

Мы и Толкиен



*Саурон - злодей
Средиземья.*



Расы Средиземья



Биография Толкиена



Беседа
с чешским
иллюстратором.



Настольные игры:
War of the Ring.

Раздел юмор:
Смешные анекдоты!





©Мир Толкиена, 2009

Слово главного редактора.

Здравствуйте, уважаемые читатели! Вы сейчас смотрите первую страницу этого журнала.

Наверняка по обложке вы догадались, что речь в этом журнале пойдёт о мире Толкиена.

Этот электронный журнал имеет некоммерческую основу. Поэтому его делают люди, которые любят Толкиена и его Мир.

Главная задача журнала - сплотить людей с одинаковыми интересами и изучить тот Мир, который все мы с вами любим.

Из журнала вы можете узнать много нового и интересного о Мire Толкиена. Приятного вам чтения!

На последней странице журнала вы можете увидеть наши контакты и некоторые факты о журнале.

Главный редактор: Эриэн



Содержание.

Редакция

Главный редактор

Эриэн

Редакторы разделов

Natalie, Creator,

Эльмар, Эриэн, Elf of
Mirkwood.

Ведущие рубрик

Evening Star, Aranel,

LeXan, Natalie,

Эриэн, Гэндальф,

Эльмар, Иван.

Дизайн и оформление

Эриэн.

Слово главного редактора.... 1

Содержание..... 2

МИР ТОЛКИЕНА

Новости Арды..... 3

Биография Толкиена..... 4-6

Саурон..... 7-16

F.A.Q..... 17-18

Интервью..... 19-26

Репортаж..... 27-31

Творчество фэнов..... 32-33

War of the Ring..... 34-37

Ролевая игра..... 38

Древо Туков..... 39-40

Юмор..... 41

Кое-что о нас..... 42

Новая книга Толкиена!

Издательство Houghton Mifflin Harcourt намерено опубликовать ранее неизвестное произведение Джона Толкиена "Легенда о Сигурде и Гудрун", которое было написано писателем до того, как он приступил к работе над "Хоббитом" и "Властелином колец", сообщает The New York Times. Представители издательства заявили, что книга выйдет в свет 5 мая этого года.

Как сообщает BBC, книга будет снабжена предисловием самого автора и комментариями, подготовленными его сыном Кристофером.

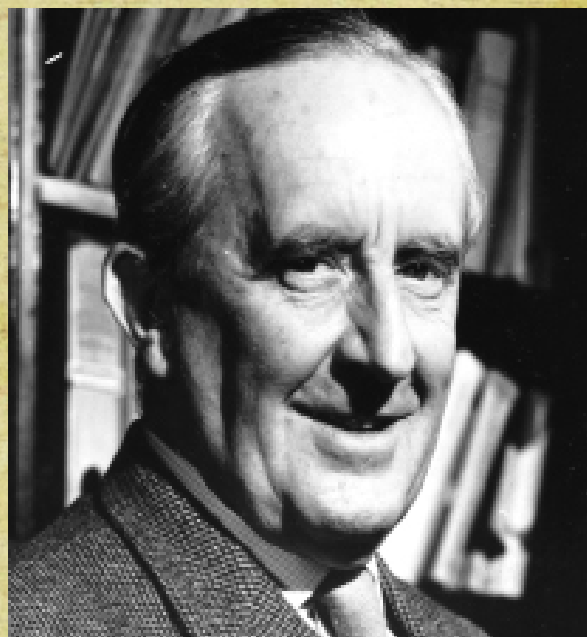
Писатель работал над книгой в период с 1920 по 1930 годы, когда Толкиен был профессором англо-саксонской литературы в Оксфорде. Произведение представляет собой англоязычный пересказ скандинавской легенды о Вельсунгах. Главный герой Сигурд Вельсунг отправляется в опасное путешествие, во время которого сталкивается со всевозможными сказочными персонажами, в том числе, волшебными лошадьми, драконами и гномами.

1. Сигурд или Зигфрид – герой цикла эпических сказаний о Нибелунгах. Часто упоминается в старшей Эдде.

2. Гудрун или Кримхильда – в германо-славянской мифологии, жена Сигурда (Зигфрида).

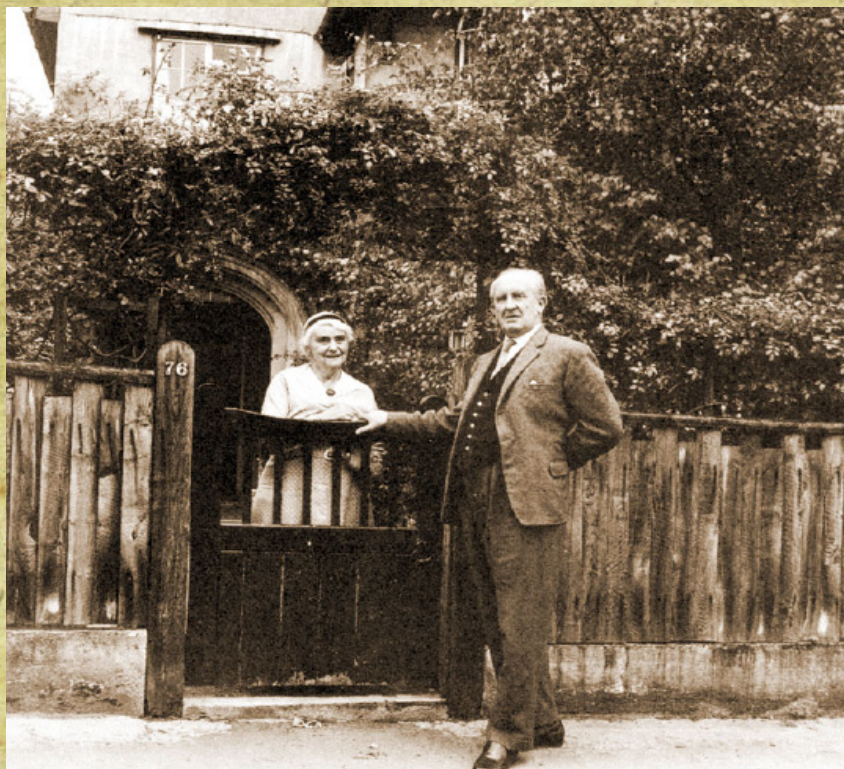
«Дж. Р. Р. Толкин. Мир Берена. Во имя Лучиэнь»

1. Краткий биографический очерк. Мир Толкуена – сказочное Средиземье, - был открыт людям далеко не всегда. Судьба не осыпала маленького Толкуена подарками, поэтому мальчик всегда был замкнутым, реальному миру он предпочитал мир своих фантазий. Он рано остался без отца, и мать, Мейбл Толкуен, приняла решение переехать в Англию, потому как денег у семьи не было, а в Англии Мейбл надеялась найти работу. Когда Джон пошел в школу, мать, как и планировала, начала заниматься с ним иностранными языками и правописанием. До седых волос Толкуен сохранил любовь, даже ненасытную страсть к языкам. Кроме того, маленький Джон поражал своими глубокими познаниями в ботанике, он не просто любил растения, ему нравилось находиться рядом с ними и слушать шепот листвы.



Данная статья является частью одной большой статьи по Средиземью. В следующих номерах вы увидите продолжение этой биографии.

Очень рано Дж. Р. Р. познакомился с мифами народов мира. Его не привлекали наивные детские сказки, он нашел для себя подходящее чтение – скандинавские легенды и средневековая английская литература. Именно в них он увидел нечто, созвучное с историей Средиземья. Возможно, выбор такого необычного для ребенка чтения объясняется тем, что Джон повзрослел раньше своих сверстников. Когда ему было двенадцать, умерла от диабета его мать, и Джона вместе с братом забрала к себе тетя. Потеряв единственного близкого человека, Толкюен окончательно замкнулся в себе, и даже забросил свое новое увлечение – написание небольших сказок, схожих по духу с любимыми им скандинавскими мифами. Только спустя несколько лет в просвет между темными тучами заглянул лучик солнца. В шестнадцать лет Джон встретил прекрасную черноволосую Эдит Братт, девушку, сумевшую растопить лед в его сердце. Через несколько лет молодые люди поженились, и, хотя никто не принимал их брак всерьез, прожили вместе всю жизнь. Именно Эдит вдохновила его на создание таких образов, как прекрасная Лучиэнь, печальная Арвен и мудрая Галадриэль. В трех этих героинях Толкин соединил лучшие черты его возлюбленной, а в память о тех преградах, которые преодолела их любовь, написал балладу в стихах «О Берене и Лучиэнь». Он всегда олицетворял себя с Береном, а Эдит – с Лучиэнь. Перед смертью он попросил сына Кристофера, чтобы его похоронили в одной могиле с Эдит и написали на надгробной плите «Берен и Лучиэнь».



«...В глуши лесов, где гаснет взор,
В холодном царстве серых скал,
В извивах черных рудных нор
Их стерегли моря разлук...
Но миг свиданья вновь настал,
Как рок сулил; и с этих пор
На том пути, что их призвал,
Они не разнимали рук».

Так начался путь Дж. Р. Р. и его возлюбленной Эдит. Кончилась пора юности. Вместе с ней ушли невзгоды, и на небосклоне снова засияло солнце. Оставшиеся полвека протекали спокойно: блестящий знаток средневековья, уважаемый профессор, немного старомодный во вкусах домосед, любящий муж и отец. Но юность с ее переживаниями и потрясениями стала плодотворной почвой, на которой «взошел» прекрасный мир, покоривший сердца миллионов читателей.



Саурон – путь в никуда.

Краткое-краткое предисловие.

В книгах «Сильмариллион» и «Властелин колец» о Сауроне рассказано не столь уж много. Его биография сама по себе достойна отдельной толстой книги. Но нет смысла пытаться пересказать жизнь могущественного майара. Это тема отдельного исследования. Темой данной работы является рассмотрение и изучение поступков Саурона, его личности, и той смысловой нагрузки, которую привнёс этот персонаж в произведения Толкиена.

Автор: Иван

Саурон – великий и ужасный?

Во многом путь Саурона схож с путём Моргота. Толкиен о последнем пишет: *«От величия он пал к высокомерию, а от него – к презрению ко всем, кроме себя, и стал духом расточительным и безжалостным. Понимание он обратил к искусному извращению всего, что хотел использовать, - и сделался бесстыдным лжецом. Начал он с жажды Света, но когда не смог завладеть им единолично, низвергся сквозь огонь и ярость во тьму. И тьмою пользовался он более всего в своих лиходейских трудах на Арде и наполнил её страхом для всех живущих».*

Хотя были и отличия. Моргота погубило величие, а Саурона – стремление к созиданию. Об этом пишет Толкиен, отмечая: *«Вначале он (Саурон) был одним из майаров Ауле и остался велик в преданиях своего народа».*

Будучи изначально последователем Ауле, Саурон был подобен во многом повелителю. *«Он (Ауле) владеет всеми веществами, из которых сотворена Арда. В начале начал он сделал многое в содружестве с Манвэ и Ульмо; и облик суши земной – творение его рук. Он кузнец и знаток всех ремесел, и искусен во всем – как малом, так и великом. Все драгоценные камни созданы им, и дивное золото, и величественные стены гор, и глубокие чаши морей».*

Саурон тоже был великим искусником и ремесленником и прекрасно разбирался в веществах Арды. Именно стремление к созиданию стало одной из причин его падения. Чем более он постигал Арду, тем более росла любовь к ней и вместе с тем привязанность.

И как следствие, Моргот убедил Саурона в том, что вместе они смогут реализовать планы по благоустройству Арды быстрее и эффективнее, чем, если бы Саурон делал это с другими валарами. Но не только это стало причиной падения Саурона.

Саурон был могущественным духом. Мало кто мог из майаров с ним сравниться. *«Среди тех его (Моргота) слуг, чьи имена известны, величайшим был дух, которого Эльдары звали Саурон, или Гортхаур Жестокий... Во всех делах Мелькора (Моргота), в его огромных трудах и хитросплетениях коварства участвовал Саурон; лишь немногим был он слабее своего господина...»*

Любопытную можно провести параллель с его (Морготом) господином: *«Великая сила была дана ему (Морготу) Илуватаром, и он был сверстником Манвэ. Могуществом и знаниями не уступал он никому из валаров».*

Очевидно, что Моргот был изначально первым среди валаров, с ним мог спорить лишь Манвэ. Саурон же одним из первых среди майаров. И Моргот, и Саурон – оба были очень могущественными духами, что послужило также одной из причин их сближения.

Возникает вопрос: насколько это служение было искренним впоследствии, когда Саурон утратил свою изначальную чистоту? В годы правления Моргота Саурон всегда исполнял волю своего повелителя. Единственно, было два случая, когда последний предал господина.

«И Мелькор был пленен и связан цепью Ангайнор, что отковал Ауле... Однако валары не обшарили всех бездн и пещер... Много лиходейских тварей затаились там... и Саурана валары не нашли».

Фактически это означает лишь то, что Саурон бежал с поля боя, бросив своего господина. Если бы этот случай был единичным, то можно было бы списать его на некую случайность. Мало ли: вдруг и вправду Саурон не смог биться в последнем сражении плечом к плечу с господином и чисто случайно оказался в глубоких пещерах, где преданного слугу камнями завалило?



Но второй подобный случай уже однозначно ставит под сомнение верность Саурана. В войну Гнева Моргот вновь терпел поражение от валаров. Его пленили. Саурон же вновь в начале бежал с поля битвы (нигде прямо Толкиен на это не указывает, но это очевидно, т.к. валары не пленили Саурана заодно с Морготом).

Это заставляет сомневаться в истинной преданности Саурана. Хотя нет сомнений, что изначально он искренне помогал Морготу. А уж затем их дружба постепенно и незаметно превратилась в рабство сильного над слабым.

Очевидно, что влияние Моргота на Саурана было огромным.

Фактически, во вторую и третью эпохи Саурон стремился в конечном итоге достигнуть той же власти и могущества, что и Моргот. При этом Саурон использовал те же средства и методы, что и его бывший господин. Ничего принципиально нового в целом, за одним исключением, он не создал.

Это исключение – Кольца. Не вдаваясь в исторические подробности их создания, можно утверждать, что идея достижения власти над Ардой с помощью колец оказалась оригинальной.

В этом подходе кроется принципиальное отличие Моргота от Саурана. Первый (тщеславный и гордый, привыкший к внешнему эффекту) в основном делал ставку на мощь своих армий, второй (изначально создатель, полагающий на хитрость и коварство впоследствии) – на хитрые и многоуровневые комбинации. Одной из таких комбинаций и стало создание колец.

Саурон понимал, что не сможет добиться абсолютной власти над Ардой, пока не покорит эльфов, гномов и людей. К тому же у него не было столько сил, сколько у того же Моргота. Поэтому надо было решить две проблемы: как стать более сильным, и как покорить существ Арды?

Можно было бы создать огромные и мощные армии из орков и троллей, и с их помощью стать сильнее и завоевать все королевства и царства Арды. Но, увы, тысячелетняя практика показала, что сколь бы мощные армии (как у Моргота, к примеру) не были, это не могло решить поставленную им перед собой задачу. Ни завоевать, ни тем более уничтожить всех непослушных с помощью военной мощи было нельзя. Нужно было что-то более тонкое и изощренное, с помощью чего можно было бы достичь власти...

Наверное, когда Саурон придумал идею с кольцами, то воскликнул: «Эврика»! Мало того, что в теории его план приводил к покорению большинства непослушных его воле королевств и царств Арды, так к тому же и сила Саурана возросла бы на порядок, что также служило лишним и существенным плюсом при достижении им абсолютного могущества.

Суть идеи заключалась в том, что совместно с эльфами он хотел создать кольца (три – эльфам, семь – гномам, девять – людям). Эти мощные артефакты должны были носить цари и короли эльфийской, гномской и человеческой расы. Эти кольца наделяли бы своих носителей властью и могуществом, возможностью творить добрые деяния. Но в действительности у этих колец имелось другое назначение. Они должны были стать проводниками воли Саурана. Для этого он собирался создать Единое Кольцо. Надев его, Саурон мог знать обо всех мыслях и чувствах владельцев других колец, а также исподволь подчинять их себе, постепенно превращая в своих верных рабов.

Замысел и вправду был блестящим. К тому же, кольца в совокупности за счёт владельцев и тех, вложенных в них эльфами сил, делали Саурона более могучим, чем до их создания.

Правда, впоследствии выяснилось, существовали и недостатки в плане. И существенные. Но об этом чуть ниже...

Принципом изощренности и хитрости Саурон руководствовался и после создания колец. Когда нуменорцы решили покончить с ним раз и навсегда, то у Саурона оказалось два очевидных пути: либо бежать, либо сражаться и проиграть, т.к. по мощи армия Нуменора превосходила в совокупности мощь Саурона и его войск.

Моргот, пожалуй, ограничился лишь этими двумя вариантами, но не Саурон. Он выбрал третий путь решения проблемы: сдаться в плен нуменорцам, а затем исподволь втереться им в доверии, чтобы стать впоследствии их владыкой. А уж уничтожить военную мощь Нуменора затем труда не составило бы...

И первый и второй примеры коварства Саурона объединяют одно – его коварные и изощренные планы в итоге приносили ему больше вреда, чем пользы.

Так, эльфы, создатели колец, сразу же раскусили обман Саурона, когда тот надел Единое Кольцо. А всё потому, что между кольцами существовала взаимная связь. К тому же три кольца – для эльфов, создали Перворожденные, Саурон не участвовал в их создании.

Поэтому в этом пункте план Саурона терпел неудачу. В свою очередь те из гномов, что стали владеть кольцами, не подчинились воли Саурона. Ему лишь удалось извратить их души и растлить порок, который присущ этому народу: жадность. Эти гномы-цари натворили немало бед, но не стали верными рабами и слугами Саурона. Зато его план удался в том пункте, что касался людей. Те были порабощены им и стали преданными его слугами – назгулами.

В целом власть и мощь Саурона возросла. Но цели своей – абсолютного могущества, он не достиг. Но это не всё. Кольца стали его слабым местом.

С уничтожением каждого из колец он терял часть своего могущества. Кольца, которые он не носил, являлись малым подспорьем. Это в первую очередь касалось эльфийских колец и отчасти гномьих.

Но самым «узким» местом в его плане оказалось Единое Кольцо. Если бы этим кольцом завладел кто-то другой, то он мог обрести мощь, сопоставимую с могуществом Саурона. Это могло привести к возникновению нового Тёмного Властелина. Тогда лишенный больших сил, Саурон в лучшем случае стал бы, пусть и бессмертным, но колдуном третьего разряда, не представляющим особой угрозы для нового Властелина, а в худшем – безобидным и невидимым духом.

Был и другой вариант: новый владелец мог бы уничтожить Кольцо Всевластья. Саурон утратил бы навсегда свою мощь и стал бы бесплотной тенью.

В итоге Кольцо уничтожили, и Саурон перестал представлять для обитателей Арды какую-либо угрозу: он утратил своё могущество, что было заложено в Едином Кольце, и стал безобидным, хотя и злым, духом, не способным причинить кому-либо зло.

Что касается второго примера, то Саурон стал неофициальным Владыкой Нуменора. Он убедил короля начать войну против валаров. Саурон рассчитывал, что армия нуменорцев и их флот уничтожат валары. Его расчёт оказался почти верным. Разгневанный Эру, Творец Вселенной, уничтожил армию, но к тому же потопил земли королевства Нуменор. И хотя Саурону удалось уничтожить Нуменор, он навсегда утратил способность принимать прекрасные облики, (оно погибло в распростершей под Нуменором бездне морской).

Теперь у него была возможность лишь принимать облики страшные и ужасные. Фактически, с него сорвали маску и продемонстрировали его истинное лицо. А это лишало возможности Саурана добиваться чего-либо тонким обманом и коварством, что часто было эффективнее, чем грубый метод силы. Какие же выводы следуют из этих двух примеров?

Во-первых, Саурон стремился, пусть и ненамеренно, уничтожить себя. И весь его путь во Тьму вёл в никуда или в Ничто. Даже такой могущественный и прекрасный некогда дух как Саурон в итоге стал жалкой тенью.

Во-вторых, каким бы коварным, умным или могущественным не был бы злодей, рано или поздно его же деяния обернутся против него.

Кто ты – Саурон?

Саурон – яркий пример изначально светлого и великого духа, который от Света пал во Тьму. Вся его жизнь служит примером того, как не надо поступать читателям. Он служит ориентиром для нас всех: что есть добро и есть зло, как поступать, чтобы не вступить на путь Тьмы. И это не какая-та там абстрактная Тьма или некое «Абсолютное Зло». Нет, она определена Толкиеном чётко.

Если проследить путь Саурана от и до, то можно увидеть, что его падение началось со скрытого самолюбия. Оно породило гордыню, которая затем проявилась в форме самообмана: он убедил себя в том, что хочет нести добро Арде и её обитателем, что появятся позже. А что есть самообман? Это предательство самого себя. И Саурон изменил себе. Предать других валаров было просто. Именно из-за самолюбия он пошёл за Морготом. Хотя в начале (самообман) верил в то, что и он и его новый владыка будут творить добро.

Затем, потакая самолюбию и предавая самого себя, Саурон постепенно превращался из светлого и благородного духа в падшую и коварную тварь.

Фактически Толкиен на примере Саурона показывает то, как люди, предавая самих себя и отступая от изначальной сути, постепенно становятся подобными Саурону. Естественно, что подобные люди постепенно меняются. И не только внутренне, но и внешне. То же самое происходит, в конце концов, и с Сауроном: после падения Нуменора он обретает свой ужасный истинный лик, который соответствует его внутреннему миру.

Нельзя не рассмотреть христианский аспект. Саурона можно сравнить с Люцифером, который восстал против своего Творца. Он подобно Сатане искушает и развращает людей. Это ярко показано на примере Нуменора и его жителей, которые в итоге восстали против Создателя.

Любопытно, что причиной мятежа послужил именно страх Смерти. Нуменорцы поклонялись Морготу, веря в то, что он дарует им Бессмертие. Пишу слова «Смерть» и «Бессмертие» с большой буквы неслучайно, потому что именно Саурон как олицетворение Сатаны нёс смерть и разрушение, а Илуватар – жизнь вечную. Хотя по Толкиену судьба людей неизвестна. Но очевидно, что смертных ожидает иная участь, чем та, что пытался им внушить Саурон.

Удивительно, но нуменорское общество, развращенное Сауроном, очень схоже с современным. Тот же страх смерти, отсутствие смысла жизни (тьма и бессмыслие рождаются, когда нет света), потакание своим низменным желаниям, восстание против Творца (отрицают факт существования, бросают вызов) – всё это с точки зрения христианства показатель того, что современные люди в большинстве служат Тёмному Богу. Только имя его Сатана, а не Саурон.

А, в общем, не столь уж важно, как назвать Тёмного Бога. Сауроном, Морготом или Сатаной. Важно одно: каждый из нас обладает правом выбирать между Светом и Тьмой. Творцом и Ничто. Первый путь труден (даже светлые валары допускали ошибки), последний – легкий, но в итоге несущий истинную Смерть (или Забвение) даже для таких бессмертных существ как Саурон.



- 1. Какие расы существуют в Средиземье?** В Средиземье существуют восемь рас: Эльфы (Квэнди), Люди (Атани), Гномы (Наугрим), Орки, Энты, Тролли, Хоббиты и Айнур (делятся на Валар и Майар).
- 2. Кто такие эльфы?** Эльфы (самоназвание Квэнди – букв. «Те, что говорят») – один из Свободных народов Средиземья, Перворожденные, Старшие Дети Илуватара, пришли в Третьей теме Музыки Айнур, поднятой против диссонанса Мелькора.
- 3. Где и когда пробудились эльфы?** Эльфы пробудились у берегов озера Куйвиэнэн, в то время, когда в Арде еще не было солнца, но уже были звезды.
- 4. Кто из Айнур первым узнал о пробуждении эльфов?** Первым эльфов обнаружил Мелькор. Вероятно, он похитил нескольких эльфов и вывел из них орков, но доподлинно об этом ничего не известно. После него к эльфам пришел Оромэ, позвавший их в Валинор.
- 5. Смертны ли эльфы?** Эльфы бессмертны, не стареют и не болеют, однако они могут умереть от смертельной раны или душевного потрясения. После смерти феа (душа) эльфа, разлученная с хроа (телом), направляется в Чертоги Мандоса, где должна пребывать до Конца Времен. По некоторым версиям, после смерти эльф может начать жизнь с чистого листа, в другом теле. По другим версиям, эльф может возродиться в том же теле, но только в земле Аман.

6. Существует ли какое-либо деление эльфов? Да, эльфы делятся на Эльдар (букв. «Звездный народ», те, кто совершил Великой поход) и Авари, Отказавшихся. Эльдар, в свою очередь подразделяются на Ваниар (Ваньяр), Нолдор и Тэлери.

7. Сколько раз эльфы могут вступать в брак? Эльфы, как правило, влюбляются один раз на всю жизнь и, следовательно, вступают в брак только один раз. Но встречаются и исключения, как и из всякого правила. Король Нолдор Финвэ после смерти его жены Мириэль (она одна из всех Квэнди не была убита, а умерла, отдав все свои силы единственному сыну – Феанору), взял в жены Индис из племени Ваниар, и она родила ему еще двух сыновей – Финголфина и Финарфина. Больше о таких случаях не написано ничего, но не исключено, что они были.

8. На каком языке говорят эльфы? Основные эльфийские языки – Синдарин (наречие эльфов Белерианда) и Квэнья (язык эльфов Валинора, в Средиземье стал языком науки, искусства и магии). Эти языки различаются настолько, насколько могут различаться языки, произошедшие от одного корня, т.е. в них есть и немало общего.

Автор: Aranel

Данная Статья имеет продолжение, которое будет в следующих выпусках журнала.



Беседа с Яном Посписилом.

М.Т.: Здравствуй Ян. Первый вопрос традиционный, когда ты начал рисовать?

Я рисую с того времени, как я себя помню. В детстве мог часами сидеть и рисовать черепашек Ниндзя. Это было моё первое увлечение. Моя мама учила меня рисовать лошадей, но видимо все её уроки я забыл, потому что сейчас совершенно не умею рисовать лошадей, не получается.

Я рисовал всю свою жизнь, но осознанно заниматься живописью и рисунком я начал 4 года назад. Тогда я не был трудолюбивым студентом, поэтому у меня было много свободного времени, в течение которого я рисовал, рисовал, рисовал ...

С гостем общался: Эриэн

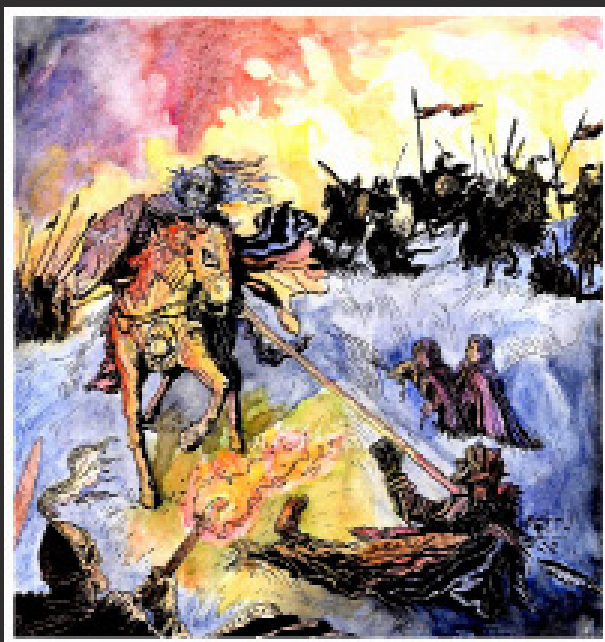
М.Т.: Расскажи о своём процессе рисования. Ты работаешь в цифровой или традиционной технике?

Как я рисую... хм... Честно, я не знаю. Некоторые художники начинают рисовать и ведут свою работу спонтанно, руководствуясь вдохновением. Иные художники планируют всю работу заранее, уже зная каждый свой шаг. Я, так или иначе, нахожусь посередине этих двух подходов.

Я не могу сказать, предпочитаю я цифровую или традиционную технику. В каждой есть свои минусы и плюсы. Чаще я работаю конечно на компьютере, потому что при рисовании на компьютере есть возможность что-то быстро переделать, исправить. В последнее время я делаю так: набросок рисую на бумаге, а затем накладываю цвета в Фотошопе.

М.Т.: Ты больше рисуешь скетчи и наброски, чем полномасштабные картины. Почему?

Я рисую больше эскизов и набросков, чем законченных картин. Это верно. И я думаю так происходит у многих художников. Просто существуют идеи, которые не требуют проработки и более детального исполнения. Рисую эскизы я тренируюсь, смотрю,



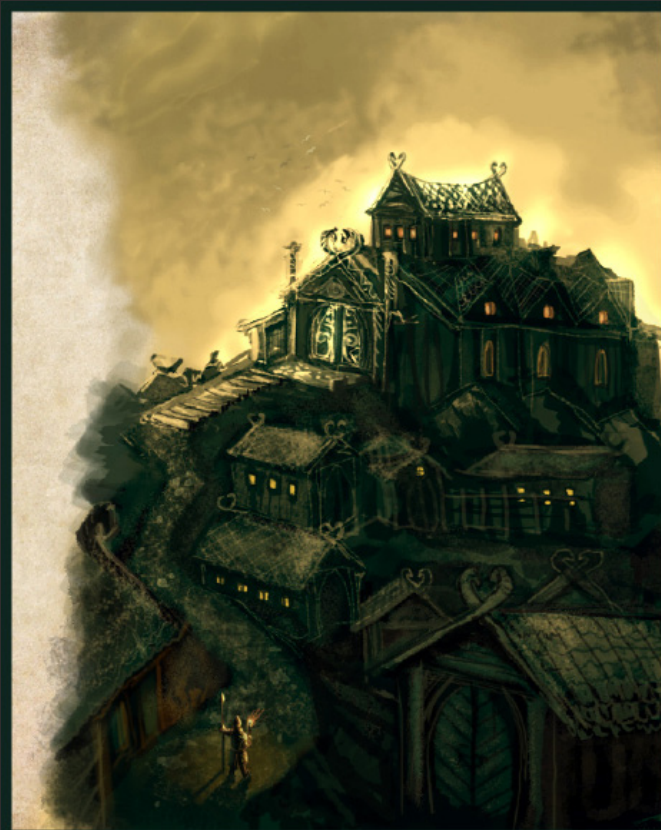
Нападение отряда Эомера на отряд Урук-Хай.

имеет ли эта идея право на существование, или же нет. Иногда мне просто не хватает времени на дальнейшую проработку картины. К сожалению такое происходит довольно часто ... Другая причина моей любви к наброскам, это то, что я в основном рисую какие-то предметы, костюмы, вооружение, обмундирование. Для того, чтобы человек понял что это будет в дальнейшем, достаточно показать ему набросок. К тому же, я работаю в основном на заказ и заказчик должен видеть, что он получит в результате.

М.Т.: Твои работы достаточно разнообразны. Ты видишь себя как графика или как живописца?

Я не думаю, что мои работы очень отличаются друг от друга. Одна моя хорошая подруга очень удивилась, когда увидела что я нарисовал пейзаж. :) Я рисую в узкой специальности, в основном это средневековые костюмы, доспехи или иллюстрации к Толкиену. Сейчас я пытаюсь развиться, стать более универсальным художником. Пытаюсь рисовать пейзажи, натюрморты, фантастические картины будущего. Я рисовал комиксы, иллюстрировал Коллекционные Карточные Игры (ККИ), но мне действительно надо стать более универсальным художником.

*Эдорас, Золотой
чертог Рохана.*



М.Т.: Ян, расскажи о своём творческом процессе.

О Творческом процессе... хорошо. Всё зависит от того заказ это или свободная фантазия. Если это заказ, то я получаю описание того, что это должно быть и как выглядеть. Иногда заказчики дают свободу, а иногда ты сразу поставлен в рамки, за которые тебе нельзя выходить. Бывают случаи, когда я долго переписываюсь с заказчиком, исправляя то, что ему не нравится. Когда я работаю непосредственно, для себя, работа затягивает меня, увлекает. Я смотрю фильм, играю в игру, а мысли роятся в моей голове. Я достаю листок бумаги, набрасываю какие-то мысли, задумки. Будь то какой-то макет шлема или сцена битвы, я постоянно держу это в голове и мыслю...

Конечно есть такие картины которые я планирую прежде чем начать рисунок, я выбираю одну из идей и работаю над ней в течение довольно продолжительного времени.

Но одну вещь я хочу поменять, я слишком мало уделяю времени живописи. В среднем от 2 до 9 часов в неделю. Я бы хотел писать 25-45 часов в неделю, тогда бы мои картины стали лучше, полнее, детализированнее. И конечно я забыл о музыке, она просто необходима для того чтобы творить! Рисую я обычно под эпическую музыку из каких-нибудь фантастических фильмов.



*Концепт шлемов
Дунландцев.*



*Концепт эльфийских
шлемов.*

М.Т.: Какое влияние на тебя оказали книги Толкиена?

Книги Толкиена всегда имели на меня огромное влияние. Отец часто читал мне в детстве “Хоббита”. Мне нравилось слушать эту удивительную сказку. С одной стороны волки, орки, хоббиты, а с другой стороны этот мир был очень похож на наш. Реализм и фэнтези в одной книге, это было нечто необычное. Затем, в подростковом возрасте, я прочитал “Властелин Колец”, эта книга мне понравилась ещё больше. В 13 лет я расколол тот орешек, который называется “Сильмариллион”, читать было тяжело, но я думаю что для 13 лет в самый раз. После прочтения “Сильмариллиона” я погрузился в мир Фэнтези. Мои друзья бегали в кино, целовались с девочками, а я учил имена эльфийских королей и играл войны Белерианда. :)

В это время я начал читать другие книги, которые мне тоже нравились, но ни одна из них не произвела на меня такого же впечатления, как книги Толкиена. Я думаю, Властелин Колец, это книга, которую я перечитывал очень много раз. Без преувеличения могу сказать, что Средиземье - самый важный для меня мир (помимо нашего). Конечно я всегда мечтал, чтобы по книгам Толкиена сняли фильм. Когда наконец я дождался этого события я был немного разочарован, но я ничего не мог поделать...

Я мечтал о Средиземье, грезил им. Выдумывал, какую они носили одежду, что пили, ели и прочее. В 2004-2005 годах эти мечты приобрели зримый облик, но об этом будет рассказываться в дальнейшем.

Я конечно обожаю работы Джона Хоу (удивительный парень, между прочим) и Алана Ли. Их кратины оказали на меня большое влияние.

М.Т.: Мы знаем, что ты участвуешь в разработке модификации (далее - мода) для компьютерной игры. Что за игра? Трудно ли работать над модом? Расскажи.

Последние Дни Третьей Эпохи - полное преобразование игры Mountain and Blade (Гора и Лезвие). МаВ - РПГ, действие которой разворачивается в Средневековье. Это очень интересная игра со многими возможностями. Одна из таких возможностей - быстро и довольно легко создавать моды для этой игры. Когда появится мод по ЛОТР было только вопросом времени. Я играл в эту игру, смотрел как продвигается разработка мода и представлял великие битвы Средиземья. Тогда создание мода было достаточно трудоёмким занятием, не было удобных материалов для его создания и главным образом мы переделывали то, что у нас было под рукой.

Я недолго ходил вокруг да около и подключился к разработке мода. Обычно люди посылают разработчику 2-3 модели и пропадают, я же работаю над модом уже 4 года.

В разработке мода есть свои трудности. Мы не можем преступить за какие-то рамки, но всегда находится необычный выход из ситуации. Вот пример: В МаВ все персонажи одинакового размера. Мы не могли сделать троллей больше чем людей, поэтому тролли у нас - это люди в костюмах троллей.



3D Модель эльфийского шлема.

В моде я в основном занимаюсь тем, что рисую скетчи, наброски, которые потом становятся 3D моделями. Также мне пришлось разрабатывать язык Харадримов, т.к. Толкиен не сочинял этот язык. Но мы стараемся не отходить от книги, следуем оригиналу. Наша команда выкладывается на полную катушку, у нас грандиозные планы, но чтобы их осуществить требуется много времени.

М.Т.: Ну и последний вопрос, что ты пожелаешь начинающим художникам?

Начинающим художникам я желаю, чтобы всё к чему они стремятся - получилось. Будь вы потом профессиональным художником или просто любителем, главное - это труд, талант тоже важен, но без труда, как говорится, не выловишь и рыбку из пруда. :)

Бросайте себе вызов! Если у вас не получаются лошади, день и ночь рисуйте лошадей. Если у вас проблемы с перспективой, то рисуйте пейзажи, учебные работы, но вы должны поставить себе цель и выполнить её. Преследуйте свои мечты, но не закрывайте глаза на природу и то что окружает вас. К сожалению одними мечтами не накормишься. Извините что я заканчиваю на такой пессимистичной ноте.

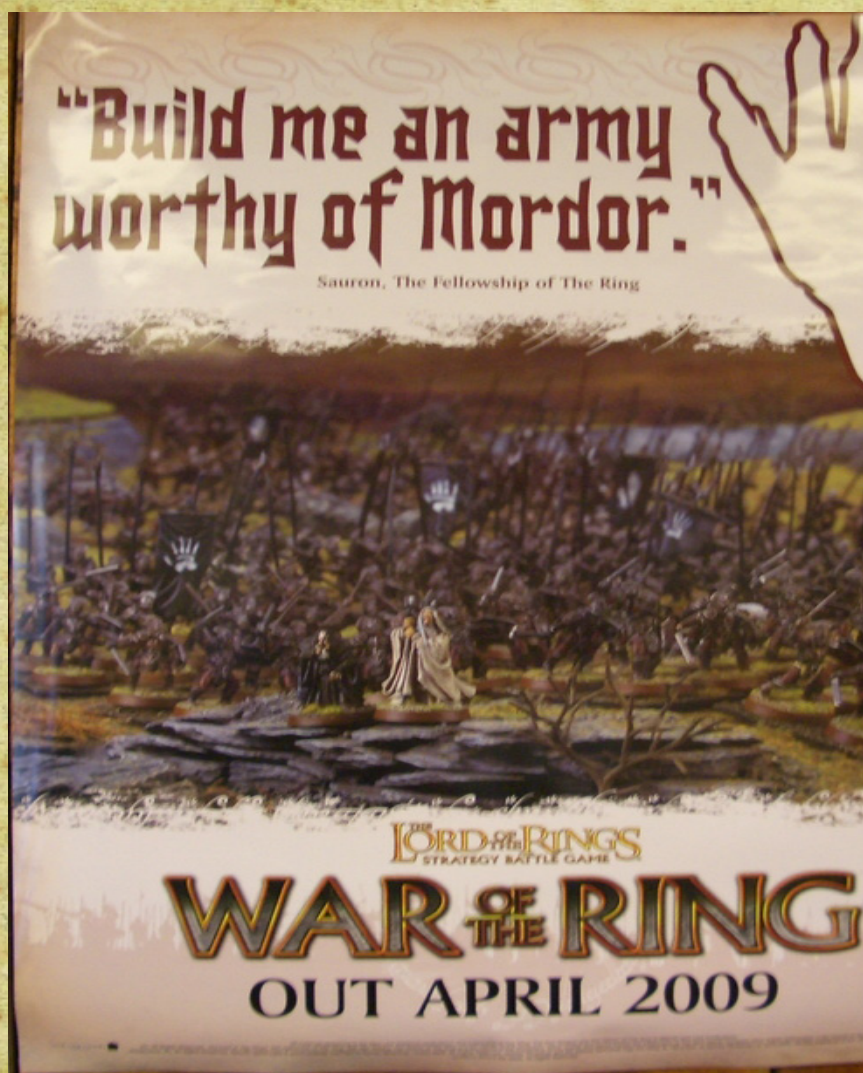
Если вы хотите поближе познакомиться с работами нашего гостя, то можете посетить его страничку: <http://merlkir.deviantart.com/>



*Повелитель
Огня.*



Диноглот.



Suilad!

Только месяц назад я узнал о существовании Games Workshop'a как такового. Узнал от друга, увидев его 25 фигурок гондорских солдат. Увидел, не удержался, и купил, думая, что попало мне в руки некое сокровище. Друг мой, однако же, поспешил развеять мои заблуждения, открыв для меня мир Games Workshop'a и Стратегии Властелин Колец/Lord of the Rings Strategy Game.

Помимо ВК, магазин также продаёт фигурки по Warhammer & Warhammer 40000, но нас-то интересует именно Властелин Колец.

Разнообразие доступных для коллекционирования моделей поражает: здесь тебе и гондорская армия во всей красе (кроме регулярных солдат Минас-Тирита также имеются люди Дол-Амрота, Лоссарнаха и Ламедона), Рохан, Эльфы (Лориэн, Ривенделл, Мирквуд), Урук-Хай в ассортименте, с катапультами и троллями, Мордор (как же без него!) и даже Харад, Рун и Кханд (каждый представлен десятком разных типов моделей, включая всадников на верблюдах). Кроме того, имеются тролли, морийские гоблины, ширское ополчение и рыцари Нуменора (которые используются в битвах времён Последнего Союза). Когда я первый раз попал в магазин, у меня просто глаза разбегались от такого великолепия.

Герои - это отдельная история: странная смесь из героев фильма и книги, таких как Элладан и Элрохир, Глорфиндель, Трандуил, или Гил-Гэлад. В общем, стараются следовать книге, что радует. Имеются даже Бомбадил и Золотинка.

У каждого героя имеются специальные возможности, а то и магия, которые могут быть применены в бою.



Книга правил и сами войны.

Сам процесс игры обеспечивает “индивидуальный подход” к каждой фигурке. Можно расставить их в формации (squads), а можно расставить просто врассыпную и затем двигать каждую по отдельности, в разных направлениях и на разные цели. Каждый ход состоит из трёх фаз: движение, стрельба и рукопашная (если таковая случается). Делается это в порядке движение/движение-стрельба/стрельба-рукопашная/рукопашная.

Каждый тип фигурок имеет свою дальность хода, дальность стрельбы и боевые характеристики, а то и спец. возможности (для такого народа, как назгулы например).

Исход стрельбы или рукопашного боя определяется броском кубиков (по числу участвующих фигур), требуемое количество очков определяется боевыми характеристиками фигур.

Также имеются некоторые мелкие нюансы, упоминать о которых было бы слишком утомительно. (Все особо интересующиеся данной игрой могут зайти на сайт магазина: www.games-workshop.com, а также посмотреть форум на котором есть отдельный раздел об этой настольной игре: <http://warhammer-online.ru/>)

И вот, 28-29 февраля, в Германии, состоялась премьера нового сценария War of the Ring, который включает в себя все 5 сражений из фильма Властелин Колец - Последний Альянс, Хорнбург, Изенгард, Пеленнор и Кормаллен (Чёрные Врата).

Не считая возможным пропустить такое событие, и упаковав всё моё эльфийское войско, а также запас пищи, способный обеспечить автономное существование в течение дня, я отправился в ближайший магазин. Прибыв туда и не обнаружив ожидаемых ликующих толп толкиенистов, я слегка удивился. То, что происходит что-то необычное, можно было угадать большей части по персоналу, разошедшемуся по укромным углам и деловито склонившемуся над новыми (и весьма объёмистыми, надо сказать) книгами правил, а также по множеству новых фигурок на игровом столе.

Мы с другом решили поучаствовать в событии (не всё ж на разные журналы пахать) и развернули масштабное сражение, приковав к себе интерес ещё человек пяти.

Объяснив, кто я такой, и получив любезное разрешение сделать несколько фотографий, я с энтузиазмом принялся претворять план в жизнь, стараясь, однако, не переусердствовать, дабы не решили, что я работаю на конкурентов (хотя конкурентов у Games Workshop'a пока нет, не считая World of Warhammer в Ноттингеме). Из другого конца магазина доносятся выкрики: "Russia-Leningrad-Kiev-Gorbachev-Lobachevsky!"



Войска в действии



Гэндальф Серый... едет в Хоббитон

Спрашиваю у одного из работников, как часто случаются такие события, и получаю ответ: первый раз за 8 лет, и в будущем не предвидится. Осознаю, насколько я удачлив, и с ещё большим пылом продолжаю щёлкать фотографии (результаты моих трудов вы можете увидеть на страницах журнала).

Конечно, будут ещё некоторые одиночные сценарии на одну-другую битву, но таких масштабных вещей пока не будет.

В следующих номерах мы постараемся более подробно освещать данный проект.

Ауа Elenion Ankalima, в общем!

Ваш *Elf of Mirkwood*

Плач по Гондолину.

Летит по Гондолину стон,
Разрушен град! Убит Тургон!
Лежать ему в земле сырой,
Он не вернется в Тирион,
Он не воссядет на престол,
Сойдет он в Мандоса покой,
И стон летит по всей земле,
Хоть где кого убил Моргот,
Уже никто не разберет,
И еле слышен плач во мгле.
Зачем предатель Маэглин
Так подло предал тех, кого
Любил, как Манвэ самого?
Зачем Тургона он сгубил
И землю кровью обагрил,
Зачем за Туора любовь
Он проливал родную кровь,
Кровь тех, кто рядом с ним служил?

И почему Эарендил,
Хоть все же он остался жив,
Увидел смерть друзей своих,
И сам он жертвой избран был?
Хоть доблесть матери с отцом
Спасла невинное дитя,
Но он увидел не шутя
Последний бой, предсмертный стон...
Тургон! Тургон! Уж никогда
Не повернутся вспять года,
Пусть Маэглин уже убит,
Не возродить нам тех, кто пал,
И плачет в темноте шакал,
И град разрушен и забыт,
Стоят развалины года...
Великодушный господин,
Ты верил в то, что Маэглин
Предать не сможет никогда.
Ну почему так мало жил
Тот, кто достоин победить?
О Элберет! Зачем погиб
Тот, кто достоин Сильмарила
Отнять у мелькоровых слуг?
Лишь ветер травы шевелит
В том месте, где Тургон лежит,
Там, где сгорели меч и лук...

Автор: Aranel

Хотелось бы начать с наиболее впечатлительной игры для PC, которая появилась еще в начале XXI века и была одной из первых, созданной по мотивам Властелина Колец. Эта игра – War of the Ring.



Год выпуска: 2003

Жанр: стратегия RTS

Разработчик: Sierra studios

Издательство: X-Soft

Платформа: PC

Системные требования:

Минимальные системные требования:

Процессор: AMD Duron 800+/Intel Pentium 3 800 MHz

ОЗУ: 256 Мб

Видеокарта: nVidia GeForce 2 MX/ATI Radeon 7xxx

Об игре:

Первая в истории стратегическая игра, созданная по мотивам великой трилогии Толкиена, поразит вас своей масштабностью и бесконечным вниманием к деталям. Разработчикам удалось почти невозможное — в полной мере передать в игре атмосферу «Властелина колец», при этом, сохранив отточенный баланс сил, что для стратегии является критически важным фактором успеха. Какую бы сторону вы не выбрали, вас ожидают великие подвиги. Вам предстоит командовать войсками в грандиозных битвах при Хорнбурге и Оспиате, в мрачном ущелье Кирит Унгол и среди бескрайних роханских степей. Может быть, вы сумеете предотвратить гибель Боромира и распад Содружества, а может, вам суждено покорить Свободные Народы и принести Саурону долгожданную победу. ... Слышите звук боевого рога? Тогда вперед, навстречу подвигам! Чудеса и заклинания: тайные силы Света и Тьмы. Многие из персонажей наделены магическими способностями, которые они могут использовать в бою. Легендарные герои: Фродо, Гэндальф, Голлум, Саруман и другие персонажи «Властелина Колец». 20 боевых эпизодов для индивидуальной игры и 3 режима для коллективной. Неисчерпаемое разнообразие игровых возможностей: исследуйте обширные трехмерные пространства; заключайте союзы с друзьями и сокрушайте врагов; захватывайте плацдармы, насылая порчу на землю; штурмуйте крепости при помощи осадных орудий. Во многом она похожа на всем известный Warcraft III. В распоряжении игрока войско, которое он может пополнять воинами определённой категории, нанимая в соответствующих зданиях, и постройки, которые можно строить, улучшать и использовать для найма юнитов, развития умений и характеристик или добавление бонусов.

Несмотря на то, что игрушка староватая, ее и сейчас критикуют как интересную игру. Да и сам я был рад ей, когда впервые поиграл. Яркая интересная трехмерная графика, отточенный баланс сил и боевые единицы, от одного вида которых у поклонников Толкиена будет захватывать дух – все это прибавляет к игре плюсы и не дает оторваться от мониторов ваших компьютеров!

The War of the Ring - не попытка воссоздать события книг с абсолютно методичной хронологической манерой. Вместо этого, игроки проходят через события, ведущие и следующие за квестом Fellowship of the Ring и в “Хорошей” и в “Злой” кампании. Прежде, чем судьба находит Фродо в Ривенделле, Вы будете помогать Гимли сыну Глоина, как он пытается отразить вторжение орков от Железных Холмов, или с эльфийским принцем Леголасом выслеживать существо Голлум через глубины Мирквудского леса. После событий Братства, War of the Ring показывает места действия подобно Лотлориену, Остилиату и Хельмовой пади. Во всей игре Вы будете делать вещи, которые все поклонники RTS любят больше всего. Есть сбор ресурсов и строительство, модернизация юнитов и специальные герои для командования. Также существуют, различные здания, артефакты и многое другое...

Беря стандартный подход RTS, War of the Ring использует многие из аспектов, которые существуют и в современных RTS. Внизу слева У вас есть миникарта, информационный экран в центре, и справа меню команд, наполненное опциями атаки/движения/охраны и патрулирования. И ветераны, и начинающие игроки не должны не должны почувствовать неудобства интерфейса, он действительно сбалансирован и вполне удобен.

Ваши герои – Арагорн, Гимли и Леголас, например - являются мощными юнитами, которые могут эффективно использоваться против приспешников Саурона. Кое-что отличает игру от Warcraft'a, юниты не могут поднять себе уровень чтобы заработать дополнительное здоровье или хит-поинты. Вместо очков опыта, игра использует специальные очки Судьбы. Подобно очкам опыта, Судьба может быть накоплена через сражения. Чем больше герой борется, тем больше пунктов Судьбы он приобретает.

Итог: Хорошая, интересная RTS. Дух книги Властелин Колец сохранён, а это самое главное.



Автор: LeXan

Название: Волшебные истории Дж.Р.Р.Толкина

Страна: Россия

Регион: Московская область

Полигон: Сказки, 177 км

Тип: полигонная

Мастерская группа: Фиолетовый бизон

Сайт: <http://qopt.phys.msu.su/pasha/jrrtales/index.html>

Дата начала: 28.06.2001

Дата окончания: 01.07.2001

Дата заезда: 28.06.2001

Количество участников: 100

Описание:

Основной целью игры является моделирование мира, в котором возникновение волшебных историй Дж.Р.Р.Толкина было бы естественным. При этом мы не считаем волшебными “Властелин Колец” и “Сильмариллион”, хотя отдельные их эпизоды могли бы произойти в этом мире. Зато остальные сказки Толкина, несомненно, соответствуют понятию “волшебные истории”.

Собственно моделируемый мир состоит из Волшебной Страны и небольшого кусочка реального мира - Большого Вуттона.

Волшебная Страна не является каким-то конкретным миром, описанным Толкином в одной из его волшебных историй, скорее это некое место, где эти истории возникают, или, используя терминологию Толкина, это “Волшебный Котел”, в котором непрерывно варится “суп волшебных историй”. Поэтому она населена различными персонажами сказок Толкина, хотя, может быть, в не совсем привычном виде. Возможно там также обнаружить героев других волшебных историй - хотя мастера не прилагали сил для их появления. При этом, с нашей точки зрения, не следует говорить, что волшебные истории - источник обитателей Волшебной Страны. Наоборот, Волшебная Страна - место, откуда персонажи попадают в волшебные истории.

По материалам интернета.

Генеалогическое древо Туков.

Адалгрим Тук (Adalgrim Took)

Дедушка Пипина Тука и Мерри Брендибэка. Адалгрим Тук был сыном Хильдигрима Тука, и Розы Бэггинс Тук. Он родился в 2880. Имя его жены не известно. У Адалгрима было четыре дочери, самой младшей из которых была Эсмеральда Тук Брендибэк, мать Мерри. Единственным сыном Адалгрима был Паладин, отец Пипина. Адалгрим умер в 2982.

Адалгрим никогда не был таном Шира, но его сын Паладин стал таном после смерти его кузена тана Ферамбраса III, у которого не было детей.

Адаманта Тук (Adamanta Took)

Жена Геронтия Старого Тука. Адаманта Чабб вышла замуж за Геронтия Тука и родила ему 12 детей: сыновей Изенгрима III, Изумбраса IV, Хильдигрима, Иземболда, Хильдифонса, Изембарда, Хильдибранда, и дочерей Хильдигарду, Белладонну, Доннамиру, Мирабеллу и Изенгар. Их дочь Белладонна стала матерью Бильбо Бэггинса.

Имя Адаманта – от «адамант», слова, обозначающего «алмаз». Женские имена хоббитов нередко происходили от названий драгоценных камней.

Аделард Тук (Adelard Took)

Сын Фламбарда Тука. Родился в 2928 году. У Аделарда было два сына - Регинард и Эверард, и три дочери, имена которых неизвестны. У него было привычка брать зонтики, которые ему не принадлежали. После Прощального вечера в 3001 году Бильбо Бэггинс оставил Аделарду зонтик с надписью « в твою полнейшую собственность ». Аделард Тук умер во 2 году Четвертой эпохи.

Бандобрас «Трещотка» Тук (Bandobras Bullroarer Took)

Герой сражения на Зеленых полях. Бандобрас Тук бы вторым сыном тана Изумбраса III. Он родился в 2704 году. Бандобрас примечателен среди хоббитов тем, что был четыре фута, пять дюймов в высоту и мог ездить верхом на лошади. Он был самым высоким хоббитом, пока не был превзойден в росте Мериадоком Брендибэком и Перегрином Туком. Бандобрас был также известен тем, что вел хоббитов в сражении на Зеленых полях в 2747, когда орки с горы Грам в туманных горах вторглись в Северный фартинг. В этой битве Бандобрас, сражаясь с лидером орков Гольфимбулом, снес ему голову. Голова орка летала по воздуху около 100 ярдов и угодила прямо в кроличью нору, говорят, что так была изобретена игра в гольф.

Бандобрас имел прозвище «Трещотка». От него происходили Северные Туки из Лонг-Клив, откуда была жена Перегрина Тука Диаманта. Бандобрас умер в 2806 году.

Отметить: в вводной части Властелина Колец отцом Бандобраса называют Изенгрима II, но в генеалогическом древе Туков – его отец Изумбрас III, сын Изенгрима II.

Трещотка – музыкальный инструмент, сделанный из маленького плоского куска дерева и привязанного к нему ремня, издававший громкий, жужжащий звук, при вращении. В некоторых культурах, особенно аборигенов Австралии, этот инструмент имеет мистическое значение. В музее антропологии и мировой археологии Пита Ривера в Оксфордском университете, где Толкиен пробыл профессором много лет, находится большая коллекция трещоток со всего мира.

Автор: Эльмар

Сэм заходит к Фродо. Фродо лежит на кровати и мечется в агонии:

- Его нет, Оно ушло, Оно пропало, Оно покинуло нас, без Него так темно и пусто...

- Сударь, что с вами?! Вам плохо? Какой сегодня день? Где календарь?..

- Какой календарь, Сэм?! У нас телевизор украли!

*

- Вот твой старинный клинок Геругрим, государь, - молвил Гайма с поклоном.

- Я нашел его в сундуке Гнилоуста. Там же лежало много пропавших вещей, а еще твоя племянница Эовин.

- Ты врешь, - прошипел Грима, - государь сам отдал ее мне - на сохранение!

*

На сайте Orodruin.mrd появились вирусы "Frodo_sam" и "Gollum". Пытаясь уничтожить друг друга они уничтожили охранную систему "Шелоб" и разрушили весь сайт, после чего один из них самоуничтожился.

*

Встречаются как-то в Море эльфийская ладья и орчья подлодка.

Ну и решил капитан эльфий послушать, что у врага делается. А там шухер, мат, беготня и тамошний капитан орет во все горло:

- Кто чистил пульт?! Я спрашиваю, мать вашу, кто чистил пульт?!!!

Эльф изрекает так мечтательно:

- А вот в земле обетованной Валинор, куда плывем мы, нет такого беспорядка...

Орк:

- Да нету больше вашего Валинора! КТО ЧИСТИЛ ПУЛЬТ???

*

По материалам Интернета.

Это только первый выпуск журнала, и у нас ещё всё впереди!

Нам нужна ваша поддержка и помощь!

Если у вас есть какие-либо советы и предложения высказывайте их на нашем форуме: <http://forum.lotrtop.ru/>

Либо отправляйте письмо на e-mail: ale-zalesov@yandex.ru

Мы ждём вас.

Вниманию всем авторам!

Если вы автор и хотите чтобы мы опубликовали ваше сочинение, пишите на: ale-zalesov@yandex.ru

Кое-какие факты о журнале:

1. Первоначально планировалось назвать журнал Inias Ea. В ходе долгой дискуссии пришли к варианту который вы видите на обложке журнала, но старое название тоже сохранилось (его вы можете видеть вверху почти каждой страницы). Так что у журнала два названия. Допустимы сокращения: Мы и Толкиен - М.Т. и Inias Ea - IE (прямо Internet Explorer какой-то).

2. К сожалению из-за технических неполадок первый номер вышел на месяц позже чем планировалось. Поэтому многое что обговаривалось в редакции осталось только в проекте. Но мы общаемся, что будем улучшать журнал с каждым номером!

Всегда Ваша, Редакция.