «Володар перснів: Дві вежі», у ньому знявся Брайан Кокс у ролі Хелма-Молота, легендарного короля Рохану. Також знімається в головній ролі Міранда Отто повторює свою роль Еовін з трилогії «Володар перснів».

Розробка фільму була анонсована у червні 2021 року, з участю Каміями, консультанта Філіппи Боєнс (спіавтора сценарію трилогії «Володар перснів») і початкових сценаристів Джеффри Аддіса та Вілла Метьюза. У цей час розпочалася робота з анімації, і вона надихалася візуальним стилем живих фільмів. Гітінс і Папагеоргіу продовжували працювати над сценарієм до лютого 2022 року. «Володар перснів: Війна Рохірімів» заплановано вийти в США 13 грудня 2024 року за участю Warner Bros Pictures.

Отже, завдяки кінематографії, толкінівський світ став більш доступним для масового глядацького аудиторії, розширивши коло фанатів і викликавши нову хвилю захоплення серед тих, хто раніше може не мав змоги зануритися в товсті книжки. Фільми Пітера Джексона подарували всій аудиторії можливість відчувати душу толкінівської епопеї і стали яскравим прикладом того, як книги можуть змінити світ кіно, роблячи його глибшим та багатшим. Крім того, візуальний стиль фільмів дуже вірно відтворив атмосферу книг письменника. Розкішні пейзажі, епічні битви та казкові створіння переносять нас у світ фантазії, де час існує у власному ритмі, а магія відчувається в кожному кутку. Від кам'янистих веж до м'яких лісів Лотлорієну, кожен кадр дихає життям та величчю цього унікального світу.

2.3. Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна у просторі сучасних медіа

Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна завжди було не просто літературним жанром. Начебто оповідання про відважних героїв, магію і містичні світи, та насправді – це універсум, що перейшов кордони сторінок книг і став невід'ємною частиною нашої сучасної культури.

Сучасні медіа, включаючи кіно, телебачення, настільні ігри, відеоігри та музику, стали новим простором для відтворення та розвитку цього

фантастичного світу. Цікаво спостерігати, як вплив Дж. Толкіна знаходить своє втілення у сучасних медіа-просторах та надає можливість наново сприймати його творчість.

Початкові ігри створювалися в рамках класичної системи ліцензування. Молода австралійська студія Beam Software придбала права на створення гри за твором «Гобіт» у 1980 році. Лише через два роки, у 1982 році, вийшла гра «The Hobbit» для ZX Spectrum (див. Додаток 2, рис. 2.13). Це стало початком тривалого шляху. Цікаво, що гра комплектувалася разом із книжкою про пригоди Більбо Торбіна. Усього було продано понад 1 мільйон примірників, що на 1982 рік вважалося дуже вражаючим результатом, особливо для ігор середнього бюджету. Протягом наступних 10 років було створено вісім ігор за твором «Володар перснів». Більшість з них були пов'язані із студією Beam Software, і ще дві були розроблені компанією Interplay, яка вже мала в своєму портфелі Wasteland. Також вийшли дві гри-пародії на «Гобіта» та «Володаря перснів».

Electronic Arts здобула права на створення відеоігор за фільмами Пітера Джексона. Лише за місяць після виходу фільму «Братство персня» від Vivendi 21 жовтня 2002 року, EA випускає гру «The Lord of the Rings: The Two Towers» (див. Додаток 2, рис. 2.14). Ця гра адаптувала на екрани перші дві частини трилогії Джексона та вірно слідувала сценарію фільмів. Однак їм було заборонено використовувати матеріали з книг. У 2003 році EA випускає гру, завершальну частину «Володаря перснів», «The Return of the King». На відміну від ігор Vivendi, діалогія від EA здобула великий успіх серед критиків і гравців. У 2005 році EA придбала додаткові права від Tolkien Enterprises, що призвело до створення гри «The Battle for Middle-earth II», яка розповідає свою унікальну історію, паралельну подіям Війни на Північ. Загалом EA випустила сім значущих ігор та таку ж кількість для мобільних платформ. Останньою великою грою стала менш успішна «The Lord of the Rings: Conquest» у 2009 році. Після цього права на ігри повернулися до New Line Cinema, дочірньої компанії Warner Bros.

Під час випуску своїх сюжетних ігор, компанія Electronic Arts, американська студія Turbine Inc., уклала угоду з Tolkien Enterprises про розробку масивної онлайн гри за мотивами «Володаря перснів». Гра, яка отримала назву «The Lord of the Rings Online», була випущена у 2007 році і досі продовжує отримувати оновлення (див. Додаток 2, рис. 2.15). Але, як і багато інших ігор у світі Середзем'я, LotRO також потрапила у юридичні турбулентності. У 2010 році Turbine Inc. була придбана компанією WB і пізніше перейменована на WB Games Boston. У 2016 році права на видавництво гри перейшли до Daybreak Game Company (колишньої Sony Online Entertainment), а розробка перейшла до Standing Stone Games, яка в основному складається з колишнього персоналу Turbine Inc. Однак права на масову онлайн гру залишаються у компанії WB [20].

З початку 2010 року і до нашого часу всі ігри за творами «Володаря перснів» випускалися студією Warner Bros Interactive Entertainment. Однак у 2019 році німецька студія та видавець Daedalic Entertainment оголосили про створення гри «The Lord of the Rings: Gollum», яку розробляють за угодою з Middle-earth Enterprises (Tolkien Enterprises) (див. Додаток 2, рис. 2.16). Гра розкриє історію Голума після отримання ним Перстня Влади та перед подіями у «Володарі перснів».

Протягом останніх десяти років у всесвіті Середзем'я з'явилося лише кілька ігор, які заслуговують уваги. Зокрема, це діалогія «Middle-earth: Shadow of Mordor» та «Shadow of War». Ця вигадана історія, яка не є канонічною, розповідає про гондорського рейнджера Таліона, у якого втілюється дух ельфа Келебрімбора, творця Перснів Влади. Однак основна особливість цієї серії полягає в системі штучного інтелекту Nemesis. Ця система відстежує взаємодії героя з його ворогами. Наприклад, після поразки Таліона просто відновлюється на певному місці, тоді як його ворог стає сильнішим і, можливо, навіть жартує, що вже одного разу переміг його і легко зробить це знову в наступній зустрічі.

Серед останніх можна згадати декілька більш-менш сучасних ігор, таких як «Lego The Lord of the Rings» та «Lego The Hobbit». Ці ігри відтворюють обидві трилогії Пітера Джексона в характерному стилі Лего-ігор, додаючи гумор та дитячу наївність до подій.

Перша частина ігри «Battle for Middle-earth» передає події фільмів Пітера Джексона і навіть дає можливість взяти участь за темний бік. У сиквелі змінено підхід до деяких аспектів гри, таких як будівництво бази, та розповідає історію, паралельну до подій Війни за Перстень.

Ігри «The Two Towers» та «Return of the King» від компанії EA, можливо, виглядають застаріло за сучасними стандартами, але вона надає можливість повернутися до Середзем'я [20].

Детальніше хочеться окреслити «Middle-earth: Shadow of Mordor» – пригодницьку відеогру 2014 року, розроблену Monolith Productions і видана Warner Bros, Interactive Entertainment (див. Додатки 2, рис. 2.17). Оригінальна історія, заснована на легендаріумі, створеному Дж. Р. Р. Толкіном, відбувається між подіями фільмів «Гобіт» і «Володар пернів». Гравець керує Таліоном, гондорським рейнджером, який зв'язується з привидами ельфійського лорда Келебрімбором. Гравці можуть брати участь у рукопашному бою і використовувати здібності Wraith для боротьби та маніпулювання ворогами. У грі представлена система Nemesis, яка дозволяє штучному інтелекту неігрових персонажів запам'ятовувати їхні попередні дії проти головного героя гри та реагувати відповідно.

Розробка гри почалася в 2011 році. Щоб створити точне середовище і відповідати книгам Толкіна, розробники консультувалися з багатьма людьми з Warner Brothers, а також з Пітером Джексоном, режисером кінотрилогій «Володар пернів» і «Гобіт». Вони також отримали допомогу від Weta Workshop, яка надала консультації щодо спецефектів. Крістіан Кантамесса був провідним сценаристом гри, а Ден Абнетт був залучений для написання діалогів для орків, представлених у грі. Monolith зосередився на розробці

версій для ПК, PlayStation 4 і Xbox One, а розробку версій для PlayStation 3 і Xbox 360 передано Behavior Interactive [46].

Також варто взяти до уваги «живі» настільні ігри. Одна з них – «Володар Перснів: Пригоди в Середзем'ї» – це локалізована українською мовою кооперативна гра-пригода, створена за мотивами творів Толкіна (див. Додатки 2, рис. 2.18). Цікавою особливістю цієї гри є інтеграція в неї спеціального додатка для планшета чи смартфона, який допомагає створювати історію та подорожувати безкраїм Середзем'ям.

Настільна гра «Війна Персня: Карткова гра» UA – асиметрична військова карткова стратегія за всесвітом Дж. Р. Р. Толкіна, українська локалізація настільної гри «War of the Ring: The Card Game» (див. Додатки 2, рис. 2.19). Дана гра компактна, але водночас глибока й атмосферна для 2-4 гравців, кожен з яких отримує унікальну колоду карт і долучиться до великої битви на боці Вільних народів або Тіні. Ілюстративний матеріал не залишить байдужим жодного учасника, так як включає в себе деталізовані та красиві малюнки, що відображають персонажів, локації та епічні події з всесвіту Дж. Р. Р. Толкіна. Кожна карта має власний унікальний дизайн, який відтворює атмосферу Середзем'я. В даній грі зустрічаються зображення вже відомих нам героїв, таких як Фродо Беггінс, Арагорн, Гендальф, також присутні зображення сцени з битви між Силами Світла та Тіні. Можна побачити малюнки, що відтворюють культові місця, як-от Рівенделл, Мордор чи Шири. Графічне вирішення карток, надає їм вигляд архаїчних рукописів чи старовинних мап, що додає автентичності і глибини ігровому процесу. Усе це робить ілюстративний компонент гри не лише функціональним, але й приємним для гравців, поглиблюючи їх в атмосферу та естетику Середзем'я.

Кооперативна настільна гра «Володар перснів», яка базується на однойменному фентезі романі Дж. Р. Р. Толкіна. Розроблена Рейнером Книзією та ілюстрована Джоном Хоу, гра вийшла у 2000 році видавництвами Kosmos (Німеччина), Wizards of the Coast (США) та Parker Brothers (Велика

Британія). Учасники гри виступають у ролі гобітів, які мають за мету знищити Єдиний Перстень. Гра отримала високі оцінки і була нагороджена престижною нагородою Spiel des Jahres. Fantasy Flight Games подало свою версію гри з деякими модифікаціями.

Ігровий процес зосереджений на просуванні через серію сценаріїв, що відповідають пригодам у книгах. Гравці перевертають тайли та ігрові карти, щоб просуватися вперед, а також збирають і витрачають жетони, щоб уникнути просування до Темного Володаря Саурона. У скрутних ситуаціях жетони можна витратити, щоб покликати на допомогу Гендальфа, або використати Єдиний Перстень, щоб прискорити просування ціною наближення до Саурона. На ігровому полі є три локації: Бег-Енд, Рівенделл і Лотлорієн. Гра починається в Бег-Енді, і кожен гравець тягне карту, яка визначає персонажа гобіта, кожен з яких має особливу здатність. Кожному гравцеві роздаються карти, які дозволяють йому виконувати чотири різні дії: подорожувати, ховатися, дружити або битися. Один гобіт спочатку призначається «носієм персня», але після завершення кожного сценарію носієм персня може стати новий гобіт. Щоб пройти гру, потрібно стрибати між головною дошкою та іншими чотирма дошками. Гравці просуваються через такі локації, як Рівенделл, Лотлорієн, Морія, Хельмова Падь, Лігво Шелоб та Мордор, намагаючись триматися подалі від темного володаря Саурона. Гравці вибувають з гри, якщо опиняються на одному полі з Сауроном або позаду нього. Гра завершується, коли Братство досягає гори Долі і знищує Перстень, носій персня вибуває, або якщо Братство досягає гори Долі, але всі гравці вибувають до того, як Перстень буде знищено. Гравці повинні співпрацювати і працювати разом, щоб перемогти в цій грі. Гравці повинні проявляти стратегію і мати трохи везіння. Знання сюжету «Володаря перснів» не є обов'язковим для гри, але може допомогти в деяких ситуаціях.

Багато ігор, які базуються на колекційних картах, настільних іграх і відеоіграх, розгортаються в Середзем'ї і часто відтворюють сцени та персонажі з «Володаря перснів». Це охоплює широкий спектр від ігор з

колекційними картками до настільних ігор та відеоігор. Деякі фентезійні рольові ігри, такі як Dungeons & Dragons (D&D) і DragonQuest, містять істот Толкіна або створені під їхнім впливом. Наприклад, Legend of Zelda отримала натхнення від «Володаря перснів», а інші ігри, зокрема ігри про пригоди та підземелля, також були вплинуті творами Толкіна.

У світі мініатюрних військових ігор варто згадати ранні твори, такі як The Ringbearer (1975). Компанія Games Workshop створила стратегічну бойову гру «Володар перснів»(2001), яка, будучи частиною товарної продукції трилогії, об'єднує елементи як книг, так і фільмів.

У ранні періоди настільних ігор були такі твори, як Battle of Five Armies (1975) і серія Middle Earth Games від Simulations Publications, Inc. у 1977 році. Остання включала гри, такі як War of the Ring стратегічна, охоплювала всі три книги та Gondor тактична, що охоплювала облогу Мінас-Тіріту і звісно Sauron освітлювала вирішальну битву Другої епохи. Серед пізніших ігор слід відзначити просто названу гру «Володар перснів» (2000) і «Війна персня» (2004, стратегічна, охоплює всі три книги).

У ролевих і карточних іграх, які базуються на Середзем'ї, компанія Iron Crown Enterprises створила рольову гру Middle-earth (1982–1999) і Middle-earth Collectible Card Game (1995–1999). Компанія Decipher, Inc. випустила колекційну карткову гру «Володар перснів» (2001) і рольову гру «Володар перснів»(2002), обидві базуються на фільмах Джексона. The Lord of the Rings: The Card Game (2011) був створений компанією Fantasy Flight Games у форматі «Living Card Game». Пригоди в Середзем'ї (2016) - це рольова гра, сумісна з D&D, випущена Cubicle 7.

Творчість Джона Толкіна надихнула на перший твір фанфік про Середзем'я, який був опублікований у 1959 році. Розширення доступу до Інтернету та сплеск інтересу, викликаний фільмами Джексона, призвели до того, що на початку 2000-х років в онлайн-спільнотах з'явилася велика кількість фанфіків за мотивами Толкіна. До них за мотивами «Легендаріума» письменника належать фан-фільми «Полювання на Голлума» та «Народжені

надією», роман «Останній Володар перснів», а також понад 80 000 інших творів, перелічених на сайті «Архів нашого часу» (Archive of Our Own) у 2022[36]. У 2004 році сайти, присвячені творам Толкіна, становили, за оцінками, 10% від усіх веб-сайтів з фанфіками, а в 2019 році такі історії були однією з найпопулярніших категорій для творів, заснованих на книгах, як на Archive of Our Own, так і на FanFiction.net. Вивчення фанфіків про Середзем'я в значній мірі нехтувалося як дослідниками Толкіна, так як в більшості це вигадані історії людьми [60].

Численні пісні та інші музичні твори в широкому діапазоні ідіом були натхненні художньою літературою Дж. Р. Р. Толкіна. Джек Брюс написав пісню «To Isengard» у своєму першому сольному альбомі «Songs for a Tailor» (1969).

Виконавці прогресивного року, які створили пісні на основі персонажів та історій Толкіна, включають Rush («Rivendell»), Camel («Nimrodel», «The White Rider»), Mostly Autumn (Музика, натхненна The Lord of the Rings CD, 2001), Glass Hammer (The Middle-Earth Album, 2001), Бо Ханссон (Музика, натхненна Володарем перснів, 1970), та інді-рок-гурт Gatsbys American Dream та багато інших.

Група хард-року та класичного металу Led Zeppelin написала кілька пісень, натхнених творами Толкіна, зокрема «The Battle of Evermore», «Misty Mountain Hop» і «Ramble On» (з обговоренням деяких частин «Stairway to Heaven»). Том Репп поклав на музику більшу частину The Verse of the One Ring («Three Rings for the Elven-kings under the sky...») як «Ring Thing» у Pearls Before Swine другий альбом «Балаклава» (1968). Боб Кетлі випустив сольний альбом під назвою Middle Earth. Панк-квартет Thrice випустив пісню під назвою «The Long Defeat» про філософію Толкіна. Рок-гурт Hobbit зі Східного Техасу випустив кілька альбомів, натхнених творчістю письменника.

Серед виконавців важкого металу, на яких вплинув Дж. Толкін, є Blind Guardian, який створив численні пісні, пов'язані з Середзем'ям, включаючи

весь концептуальний альбом *Nightfall in Middle Earth*, заснований на «Сильмариліоні». Альбом «обожнювали» прихильники автора та металу, але зневажали фанати гранжу як ескапістський.

Багато блек-метал-гуртів, принаймні 85 із 151 «метал-гурту» за результатами пошуку 2015 року, використовували теми Середзем'я у своїх текстах, обкладинці та назвах гуртів. Одним із таких є Чорне дихання, назване на честь жахливого Чорного дихання Назгулів .

Симфонічний блек-метал-гурт *Summoning* заявляє, що більшість його пісень засновані на Середзем'ї, з упором на орків і темні сили. Тексти пісень *Battlelore* розповідають про персонажів і події Середзем'я у «Володарі пернів» і «Сильмариліоні», а також про середньовічну літературу та «Калевалу», а також про їхнє псевдосередньовічне сценічне шоу, у якому кожен учасник одягнений як «люті воїни», «брудні злодії» або «прекрасні жінки-ельфи». Італійська група *Ainur* (названа на честь *Ainur* Толкіна) випустила альбоми на тему Середзем'я під назвою *Children of Hurin*(2007) і *Lay of Leithian* (2009).

Групи та музиканти, які використовували легендаріум Толкіна для своїх сценічних імен, включають прогресивний рок-гурт *Marillion* (з *The Silmarillion*). *Gorgoroth* отримали свою назву від району Мордору, *Burzum* взяли свою назву від Чорної Мови Мордору, *Cirith Ungol* отримали свою назву від перевалу на західній дорозі Мордору, житла павуків. Шелоб і Амон Амарт отримали свою назву від альтернативної назви Гори Дум. Соліст *Dimmu Borgir* ,Шаграт бере своє сценічне ім'я з «Володаря пернів» на честь капітана орків [60].

Дональд Свонн поклав музику в британській традиції арт-пісні до збірки із семи текстів і віршів Толкіна, опублікованої під назвою *The Road Goes Ever On*. Робота була схвалена самим Толкіном, який брав участь у виданні книги, до якої надав примітки та коментарі. Пісні були записані

Вільямом Елвіном (бас-баритон) зі Сванном на фортепіано та випущені в 1967 році на платівці Caedmon Records.

Норвезький композитор-класик Мартін Ромберг написав три повномасштабні симфонічні поеми, *Quendi* (2008), *Telperion et Laurelin* (2014) і *Fëanor* (2017), натхненні уривками з «Сильмариліону». Прем'єра творів відбулася в Південній Франції. Ромберг також поклав на музику вірші Толкіна мовою ельфів у своєму творі «*Eldarinwë Liri*» для дівочого хору. Прем'єра твору відбулася в 2010 році з Норвезьким жіночим хором і тріо *Mediæval* на Міжнародному фестивалі у Вестфоллі.

Симфонія № 1 Йохана де Мея «Володар перснів» для концертного оркестру складається з п'яти частин, кожна з яких ілюструє персонажа або важливий епізод із роману: Гендальф, Лотлоріен, Голлум, Подорож у темряві (Копальні Морії / Міст Хазад-Дум) і Гобіти. Симфонія була написана між березнем 1984 року та груднем 1987 року, а прем'єра відбулася в Брюсселі 15 березня 1988 року. Вона була записана чотири рази, включно з оркестровою версією, оркестрованою Генком де Влігером. У 1989 році він отримав нагороду *Sudler Composition Award*.

Ще в 1984 році Даяна Пакссон стверджувала в *Mythlore*, що Толкін заснував нову літературну традицію. Відтоді багато авторів знаходили натхнення у творчості письменника. Після успіху «Гобіта» та «Володаря перснів» у 1960-х роках видавці швидко спробували задовольнити новий попит на американський ринок літературного фентезі.

Фентезійні серіали, такі як «Світ диска» Террі Пратчетта та «Оповідання Творця Елвіна» Орсона Скотта Карда були «безсумнівно» під впливом Толкіна. З 1980 року термін «фентезі» став синонімом загальних аспектів творчості Джона: численні раси, включаючи гномів і ельфів, пошуки знищення магічного артефакту та зло, яке прагне контролювати світ. Сюжет фільму Пет Мерфі «Туди й знову» 1999 року навмисно повторює сюжет «Гобіта», але перенесений у науково-

фантастичну обстановку, пов'язану з космічними подорожами. Вважається, що творчість Толкіна також вплинула і на серію Джоан Роулінг про Гаррі Поттера, зокрема, чарівник Дамблдор був описаний як частково натхненний Гендальфом Толкіна. Телесеріал, що триває з 2004 року, описує постапокаліптичну громаду, створену персонажем, зачарованим «Володарем персня», і засновану на ельфах і дунедайнах зі Середзем'я. Стівен Кінг, відомий своїми творами в жанрі жахів, визнає вплив Толкіна на свій роман «The Stand» і фантастичну серію «The Dark Tower». Інші видатні автори фентезі, такі як Джордж Р. Р. Мартін, Майкл Суонвік, Реймонд Е. Фейст, Пол Андерсон, Карен Хабер, Гаррі Тертледов, Чарльз Де Лінт і Орсон Скотт Кард, також визнали, що творчість Толкіна була джерелом натхнення для них.

Висновки до другого розділу

Отже, творчий спадок Дж. Р. Р. Толкіна є надзвичайно важливим для сучасного візуального мистецтва. Його образи, стилістика та естетика не тільки надихають художників сьогодення, але і допомагають розширити межі можливостей в сучасному мистецькому світі.

Літературні твори Дж. Толкіна, особливо «Володар перснів» та «Гобіт», мають унікальний стиль, який став джерелом натхнення для великої кількості творчих проєктів медіа-простору.

Письменник втілює у своїх творах не лише захопливі сюжети, але й створив універсум, який заповнений живими образами, фантастичними світами та глибокими філософськими концепціями. Ці елементи надихають митців на створення нових візуальних шедеврів, чи то у фільми, мультфільми, комп'ютерні ігри чи інші форми мистецтва.

Вивчення та адаптація творчого спадку Дж. Толкіна допомагає сучасним художникам розширити горизонти власної творчості та створювати вражаючі та глибоко змістовні твори мистецтва. Ця тема не лише розкриває багатство світу Дж. Толкіна, але й показує, як його спадок зберігається та розвивається в сучасному візуальному мистецтві, вносячи важливий внесок у світову культуру.

РОЗДІЛ ІІІ

ІЛЮСТРАЦІЇ ДО ЗБІРКИ ТВОРІВ ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА «СИЛЬМАРИЛІОН»

3.1 Дослідження сюжетів та вивчення зразків ілюстрацій до фентезійних творів

Перш ніж почати роботу над творчою частиною, а саме над серією ілюстрацій, було прийнято рішення дослідити сюжетні арки книги «Сильмариліон» та проаналізувати ілюстративний матеріал для фентезійних творів.

Розпочавши з просто прочитання збірки та її аналізу, було зрозуміло, яку вона має структуру, виведено основні сюжетні лінії та як вони впливають на подальший розвиток подій. «Сильмариліон» складається з основних п'яти частин: Айнуліанде – міф про творення світу, валаквента – картина ієрархії божественних сил, квента Сильмариліон – власне історія про Сильмарили, акаллабет – історія про падіння острівного королівства Нуменор та частина «Про Персні влади та Третю епоху» – короткий огляд історії зародження та виникнення Перснів влади та події Третьої епохи і звичайно перебіг війни за Перстень всевладдя.

Збірка видавалася вже після смерті письменника в 1977 році за редакцією сина Дж. Толкіна Крістофера. Видана вона була в твердій палітурці із зображено на ній малюнок самого автора, це була одна з емблем, а саме Лютієн Тінувіель. В 1998 вийшла збірка з ілюстраціями Теда Несміта, продовження було випущено в 2004 році вже з більшою кількістю робіт художника. На теренах України «Сильмариліон» виходить під керівництвом Астролябії в 2008 році, вони ж і робили дизайн обкладинки та самої книги (див. Додатки 3, рис. 3.1).

Аналізуючи елементи фентезі, спочатку зазначимо, що це піджанр фантастики, події в якому відбуваються у вигаданому світі, де чудеса та вигадки для нашого світу є реальністю. Світ є подібним до Середньовіччя,

властивою основою світу є магія, він наповнений чарівними істотами, оповідь епічна, тому час зациклений і йде по. Ці риси визначальні для фентезі і поєднують жанр із літературною казкою. В наші дні цей жанр часто зустрічається у відео іграх.

Більшість фентезі використовує магію чи інші надприродні елементи як основний елемент сюжету, тему або місце дії. Магія, практикуючі маги (чаклуни, відьми тощо) і магичні істоти поширені в багатьох із цих світів.

Характерною рисою фентезі є використання автором елементів оповіді, які не повинні покладатися на історію чи природу, щоб бути зв'язними. Це відрізняється від реалістичної фантастики тим, що реалістична фантастика має звертати увагу на історію та природні закони реальності, а фантазія – ні. У написанні фентезі автор використовує світобудову для створення персонажів, ситуацій і умов, які можуть бути неможливими в реальності.

Багато авторів фентезі використовують фольклор і міфологію реального світу як натхнення хоча іншою визначальною характеристикою жанру фентезі є включення надприродних елементів, таких як магія, це не обов'язково має бути так.

Фентезі часто порівнюють із науковою фантастикою та жахами, оскільки вони є основними категоріями спекулятивної фантастики. Фентезі відрізняється від наукової фантастики правдоподібністю елементів оповіді. Науково-фантастичний наратив малоімовірний, хоча, здається, можливий через логічну наукову чи технологічну екстраполяцію, де фантастичні оповіді не обов'язково повинні бути науково можливими. Щоб написати ефективні фантазії, автори повинні покладатися на припинення недовіри читачів, прийняття неймовірного чи неможливого заради насолоди. Незважаючи на велику залежність обох жанрів від надприродного, фентезі та жахи відрізняються один від одного. Жах насамперед викликає страх через слабкості героїв або нездатність впоратися з антагоністами.

Хоча історія сучасної фентезі-літератури починається з «Короля Золотої ріки» (1841) Джона Раскіна, зазвичай вважається, що вона починається з Джорджа Макдональда, шотландського автора романів «Привиди» (1858) та «Принцеса і гоблін» (1872), перший з яких вважається першим романом у жанрі фентезі, коли-небудь написаним для дорослих. Макдональд справив значний вплив на Дж. Р. Р. Толкіна та К. С. Льюїса. Іншим видатним автором фентезі цієї епохи був Вільям Морріс, англійський поет, який написав кілька романів у другій половині століття, зокрема «Ліс на краю світу» (1894) та «Колодязь на краю світу» (1896).

Незважаючи на майбутній вплив Макдональда з його «За спиною північного вітру» (1871), популярність Морріса серед сучасників та «Дивовижний візит» Герберта Уеллса (1895), лише у 20-му столітті фантастична література почала охоплювати широку аудиторію. Лорд Дунсані започаткував популярність жанру як у формі роману, так і в формі оповідання. У цей час почали писати фентезі Г. Райдер Хаггард, Редьярд Кіплінг та Едгар Райс Берроуз. Ці автори, разом з Абрахамом Меррітом, заснували так званий піджанр «загубленого світу», який був найпопулярнішою формою фентезі в перші десятиліття 20-го століття, хоча кілька класичних дитячих фентезі, таких як «Пітер Пен» і «Чудовий чарівник країни Оз», також були опубліковані приблизно в цей час.

До 1950-х років фантастика «меча та чаклунства» почала знаходити широку аудиторію, завдяки успіху «Конана-варвара» Роберта Говарда та історій Фріца Лейбера про Фафхрда та Сіру Мишу, проте саме поява високого фентезі, і насамперед творів Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт» і «Володар перснів», які досягли нових вершин популярності наприкінці 1960-х років, дозволили фентезі по-справжньому увійти в мейнстрім. Кілька інших серій, таких як «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса і книги Урсули К. Ле Гуїн «Земномор'я», допомогли закріпити популярність жанру.

Популярність жанру фентезі продовжує зростати і в 21 столітті, про що свідчать бестселери Джоан Роулінг «Гаррі Поттер», Джорджа Мартіна «Пісня льоду і полум'я», Стівена Еріксона «Малазанська книга занепалих», Брендона Сандерсона «Архів штормового світла» та «Туманонароджені», Анджея Сапковського «Сага про відьмака».

Фентезі, у вигляді фольклору, міфів та легенд, існувало в історії ще до виникнення самостійного жанру фентезі. Подібний стиль виявлявся також у творчості прерафаелітів в області живопису. Живопис у фентезійному стилі розвивався паралельно із літературою, і художники часто створювали обкладинки для книг та ілюстрації до них. Сучасним прикладом фентезі-ілюстратора є Брайан Фрауд. Також варто зазначити, що у стилі фентезі працює й сучасна британська художниця Жозефіна Волл.

Багато художників та ілюстраторів створили малюнки, картини та книжкові ілюстрації до «Легендаріма» Дж. Толкіна. Він критикував деякі ранні спроби, але був радий співпрацювати з англійською ілюстраторкою Полін Бейнс, яка підготувала культову карту Середзем'я.

Бейнс створила малюнки та картини до понад 200 книг, переважно дитячого жанру. Вона була першим ілюстратором деяких другорядних творів Дж. Р. Р. Толкіна та «Хронік Нарнії» К. С. Льюїса. У 1969 році, чекаючи поки Толкін закінчить «Сильмариліон», його видавці доручили Полін намалювати карту Середзем'я. Письменик надав їй копії кількох діаграм на графічному папері різного масштабу, які він зробив під час написання «Володаря перснів», а також анотував її копію карти, яку його син Крістофер створив для «Братства персня» в 1954 році. За допомогою картографів із військового табору Бордон у Гемпширі Бейнс створила карту, яку видавці опублікували як плакат у 1970 році. Вона була прикрашена верхнім і нижнім колонтитулами, що показують деякі персонажів Толкіна, а також з віньєтками місць дії деяких його оповідань.

У 1974 році, через рік після смерті Толкіна, видавці опублікували його поему «Остання пісня Більбо» як третій і останній плакат Полін Бейнс. На її картині була зображена сцена, яку автор вперше описав на останніх сторінках «Володаря перснів»: Сем, Меррі та Піпін стоять у Сірих Гаванях і спостерігають за ельфійським кораблем, який везе Фродо, Більбо, Елронда, Галадріель і Гендальфа з Середзем'я до землі Амана. У 1990 році поему було перевидано як книгу з трьома паралельними серіями картин Бейнс: одна ілюструє подорож Більбо з Рівенделла до Невмирущих Земель, одна показує Більбо в різних станах спокою, а друга зображує події, описані в «Гобіті».

Шведськомовна фінська письменниця, прозаїк, художник та ілюстратор Туве Янссон, яка написала та проілюструвала книги про Мумітролів, проілюструвала шведський та фінський переклади «Гобіта» (див. Додатки 3, рис. 3.2; 3.3). Серед них дуже великий Голлум для шведського перекладу 1962 року. Толкін був здивований, побачивши гігантського монстра, що височів над Більбо, але зрозумів, що в книзі не сказано, наскільки малим був Голлум. Він відредагував друге видання, щоб чітко вказати, що Голлум був «маленькою, слизькою істотою».

Літературознавець Бйорн Сундмарк стверджує, що роботи Янссона допомогли визначити, як можна візуально відобразити фантастику Середзем'я. Він додає, що видання з її ілюстраціями не передруковувалося багато років, хоча рецензенти та «толкієністи» любили «виразні» образи Янссон. Можна припустити, що причина полягала в тому, що в 1960-х роках новий, більш реалістичний стиль став нормою для мистецтва фентезі.

Серед багатьох митців, які працювали над творами письменника є Джон Хоу, Алан Лі та Тед Несміт, вони стовпи творчості Джона і їхні роботи найупізнаваніші. Окрім ілюстрування книг, Хоу та Лі працювали концептуальними художниками для трилогії фільму Пітера Джексона «Володар перснів».

Фільми привернули велику увагу аудиторії, зробивши художню концепцію художників Джексона впливовою, справді створивши стереотипний образ Середзем'я та його рас ельфів, гномів, орків і гобітів, який поділяли як фанати, так і художники. Німецька ілюстраторка Анке Айсманн уже стала відомою своїми роботами до творів Толкіна, це були свого роду фан-арти. Вона створила численні картини сцен із «Сильмариліону», наприклад, «Прощання». Дженні Долфен створила серію акварельних картин сцен із «Сильмариліону». Вона була описана як найвідоміша з багатьох художників-самоучок Середзем'я.

Після аналізу великої кількості ілюстративного матеріалу, дослідження особливостей та історії фентезі, було вирішено та затверджено створити власний візуальний ряд, тобто серію ілюстрацій, та передати своє власне бачення світу Дж. Р. Р. Толкіна, а також заглибити глядача в цей неймовірний світ Середзем'я.

3.2 Робота над ескізами: вибір техніки виконання, композиційного та колористичного рішення

Ще до вступу на п'ятий курс, перечитуючи книгу Дж. Р. Р. Толкіна «Сильмариліон», вівся блокнот з записами роздумів та короткими замальовками, які згодом стали у нагоді.

Після затвердження магістерської роботи, а саме «Серія ілюстрацій до збірки творів Дж. Р. Р. Толкіна «Сильмариліон»», виникло питання техніки виконання робіт, кількості та сюжетної лінії. Перших декілька місяців після затвердження тем, були цілком присвячені пошукам, як для творчої так і для теоретичної робіт.

Після тривалих пошуків було побудовано план процесу:

1. Паралельно працювати над теоретичною та практичною частинами диплому;

2. Вирішити усі питання з технікою виконання, композиційним та кольоровим рішенням, якщо він потрібен; визначитися з кількістю ілюстрацій та їх загальною концепцією;
3. Розробити ескізи майбутніх робіт, після їх затвердження спробувати зробити в матеріалі чорнові варіанти;
4. Безпосередньо вирізати ліногравюру та віддрукувати для подальшого опрацювання робіт;
5. Остаточо відредаговані та затвердженні ескізи перенести на чистовий лінолеум, вирізати та віддрукувати;
6. Вибрати кращі відбитки та оформити.

На перших порах була ідея створити велику картину, яка буде складатися з невеличких ілюстрацій, по типу фракцій, які будуть описувати кожен расу Середзем'я, від Айнурів та Еру до людей, ельфів та гномів. Та згодом довелося відкинути цю ідею, та зупинитися на тому, щоб зробити цілком самостійні роботи, де був обраний один сюжет з оповідань, та головних персонажів з них, провідний мотив кожної роботи мав розповідати власну історію, але при цьому доповнювати одна одну.

За основу для ілюстрацій було взято сюжети з частини «Квента Сильмариліон», а саме розділи з VI по VIII про Феанора та звільнення Мелькора, про Сильмарили та нольдорські заворушення та про Затмарення Валінору. Ці історії висвітлюють створення коштовних каменів, що містили у собі світло Дерев Валарів, звільнення головного антагоніста всесвіту Дж. Толкіна Моргута, та те, як він безщадно покритив п'тьмою землі Аману і звісно ж привласнив собі коштовності. Ну і найзахопливішим в творах є нольдорська клятва, яка згодом призводить до низки подій, наприклад, битви Фінголфіна з Моргутом. Такі доволі не прості сюжетні лінії були обрані для кваліфікаційної магістерської роботи.

Техніка виконання робіт була окреслена не одразу, були певні сумніви та роздуми, але чітко розуміння, що це повинна бути графіка. Помалювавши

перші ескізи до думки прийшло робити в графічних редакторах, також були певне бачення в змішаних техніках з додаванням колажу. Та коли вже вималювалась певна концепція, стало зрозуміло, що це буде ліногравюра. Матеріал в якому є чітке розуміння та володіння даною технікою, стало безпрограшним варіантом для виконання магістерської роботи та для відтворення ілюстрацій.

Розмір картин був визначений в межах А4 формату та друкувати його на А3 для кращого їх сприйняття та цілісності робіт. Деякі з ілюстрацій під час роботи мали по декілька варіантів ескізів. Спілкуючись із керівником та на переглядах магістерських робіт коментарі давала і комісія щодо композиційного рішення та сюжету. Зауваження були прийняті й ескізи, яких це стосувалось, зазнали певних змін.

Тому було чітко сформовано, що буде створена серія ілюстрацій у вигляді трьох робіт в техніці ліногравюра.

3.3. Етапи створення серії ілюстрацій в матеріалі

Останнім і найбільш вимогливим етапом в розробці творчої складової диплому, став довгий та відповідальний процес створення ілюстрацій.

Після обробки та затвердження всіх трьох ескізів, кожен з них переносився на підготовлений заздалегідь лінолеум за допомогою спеціального паперу (кальки – прозорого паперу для перенесення копій креслень та малюнків) або шляхом використання листочка з ескізом, який копіювався на принтері та зафарбовувався вугіллям, сангіною чи сепією на зворотній стороні (див. Додатки 3, рис. 3.4; 3.5; 3.6; 3.7; 3.8). Далі листок прикріплювався до лінолеуму, а малюнок ручкою чи олівцем обережно наносився на нього. Після перенесення, малюнок уточнювався лайнером, щоб уникнути його стирання під час вирізування, так як м'які матеріали мають властивість стиратися. Після цього застосовувалися різці для вирізування тих частин малюнка, які мали залишитися білими на папері, тоді як всі інші залишалися чорними під час друку (див. Додатки 3, рис. 3.9; 3.10; 3.11). Цей процес тривав від вересня до середини листопада поточного року.

Роботи вирізувалися поступово та в процесі друкування помічаючи певні недоліки дорізувалися або робилися наново. Перші надруковані екземпляри використовувалися як чернетки і на них відбувалися правки, щоб покращити роботи. Весь цей час велася плідна робота з керівником аби робити майстерну роботу. Так було пророблено з усіма ілюстраціями.

Після віддруковування великої кількості екземплярів відбиралися найкращі відбитки для подальшого оформлення.

Таким чином було створено три ілюстрації А4 формату до збірки Дж. Р. Р. Толкіна «Сильмариліон» (див. Додатки 3, рис. 3.12; 3.13; 3.14). У подальшому, готові роботи було оформлено в паспарту та раму (див. Додатки 3, рис. 3.15).

Висновки до третього розділу

В даному розділі було розглянуто та досліджено творчість зарубіжних ілюстраторів та митців ХХ та початку ХХІ століть до таких творів Дж. Толкіна, як «Володар перснів» та «Гобіт». Проведений аналіз обкладинок та ілюстрацій різних видань книги, який допоміг визначити основні тенденції книжкової ілюстрації сьогодення. Дослідження підтвердило зростання інтересу до жанру фентезі в цілому та в сфері книжкової графіки, особливо в наш час. Це, перш за все, пов'язано з тим, що фентезі за допомогою своїх елементів виразності, може правильно донести певну думку до аудиторії, а також може допомогти художнику зосередити увагу глядача на певній проблемі чи характерних рисах фентезійного допущення. Також варто не забувати, що фентезі дуже популярне і серед відео ігрової індустрії, а Дж. Толкін та його «Легендаріум» став плацдармом для багатьох визначних проектів.

Цей розділ містить поетапний опис створення серії ілюстрацій до збірки Дж. Толкіна «Сильмариліон». Було поставлено мету, завдання, прописаний та затверджений чіткий план дій, якого дотримувалися в ході усього процесу. Чіткий план допоміг правильно та поступово наблизитися до головної мети – створення серії якісних графічних ілюстрацій до збірки.

У розділі зазначено техніку виконання робіт: друкована графіка (ліногравюра), та загальну кількість робіт – 3 ілюстрації. Фотозвіт процесу наведено у Додатках.

ВИСНОВКИ

У роботі було досліджено, проаналізовано, теоретично обґрунтовано та практично підтверджено художні аспекти інтерпретації творів Дж. Р. Р. Толкіна у візуальному мистецтві з ХХ початку ХХІ століття.

У ході роботи над дипломом було поставлено та вирішено ряд завдань, а саме:

- виявити творчий внесок Дж. Р. Р. Толкіна у світову культуру;
- дослідити художні особливості створення ілюстрацій до літературних творів Дж. Толкіна;
- проаналізувати прийоми створення кінематографічних образів;
- визначити особливості втілення фентезі Дж. Толкіна у простір сучасних медіа;
- описати етапи роботи над ілюстраціями до збірки «Сильмариліон».

Для досягнення мети і розв'язання поставлених завдань на різних етапах дипломної роботи було використано такий комплекс методів дослідження: з філософського блоку – герменевтичний дозволив ґрунтовно інтерпретувати твори різних видів сучасного мистецтва; з історичного блоку – історико-культурний, завдяки якому окреслено панораму творчості Толкіна в контексті зрушень ХХ ст., історико-порівняльний (компаративний) дозволив шляхом порівняння встановити схожість та відмінність досліджуваного матеріалу. З культурологічного блоку – крос-культурний аналіз використано задля вивчення впливу літератури на художні практики; мистецтвознавчий блок: іконологічний метод дозволив детально проаналізувати художні особливості творів сучасного візуального мистецтва.

Структура науково-дослідної частини диплома складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури і додатків до кожного розділу. Загальний обсяг роботи – 85.

У I-му розділі висвітлюється значення творчості Дж. Р. Р. Толкіна на світову культуру та внесок його в літературу жанру фентезі. Також розкрито повний творчий спектр «Легендаріуму» письменника на прикладах певних персонажів з основних робіт, як «Володар пернів», «Гобіт» та «Сильмариліон». Підкреслено певний вплив на Дж. Толкіна вивчення скандинавської історії.

У II-му розділі проведено аналіз ілюстрацій художників XX–початку XXI століть до творів письменника. Вивчено вплив толкінівського світу, а саме Середзем'я, в межах кіноіндустрії. Окремо було досліджено «Легендаріум» Дж. Р. Р. Толкіна в усіх сучасних медіа.

III-й розділ містить у собі постановку та висвітлено концепцію задуму творчої роботи. Наданий опис створення ідеї власної творчої концепції, вибір техніки, композиційного рішення та мотивів, які фігурують в ілюстраціях до збірки Дж. Толкіна «Сильмариліон».

Теоретична робота може бути застосована для вивчення історії життя Джона Роналда Руела Толкіна та його культурного спадку; як методичний матеріал для написання наукових робіт; для доповнення історії образотворчого мистецтва. Матеріали роботи можуть бути використані на уроках з образотворчого мистецтва у загальноосвітніх закладах та позашкільних закладах. Поданий у роботі візуальний ряд може зацікавити митців різної сфери діяльності, особливо художників-графіків.

Список використаних джерел

1. Війна Персня: Карткова гра UA (War of the Ring: The Card Game). URL: https://igrodol.com.ua/uk/war-of-the-ring-the-card-game-ua?gclid=Cj0KCQjwsp6pBhCfARIsAD3GZuYX_WSbJQt1xAcJTS2JI4ov80EAuIe8sgCPuDRYlyjBAIPWe3FClesaAh3yEALw_wcB (дата звернення: 12.10.2023).
2. Грижак Л., Гончарук О. Метафорична персоніфікація образу вітру у трилогія Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів». Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація». 2018. №5. С. 22 – 26.
3. Толкін Дж. Р. Р. Володар перснів. Братство персня. Львів: Астролябія, 2020. 704 с.
4. Толкін Дж. Р. Р. Гобіт, або Туди і Звідти. Львів: Астролябія, 2021. 304 с.
5. Толкін Дж. Р. Р. Володар перснів. Дві вежі. Львів: Астролябія, 2020. 576 с.
6. Толкін Дж. Р. Р. Володар перснів. Повернення короля. Львів: Астролябія, 2020. 704 с.
7. Джон Рональд Руел Толкін: до 130-річчя від дня народження англійського прозаїка, філолога. URL: <https://younglibzp.com.ua/dzhon-ronald-ruel-tolkin-do-130-richchya-vid-dnya-narodzhennya-anglijskogo-proza%D1%97ka-filologa/> (дата звернення: 17.05.2023)
8. Дж. Р. Р. Толкін один із перших ілюстрував власні книги. URL: <https://knygarnya.com/news/dzh-r-r-tolkin-odnim-iz-pershih-ilyustruvav-vlasni-knigi> (дата звернення: 04.07.2023).
9. Джон Рональд Руел Толкін: професор жанру «фентезі». URL: <https://blog.lavkababuin.com/ukr/dzhon-ronald-ruel-tolkin-profesor-zhanru-fentezi/> (дата звернення: 04.07.2023).
10. Джон Рональд Толкін – релігійний філософ. Бог, провидіння та гобіти. URL: <https://artefact.org.ua/literature/dzhon-ronald-tolkin-religiyniy-filosof-bog-providinnya-ta-gobiti.html> (дата звернення: 04.07.2023).
11. Дж. Р. Р. Толкін. Сильмариліон. / ред. К. Р. Толкін. Львів: Астролябія, 2021. 576 с.

12. Дж. Р. Р. Толкін українською: де шукати. URL: <https://svitfantasy.com.ua/articles/2022/ukr-tolkin-de-shukaty.html> (дата звернення: 04.07.2023).
13. Джон Толкін. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/bio-zl/printit.php?tid=5940> (дата звернення: 17.05.2023).
14. Джон Хоу. Канадський ілюстратор. URL: <http://www.arteveryday.org/john-howe-dzhon-xouv-kanadskij-illyustrator/> (дата звернення: 04.07.2023).
15. Ілюстрації Туве Янссон до відомих творів. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/ilyustraciyi-tuve-yansson-do-vidomyh-tvoriv> (дата звернення: 04.07.2023).
16. Книга Сильмариліон. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/the-silmarillion-1010899.html> (дата звернення: 25.06.2023).
17. Кузьменко Д. Християнський вимір творчості Дж. Р. Р. Толкіна: Огляд дослідження. URL: https://risu.ua/dmitro-kuzmenko-hristiyanskiy-vimir-tvorchosti-dzh-r-r-tolkina-oglyad-doslidzhen_n42172 (дата звернення: 26.04.2023).
18. Кофлер Д. Функціонування міфологічних образів у епопеї Джона Р. Р. Толкіна «Володар пернів». Сучасні проблеми мовознавства та літературознавства. 2011. №15. С. 77–80. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/spml_2011_15_19 (дата звернення: 31.07.2023).
19. Кохан. Т. Міфічні сюжети: досвід кіноінтерпритації. *Культурологічна думка*. 2018. №14. С. 44–51.
20. Лисайчук А. Найкращі ігри по «Володарю пернів» та кому права на ігрове Середзем'я. *ИТС*. 2022. URL: <https://itc.ua/ua/articles/yim-nalezhat-prava-na-igrove-seredzem-ya/> (дата звернення: 12.10.2023).
21. Настільна гра Володар пернів: пригоди в Середзем'ї (UA) The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth (UA). URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/lord-rings-journeys-middle-earth-ua.html> (дата звернення: 12.10.2023).
22. Першій частині «Володар пернів» – 19 років. А ми так і не бачили «Бітлз» у ролі гобітів. URL: <https://hromadske.ua/posts/pershij-chastini-kinotrilogiyi-volodar-persniv-19-rokiv-a-mi-tak-i-ne-pobachili-bitlz-u-rolyah-gobitiv> (дата звернення: 04.07.2023).

23. Пивовар Г. Образ ельфів у сучасному візуальному мистецтві. *Науковий журнал «Молодий вчений»*. 2018. №12 (64). С. 371–374.
24. Прем'єра «Володар перснів». Серіал вразив: його ніби знімала студія Довженка у Пирогові. <https://focus.ua/uk/culture/528155-ryat-minusov-seriala-vlastelin-kolec-kolca-vlasti> (дата звернення: 04.07.2023).
25. Різні іпостасі Толкіна на виставці у бібліотеці Нью-Йорка. URL: <https://chytomo.com/rizni-ipostasi-tolkina-na-vystavtsi-u-bibliotetsi-niu-jorka/> (дата звернення: 04.07.2023).
26. Романенко Я. А. Трилогія «Володар перснів» історичне підґрунтя легенди. *Сучасні дослідження з іноземної філології*. 2008. №6. С. 629 – 638.
27. Світ «Гобіта» Толкіна у світлинах: колоритні вітражні ілюстрації. URL: <https://artefact.org.ua/literature/svit-gobita-tolkina-u-svitlinah-koloritni-vintazhni-ilyustratsiyi.html> (дата звернення: 04.07.2023).
28. Стасюк Б.В. Дж. Р. Р. Толкін: інтерпретація крізь призму античності. *Іноземна філологія*. 2010. №122. С. 229–234.
29. Твори Дж. Р. Р. Толкіна українською мовою. URL: https://astrolabium.com.ua/projects/vydavnyctvo_astroljabija_postavylo_sob_i_za_metu_vydaty_ukrajinskoju_movoju_vsi_tvory_dzhona_ronalda_ruela_tolkina/ (дата звернення: 17.10.2023).
30. Харченко В.Є. Твори Д.Р.Р. Толкіна – феномен сучасної культури. . *Актуальні проблеми слов'янської філології*. 2009. Серія: Лінгвістика і літературознавство. Вип. XX. С. 37–372.
31. Четова Н. Реконструкція образно-асоціативної площини концептуального простору, уявне у творах Дж. Р. Р. Толкіна. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. 2015. Серія «Філологічна» (Вип. 52). 284–288 с.
32. Фентезі. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96> (дата звернення: 04.07.2023).
33. Як створювали трилогію фільмів Володар перснів. URL: <https://tmginfo.net/2019/01/yak-stvoryuvali-trilogiyu-filmiv-volod/> (дата звернення: 04.07.2023).
34. Ясь О. росія як Мордор: фентезійні алюзії у сучасних воєнних наративах. *Український історичний журнал*. 2023. №5. С. 5–22.

35. Alan Lee (illustrator). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Lee_\(illustrator\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Lee_(illustrator)) (Last accessed: 20.09.2023).
36. Archive of Our Own ^{beta}. URL: <https://archiveofourown.org/> (Last accessed: 27.11.2023).
37. Christopher Tolkien. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Christopher_Tolkien (Last accessed: 20.09.2023).
38. Illustrating Tolkien. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Illustrating_Tolkien (Last accessed: 27.11.2023).
39. Fantasy. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy> (Last accessed: 28.09.2023).
40. John Howe (illustrator). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/John_Howe_\(illustrator\)](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Howe_(illustrator)) (Last accessed: 28.09.2023).
41. J. R. R. Tolkien collection. URL: <https://www.marquette.edu/library/archives/tolkien.php> (Last accessed: 20.09.2023).
42. J. R. R. Tolkien`s Little-Known Original Drawing for the First Edition of “The Hobbit”. URL: <https://www.themarginalian.org/2011/11/01/art-of-the-hobbit/> (Last accessed: 20.09.2023).
43. Languages constructed by J. R. R. Tolkien. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Languages_constructed_by_J._R._R._Tolkien (Last accessed: 20.09.2023).
44. Lord of the Rings (board game). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_Rings_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_Rings_(board_game)) (Last accessed: 12.10.2023).
45. Middle-earth in motion picture. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_motion_pictures (Last accessed: 09.10.2023).
46. Middle-earth: Shadow of Mordor. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth:_Shadow_of_Mordor (Last accessed: 12.10.2023).
47. Peter Jackson's interpretation of The Lord of the Rings. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Jackson%27s_interpretation_of_The_Lord_of_the_Rings (Last accessed: 20.09.2023).
48. Scull C., Tolkien J. R. R., Hammond W. G. Art of the Lord of the Rings. HarperCollins Publishers Limited, 2015. 240 p.
49. Ted Nasmith. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ted_Nasmith (Last accessed: 05.10.2023).

50. The Art of Lord of The Rings By John Howe. URL: <https://www.iamag.co/the-art-of-lord-of-the-rings-by-john-howe/> (Last accessed: 20.09.2023).
51. The Lord of the Rings (films series). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series)) (Last accessed: 09.10.2023).
52. The Lord of the Rings (1978 film). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(1978_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(1978_film)) (Last accessed: 20.09.2023).
53. The Lord of the Rings: The Rings of Power. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Rings_of_Power (Last accessed: 09.10.2023).
54. The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_War_of_the_Rohirrim (Last accessed: 09.10.2023).
55. The Magical Art Of J.R.R. Tolkien. URL: <https://flashbak.com/the-magical-art-of-j-r-r-tolkien-50763/> (Last accessed: 20.09.2023).
56. The Tolkien society. URL: <https://www.tolkiensociety.org/> (Last accessed: 20.09.2023).
57. Tolkien's artwork. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Tolkien%27s_artwork (Last accessed: 12.10.2023).
58. Tolkien J. R. R. Beowulf: The monsters and critics. Oxford : Humphrey Milford for the British Academy, 1936. 53 p.
59. Tolkien. The official site of the Tolkien estate. URL: <https://www.tolkienestate.com/> (Last accessed: 20.09.2023).
60. Works inspired by J. R. R. Tolkien. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Works_inspired_by_J._R._R._Tolkien (Last accessed: 29.09.2023).

ДОДАТКИ

Додаток 1

Життєвий і творчий шлях Дж. Р. Р. Толкіна

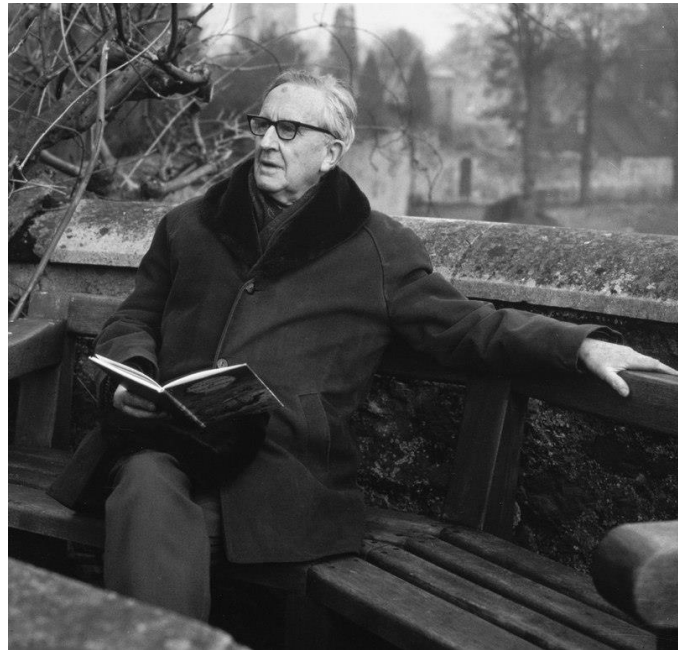


Рис. 1.1. Джон Рональд Руел Толкін.

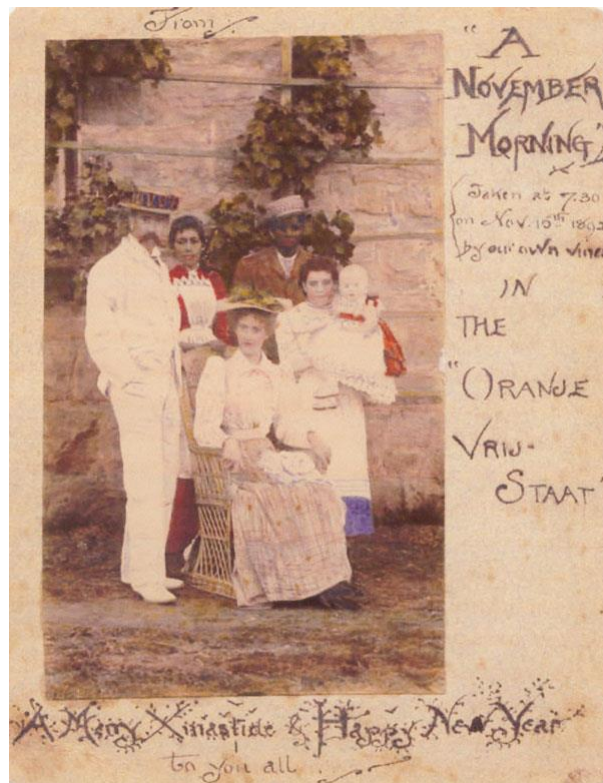


Рис. 1.2. Листівка з кольоровою фотографією родини Толкін у Блумфонтейні, 1892.

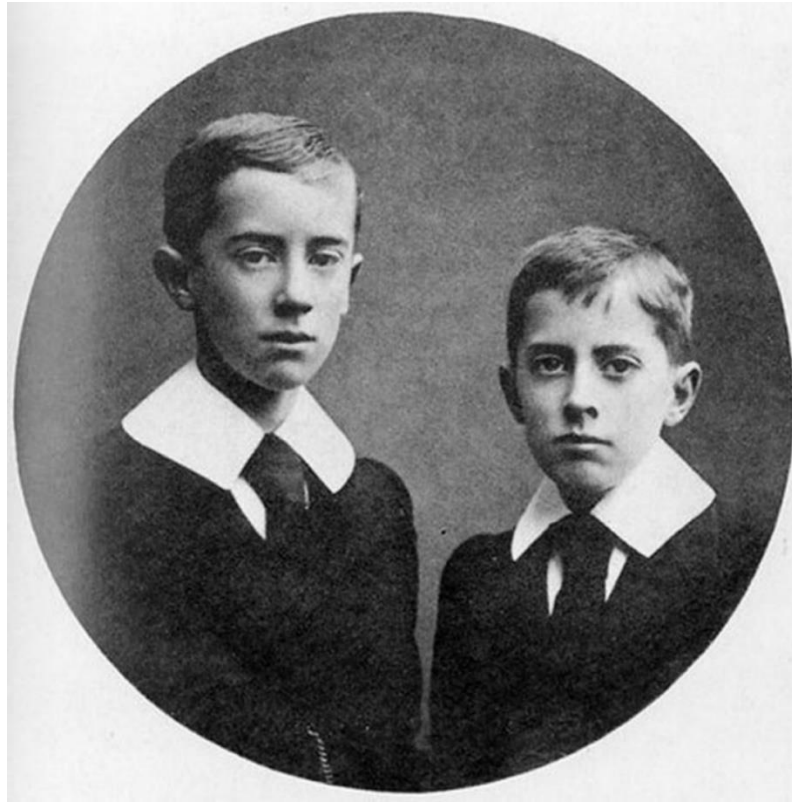


Рис. 1.3. Джон та його брат Хіларі Толкіни.



Рис. 1.4. Префекти в школі короля Едварда, Бірмінгем, 1910/11: Роб Гілсон зліва на задньому плані поруч з Толкіном, а Крістофер Вайзман спереду праворуч.



Рис. 1.5. Едіт Бретт, 1908.



Рис. 1.6. Дж. Р. Р. Толкін (на фото в задньому ряду, нахилившись вперед) під час навчання в Ексетерському коледжі, 1915.



Рис. 1.7. Дж. Толкін в британській військовій формі, 1916.

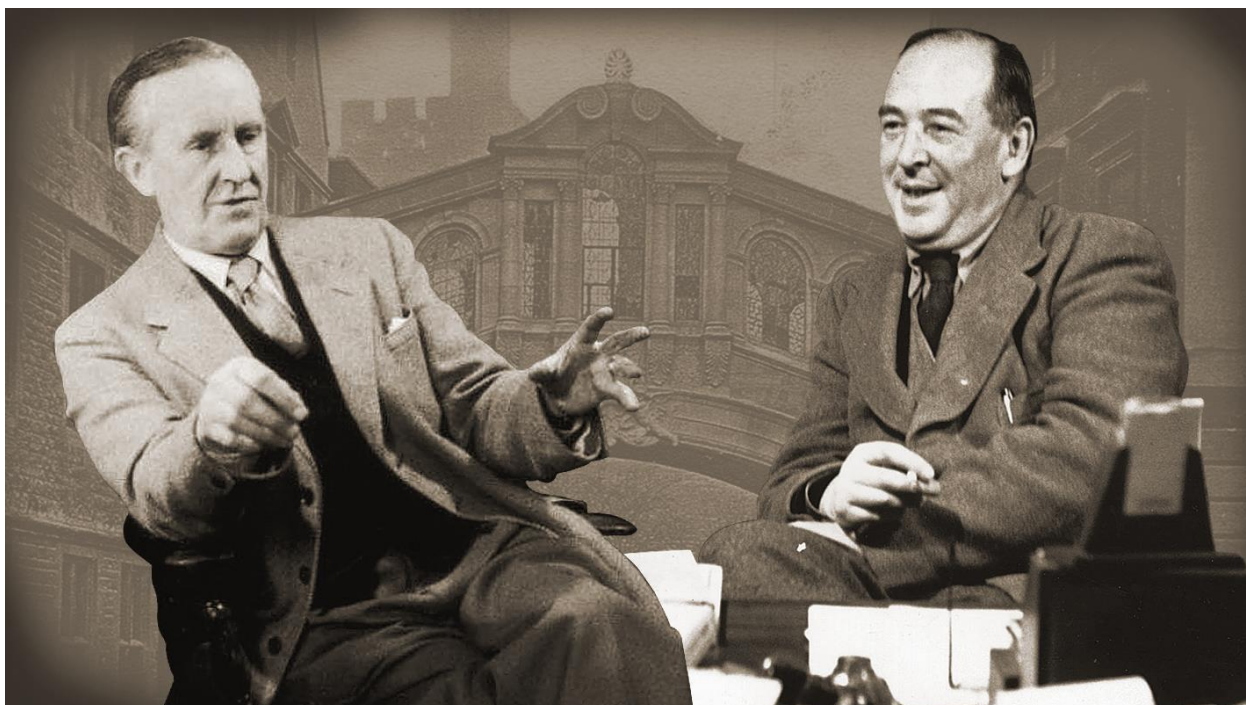


Рис. 1.8. Джон Толкін та Клайв Льюїс.

Внесок письменника в світову літературу

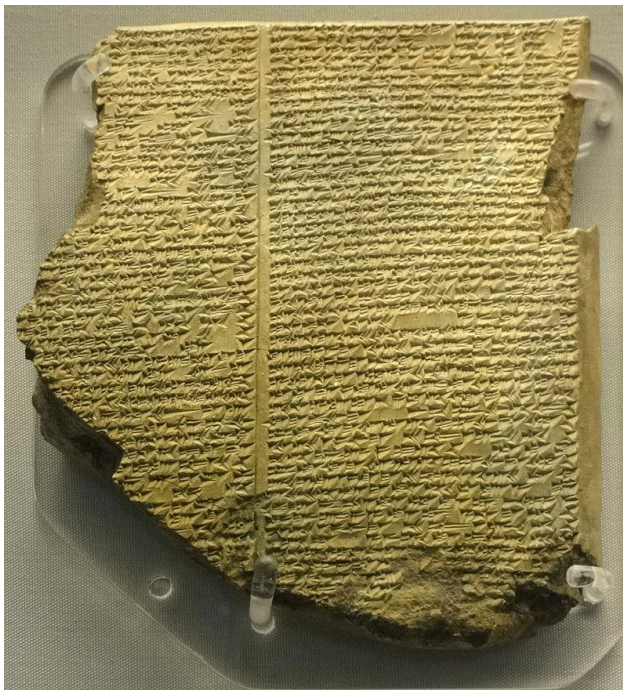


Рис. 1.9. «Епос про Гільгамеша», XVIII—XVII століть до нашої ери.

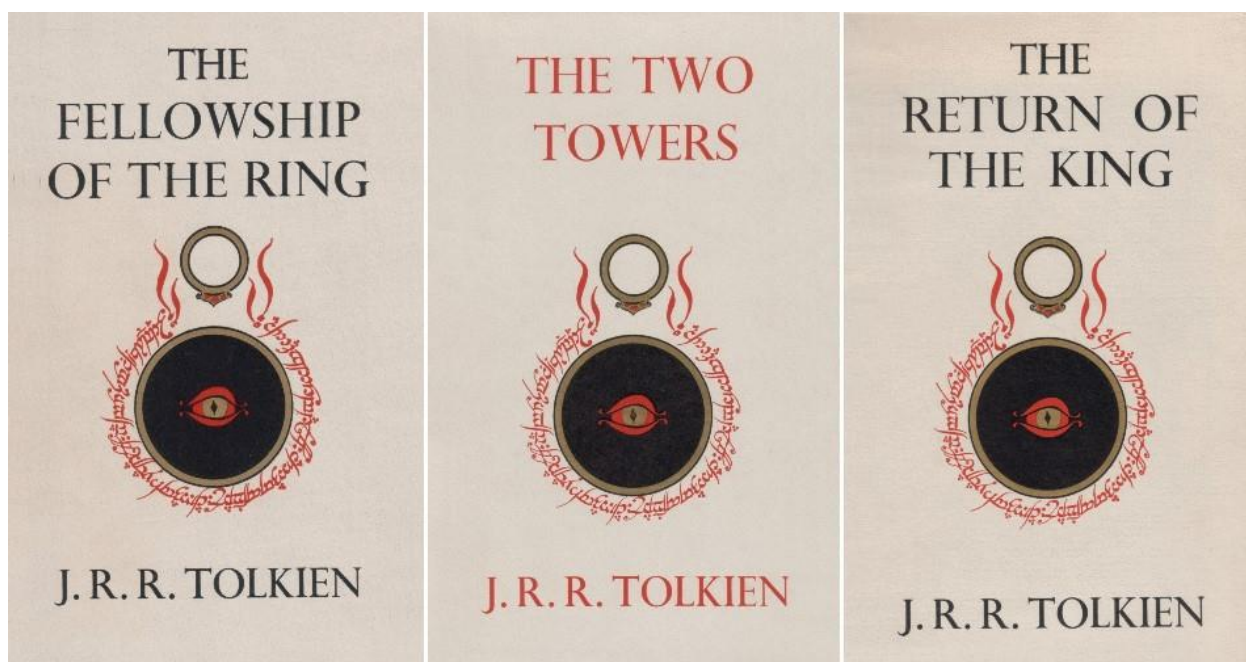


Рис. 1.10. Обкладинки 3 томів першого видання «Володаря Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, 1955.

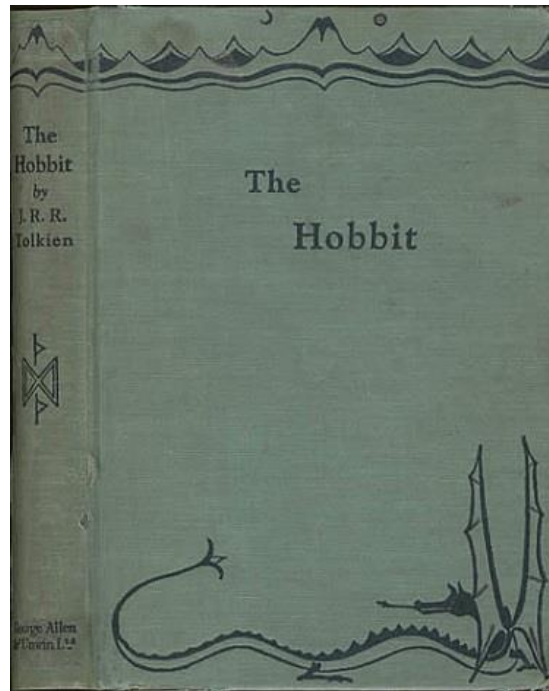


Рис. 1.11. Обкладинка першого видання роману «Гобіт» Дж. Р. Р. Толкіна з авторським зображенням дракона, 1937.



Рис. 1.12. Гноми в «Легендаріумі» Дж. Р. Р. Толкіна, художник Геральдо Муссоліні, 2011.



Рис. 1.13. Ельфи за «Легендаріумі» Дж. Р. Р. Толкіна, художник Соня Ліндсей



Рис.1.14. Статуя Саурона в Брістолі.



Рис. 1.15. Локі обманом змушує Хода вистрілити в його брата Бальдра.



Рис. 1.16. Ілюстрація Арагорна, одного з персонажів «Володаря пернів», художник JesicaLR.



WILLIAM WALLACE.

Рис. 1.17. Сер Вільям Воллес.



Рис. 1.18. Гандальф перебирається через пагорб разом із Більбо Торбином. Робота художника Джона Лі.



Рис. 1.19. Вільям Сесіл, картина художника Маркуса Герартса Молодшого.

Додаток 2

Ілюстрації художників ХХ–ХХІ ст. до творів Дж. Толкіна



Рис. 2.1. Ілюстрація Толкіна «Двері Дуріна» для «Братства персня» з написом на синдарині шрифтом Тенгвар.

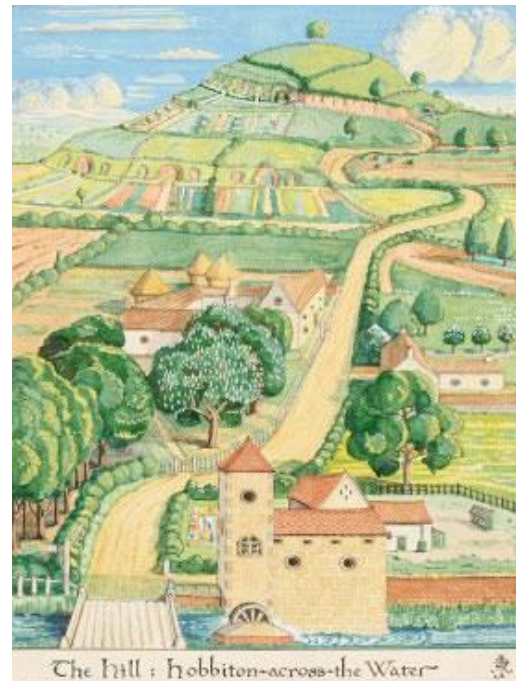


Рис. 2.1. Акварельний малюнок Пагорб: Гобітон-за-водою використаний як фронтиспис першого американського видання «Гобіта», 1938.

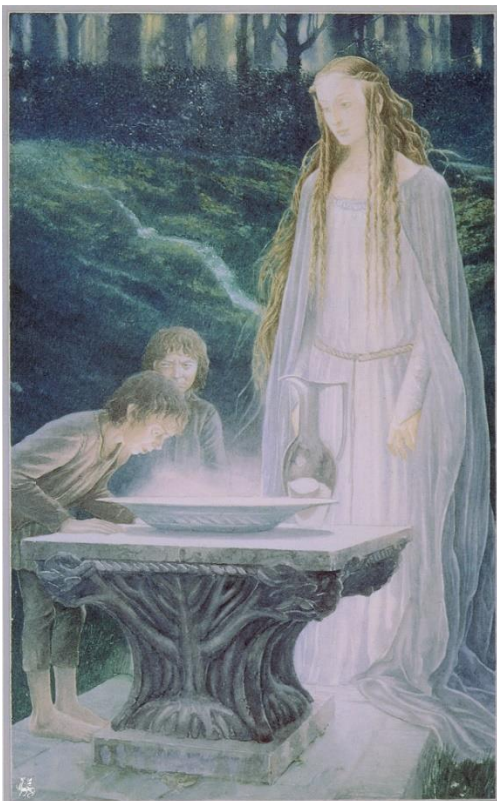


Рис. 2.3. Ілюстрація Алана Лі «Дзеркало Галадріель».



Рис. 2.4. Ілюстрація Алана Лі «Чорні вершники».



Рис. 2.5. Ілюстрація Джона Хоу «Мелькор кличе Унголіанте», 1995.



Рис. 2.6. Ілюстрація Джона Хоу «Нієнор і Глаурунг», 1995.



Рис. 2.7. Перша спроба Теда Несміта проілюструвати Дж. Толкіна, його картина гуашшю 1972 року «Несподівана вечірка» зображує сцену з початку «Гобіта».



Рис. 2.8. Ілюстрація Теда Несміта «Боротьба».

Образи толкінівського світу в кінематографії



Рис. 2.9. Заставка прем'єри мультфільму «Володар перснів: Війна рохіррїмів», 2024.

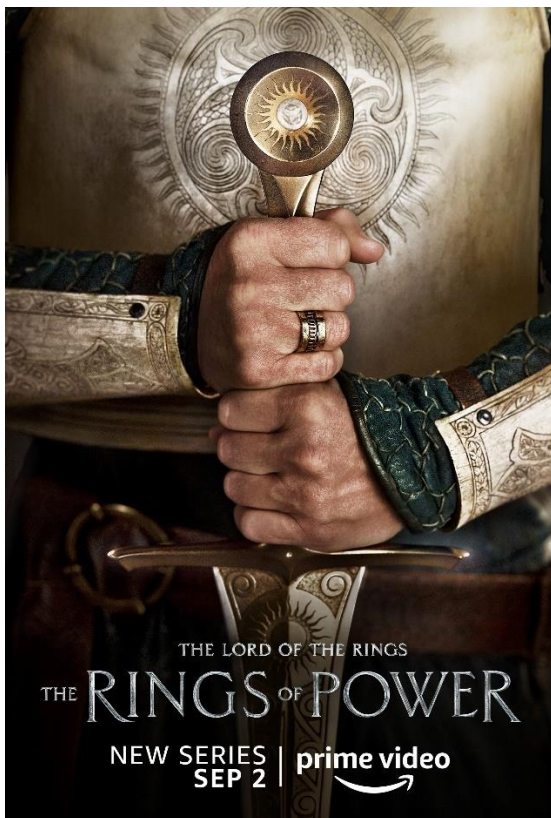


Рис. 2.10; 2.11. Обкладинки до серіалу «Володар перснів: персні влади», 2022.



Рис. 2.12. Обкладинки до трилогії фільмів «Володар перснів» Пітера Джексона, 2001-2003.

Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна у просторі сучасних медіа



Рис. 2.13. The Hobbit (1982), перша гра по Толкіна була текстовим квестом/стратегією.



Рис. 2.14. Відеогра «The Lord of the Rings: The Two Towers», 2002.



Рис. 2.15. Відеогра «The Lord of the Rings Online», 2007.



Рис. 2.16. Відеогра «The Lord of the Rings: Gollum», 2019.



Рис. 2.17. Відеогра «Middle-earth: Shadow of Mordor», 2014.



Рис. 2.18. Настільна гра «Володар Перснів: Пригоди в Середзем'ї».



Рис. 2.19. Настільна гра «Війна Персня: Карткова гра».

Додаток 3
Дослідження сюжетів та вивчення зразків ілюстрацій до фентезійних творів

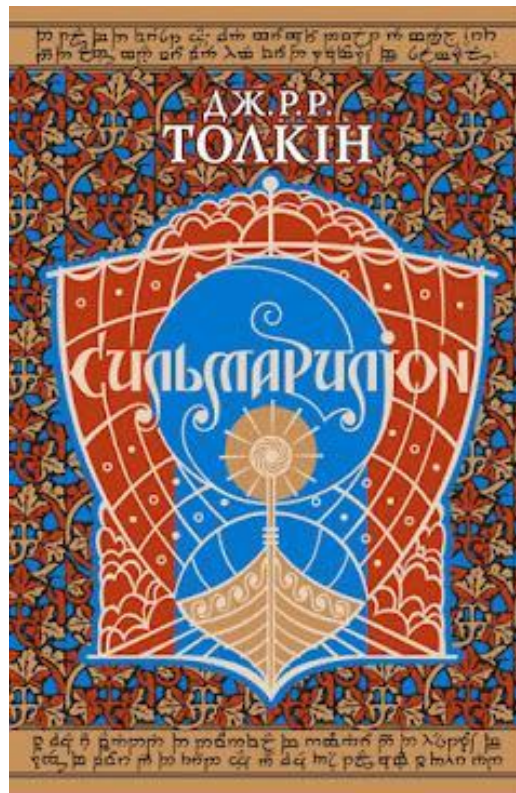


Рис. 3.1. «Сильмариліон», видавництво «Астролябія».

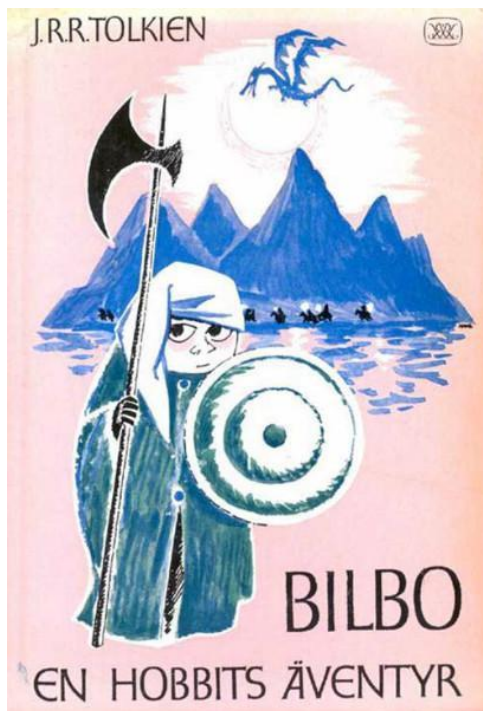


Рис. 3.2; 3.3. Ілюстрації Туве Янссон до «Гобіт», 1962 р.

Етапи створення серії ілюстрацій в матеріалі



Рис. 3.4; 3.5. Пошукові ескізи до збірки «Сильмариліон».



Рис. 3.6. Пошукові ескізи до третьої ілюстрації.

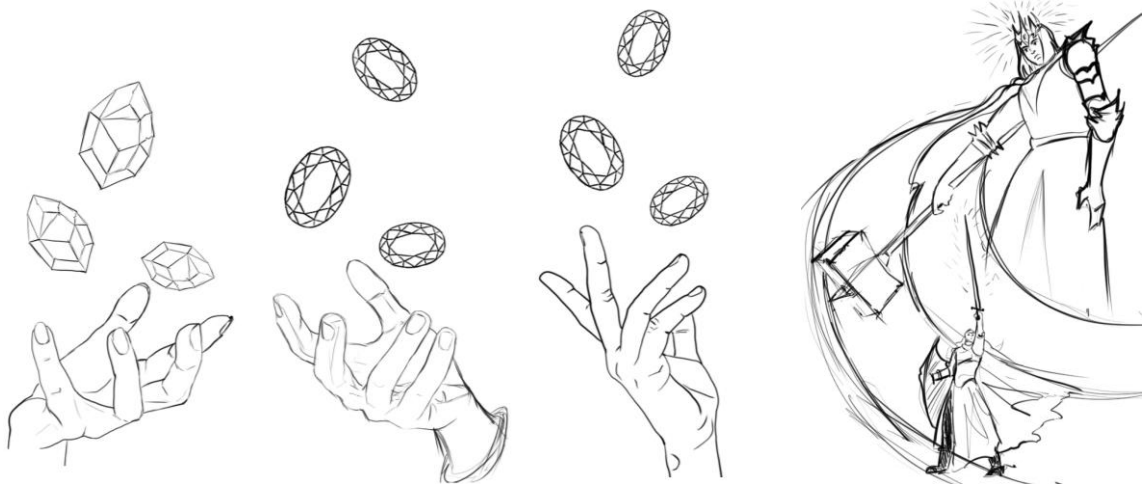


Рис. 3.7. Пошукові ескізи до другої ілюстрації.

Рис. 3.8. Ескіз до першої ілюстрації.

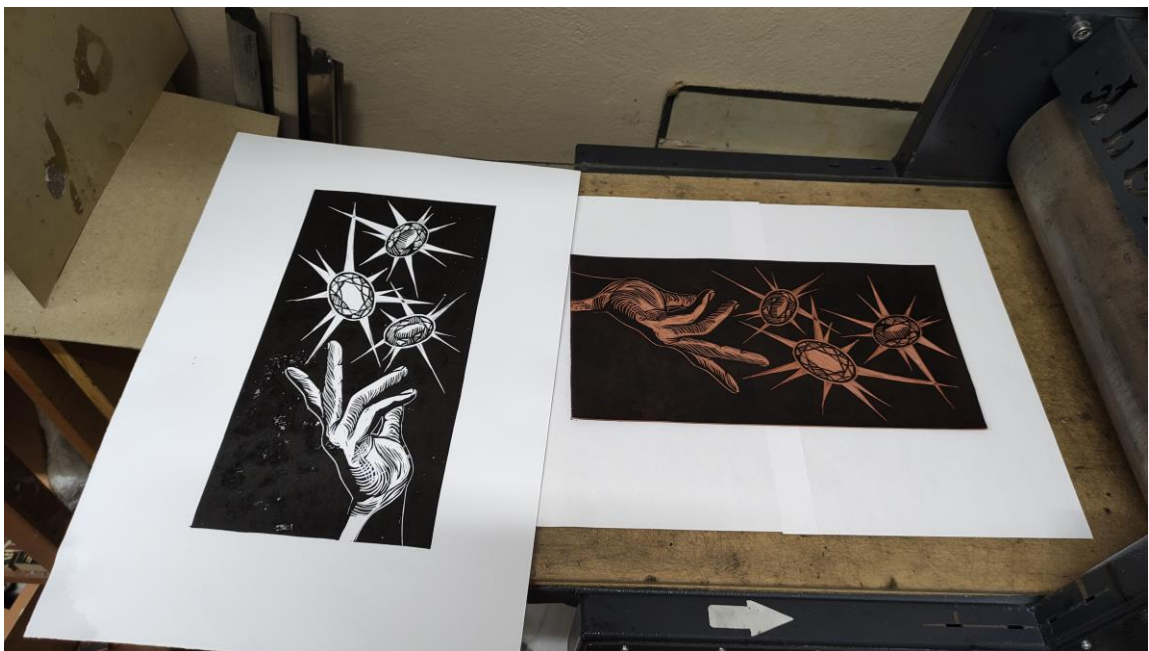


Рис. 3.9; 3.10; 3.11. Робота в матеріалі.



Рис. 3.12. Ілюстрація «Сплюндрування Белеріанду та загибель Фінголфіна».

Рис. 3.13. Ілюстрація «Сильмарили».

Рис. 3.14. Ілюстрація «Затьмарення Валінору».



Рис. 3.15. Готові три ілюстрації.