

ГОУ ДО ТО «Центр дополнительного образования  
детей»

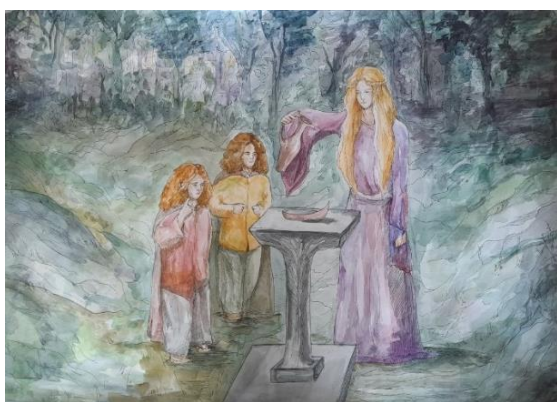
**Выпускная итоговая работа (творческий проект)  
на тему: «Иллюстрации к роману-эпосе  
Дж. Р. Р. Толкина "Властелин колец"»**



Выполнила: обучающаяся детского объединения  
«Изостудия "Цвета радуги"»  
Стравойтова Яна Владимировна, 16 лет  
Педагог: Березина Анна Михайловна

г. Тула, 2025

Выпускная итоговая работа (творческий проект) на тему «Иллюстрации к роману-эпопее Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец»» состоит из четырех работ, выполненных на листах формата А2.



Данная тема была выбрана мной, потому что я увлекаюсь жанром фэнтези и мне очень хотелось проиллюстрировать роман-эпопею «Властелин колец».

**Цель проекта:** написать четыре картины на тему «Иллюстрации к роману-эпопее Дж. Р. Р. Толкина "Властелин колец"».

**Задачи проекта:**

- исследовать жанр фэнтези в изобразительном искусстве;
- ознакомиться с художниками, которые писали картины в жанре фэнтези и иллюстрировали роман-эпопею Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец»;
- представить произведения искусства данного жанра в различные эпохи;
- продемонстрировать свои творческие навыки.

**Фэнтези** (англ. *fantasy* — фантазия) — направление изобразительного искусства, в котором используются образы из художественных фантастических произведений, мифологии и личной фантазии автора.

Изучение и создание художественных и литературных произведений в жанре фэнтези позволяет отвлечься и отдохнуть от повседневной жизни, погрузиться в антураж далеких эпох и необычных миров, насыщенных захватывающими приключениями и интересными героями.

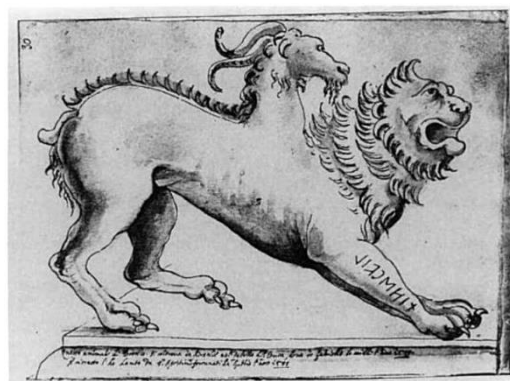
В основе жанра фэнтези лежат древние мифы, эпосы, сказки и рыцарские романы. В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с научной точки зрения. Сам этот мир существует гипотетически, часто его местоположение относительно нашей реальности



не оговаривается: это может быть как параллельный мир, так и другая планета, а их физические законы могут отличаться от земных. В таком мире допустимо существование богов, магии, мифических существ: драконов, великанов, фей и т. д.

Создатели фэнтезийного искусства находили источники вдохновения в мифологии Древней Греции и христианстве, в богатом фольклоре восточных стран, в африканских легендах и в традициях, связанных с магией и суевериями.

С древности люди стремились изобразить божественные и мистические



фигуры: боги, демоны, драконы, призраки, а также силы, воплощающие разрушение в природе. Они хотели интегрировать эти элементы в свой повседневный мир. Артефакты, оставленные нашими предками, такие как уникальные статуэтки и вазы с изысканными росписями, являются тому подтверждением и сегодня хранятся в музеях по всему миру. Образы фантастических существ встречаются в искусстве древних греков и римлян.

Фэнтези как жанр начал существование в XIX столетии, однако еще в 18 веке английский живописец Генри Фюзели (1741–1825) использовал в своих работах фантастические сюжеты, заимствованные из литературы, фольклора и мифологии, изображая состояние страха и безумия, сверхъестественных существ. Примером являются картины «Кошмар», «Спящая и фурии».

На рубеже XIX—XX веков изобретение новаторских способов печати цветных книжных иллюстраций сделало печатные издания более интересными и доступными. Книгопечатание переживало бум; чтобы книги и журналы покупали, нужны были привлекательные обложки.

Иллюстрация — это изображение, созданное с целью дополнить, пояснить или украсить текст. Визуальные образы помогают читателю глубже ощутить атмосферу и понять основную суть произведения.

У истоков советской фантастической живописи стоит Юрий Павлович Швец. Некоторые свои картины Швец рисовал в качестве эскизов к фантастическим фильмам, другие были самостоятельными работами на научно-



фантастические сюжеты. Им созданы картины «Текущий ремонт. Звездная служба», «Космодром на Луне» и другие.

А художник Георгий Покровский начинал карьеру с рисунков и схем в своих статьях, а потом создал несколько картин на фантастические, футуристические и космические сюжеты.

Классическая детская англоязычная литература также внесла свой вклад в развитие жанра фэнтези. Что может быть более волшебным, чем цветные



иллюстрации к таким прекрасным книгам, как «Алиса в Стране чудес» или «Питер Пэн»? Свои фантастические иллюстрации рисовали англичане Артур Рэкхем, Джон Тенниел и Томас Майбанк, а во Франции становился популярным художник-иллюстратор Эдмунд Дюлак. Нельзя не упомянуть и американца Максфилда Пэрриша.

Так, живопись в жанре фэнтези развивалась параллельно с развитием литературного фэнтези, потому что художники рисовали обложки книг и иллюстрации к книгам и играм, фантастические комиксы и коллекционные игровые карты. Прославились также художники Борис Вальехо, Джулия

Белл, Луис Ройо, Фрэнк Фразетта.

Когда фэнтези окончательно оформилось в качестве отдельного жанра, внутри него начали появляться различные поджанры.

**Высокое фэнтези** — поджанр, в вымышленных мирах которого существуют свои законы и правила, не поддающиеся научному объяснению. Данный жанр характеризуется обилием волшебного, магического. Представителем данного поджанра является, например, Питер Морбахер — американский иллюстратор и концепт-художник цифровой живописи. В своих работах Питер создаёт сказочно-мифологические образы нереальных существ: величественных, изящных, воздушных, принадлежащих неким божествам или стихиям. В 2005 году художник основал творческий проект «Ангелариум», над которым продолжает работать по сей день. Вдохновением для проекта послужили имена мистических существ со всего мира. В рамках «Ангелариума» Питер изображает ангелов и демонов, описанных в легендах разных народов.

В противопоставление высокому фэнтези выступает такой поджанр как **низкое фэнтези**, в котором, в свою очередь, магического мало.

**Городское фэнтези** — поджанр, основанный на использовании городских историй и мифологий. Фэнтези, действие которого происходит в современной обстановке.





**Историческое фэнтези** — поджанр, где действия произведения происходят в ином мире, но с общими параллелями к реальному. Историческое фэнтези может разворачиваться в вымышленном мире, который напоминает период из истории.

**Техно-фэнтези** — поджанр, описывающий миры, где наука и техника сочетаются с магией.

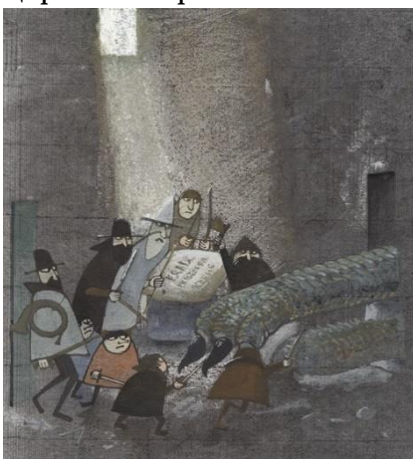
Важнейшую роль в фэнтези-искусстве сыграли авторы иллюстраций к «Властелину колец» - одному из ключевых произведений литературного фэнтези.



**Джон Рональд Руэл Толкин (3 января 1892 – 2 сентября 1973 гг.)**. Первым иллюстратором книги был сам писатель, воспринимавший литературу и живопись как близкие по духу искусства. На этой иллюстрации писатель акварелью изобразил Ривенделл, убежище эльфийского владыки Элронда, сыгравшего важнейшую роль в событиях «Властелина колец».

**Кор Блок (18 февраля 1934 г. по 17 апреля 2021 г.)** - голландский академический художник.

К. Блок в самобытной манере изобразил Средиземье (мир, где разворачиваются действия произведений Толкина). По его словам, это синтез средневековой миниатюры, пещерной живописи и футуризма. На иллюстрации главные герои романа-эпопеи, сопровождаемые волшебником Гэндальфом, на пути в подгорное царство Мория.



А эта картина Кора Блока повествует о последующих событиях: действующие лица прибыли в Морию, где нашли могилу Балина, предводителя гномов.

Для создания данных иллюстраций Кор Блок использовал технику, при которой очень тонкая японская бумага окрашивается с двух сторон и наносится на фон, покрытый слегка влажной гуашью. Этот метод позволял художнику создать ощущение того, что миниатюры повреждены временем.



**Маргрета II (16 апреля 1940)**, Бывшая Королева Дании, в начале 1970-х в технике гравюры выполнила черно-белые иллюстрации к нескольким эпизодам «Властелина колец», которые в дальнейшем использовались в датских изданиях.

**Фрэнк Фразетта (9 февраля 1928 г. — 10 мая 2010 г.)**. В 1975 году американский комиксист и иллюстратор в гравюре воссоздал образ Голлума – персонажа книги.



комиксист и иллюстратор в гравюре воссоздал образ Голлума – персонажа книги.

**Джимми Коти (1956 г.)**. В 1976 году английский художник нарисовал плакат по произведению «Властелин Колец» с изображением мага Гэндальфа. Это одна из первых полноцветных иллюстраций к литературному творчеству Толкина.

**Алан Ли (20 августа 1947 г.)**. Английский художник-иллюстратор запечатлел в своих работах основные моменты сюжета в технике акварель. На картине главные герои смотрят в волшебное зеркало, предрекающее судьбу.



Мои собственные иллюстрации к роману, выполненные в жанре фэнтези, как и иллюстрации самого писателя к своим произведениям, повторяют сюжет книги. На картинах изображены отдельные эпизоды романа-эпопеи в последовательности, соответствующей установленной автором произведения хронологии.

### Этапы выполнения работ

**1) Выбор темы и сюжетов.** За прочтением книги и изучением интернет-ресурсов последовал выбор интересующей меня темы для проекта. Мной был произведен поиск информации о различных художниках и их картинах в интернет-источниках, после чего было выбрано для иллюстрации четыре эпизода романа-эпопеи, рассказывающих об увлекательных похождениях его героев.



2) **Выбор материала и техники.** Решено было выполнить все работы в технике акварельной живописи, но в графическом варианте. Для многих художников не секрет, что акварель может быть как графическим материалом, так и живописным. Я использовала ее как графический, т.е. для выполнения вида искусства, в котором изображение создаётся преимущественно с помощью

линий, штриховки и пятен, которые рождают тональные нюансы. Цвет в графике тоже может применяться, но он считается

вспомогательным изобразительным средством. Иллюстрация тоже является видом графики. Но я сочетала две техники: акварель и черную гелевую ручку, для большей выразительности. Поэтому техника работ – смешанная. Брались художественные акварельные краски фирмы «Невская палитра. Ладога», 24 цвета. Акварель -



Классический состав акварели включает пигмент (красящее вещество), связующее вещество и добавки (глицерин и/или мёд) для улучшения пластичности и растворимости связующего вещества. Также в состав включены другие химические вещества, служащие для увеличения срока годности продукта.

Основой для моих рисунков послужила плотная акварельная бумага.

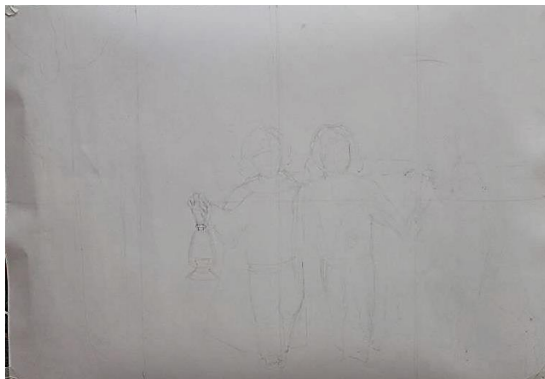
Кисть – главный инструмент художника, представляющий собой ручку с ворсом на конце. Кисти для живописи

обыкновенно изготовлены из волоса: щетинные, колонковые, беличьи и др. Бывают круглыми, плоскими, с коротким и длинным волосом, жесткие и мягкие. Для работы с акварелью подходят кисти из волоса пони, белки, колонка.

Для выполнения работ мной использовались эти кисти номеров 1, 3, 4, 6, 10, 12.

В процессе создания эскизов нужно было контролировать нажим на карандаш средней твердости НВ, чтобы наброски сильно не просвечивались через акварель.

3) **Композиционное размещение** предметов на листе карандашом, рисунок сюжетов. Сначала мной было сделано несколько эскизов в уменьшенном формате, лучшие из которых были перенесены на листы А2. Было намечено простым карандашом расположение всех объектов на картине, затем сделаны наброски главных элементов на переднем плане, осуществлена проработка заднего плана.



4) **Работа красками.** Затем осуществила переход к работе красками. Сначала выполнен в цвете задний план, затем постепенно перешла к переднему. Элементы композиции покрыла слабыми тонами, оставила незакрашенными светлые части (блики) предметов. Акварельные краски по высыхании высветляются, поэтому при работе ими цвета можно сразу брать интенсивнее и темнее. Вначале писались теневые и плотные цветные поверхности предметов. Первая прокладка краски была сделана легко, слабо и прозрачно. Цветовое звучание усиливалось постепенно с доведением отношения тонов до необходимой выразительности. Каждый новый слой при этом наносился на просохшие предыдущие слои. Затем тщательно проработала лица и прочие детали. По высыхании красок рисунок был доработан гелевой ручкой с чернилами черного цвета: штриховкой были отмечены самые темные места в работах, прорисованы более четко некоторые мелкие детали.



### **Описание и анализ работ**

**Первая работа** «Беседа о наследовании Кольца». В центре находятся главные герои книги - хоббит Фродо и маг Гэндальф, - сидящие в доме одного из них и рассуждающие, кому выпадет доля спасти Средиземье от неприятеля. В картине присутствуют теплые и холодные цвета. Главные герои выделяются



световым и цветовым контрастами. Создавая картину, ставила цель-передать атмосферу домашнего уюта, но вместе с тем и некоторой напряженности: лица персонажей сосредоточены, изображенный слева герой отягощен мыслью о том,



что ему придется взять на свои плечи бремя распорядиться магическим артефактом, решающим судьбу его мира. Композиция открытая, ассиметричная, статичная. Считаю, что получилось передать покой за счет отсутствия диагональных направлений и изображения объектов в статичных позах. Схемой композиции можно считать прямоугольник.

**Вторая работа** «Путешествие». Ее центром является главный герой Фродо в составе компании трех приятелей и верного им пони. На картине запечатлены хоббиты, отправившиеся в поход ради уничтожения в жерле вулкана волшебного Кольца, которое желает заполучить



антагонист. Путники, подсвечиваемые фонарем, выделяются цветом на фоне мрачного леса. Идущие насторожены и внимательно смотрят по сторонам. На рисунке преобладают холодные цвета: в них выполнены лес и тени на предметах. Присутствие теплых тонов объясняется падением на объекты света, исходящего фонарем. Композиция закрытая, ассиметричная, динамичная. Схема композиции – овал. Диагональные

линии создают ощущение движения и использованы для того, чтобы вести взгляд зрителя по направлению к акцентам. В композиции выделяют две диагонали. Интереснее всего было писать свет и тени. Мне очень понравился результат.

**Третья работа** «Прорицание». На рисунке герои готовятся узнать свою судьбу, взглянув в волшебное зеркало: персонаж справа готовит ритуал,



наполняя посуду водой, которая отразит будущее путешественников. На заднем плане изображен лес, выполненный в холодных тонах и придающий картине таинственности. Более теплые тона характерны для самих героев, сосредоточенных в центре работы и выделенных яркими цветами на фоне долины. Композиция построена по схеме круга. Она является закрытой, ассиметричной,

статичной. Меня увлек процесс написания самих героев. На мой взгляд, они вышли неплохими.

**Четвертая работа** «На поле брани». На картине изображен ход решающей битвы произведения. Композиционный центр работы в лице главного антагониста романа смещен вправо и выделен темным холодным цветом. Рисунок сочетает теплые и холодные цвета. Объекты, расположенные ближе к зрителю, выполнены в теплых тонах. Композиция открытая. Асимметрия достигается за счет разброса, массы и контраста фигур. Их движение обеспечивает динамичность композиции, выполненной по схеме овала. Основу динамики составляют диагональные линии, ведущие взгляд зрителя в направлении акцентов. Больше всего мне понравилось писать фигуры воинов. Напряженную атмосферу битвы мне удалось создать за счет боевых поз воинствующих и сгущающихся туч на мрачном небе. На мой взгляд, вышло хорошо.



### **Заключение**

Работа над творческим проектом была для меня интересной и увлекательной. У меня появился дополнительный опыт написания и оформления творческого проекта. Мной была изучена новая информация об истории развития жанра фэнтези в искусстве и некоторых художниках. В написании картин наиболее занимательной частью стал подбор цветовой гаммы. Мои рисунки содержат как достоинства, так и недочеты, но я думаю, что проделанная работа – прекрасный опыт, полученный мной, а ошибки совершаются для того, чтобы учиться на них и в будущем совершенствовать свое творчество.

Во время выполнения работ я была вдохновлена, но присутствовали различные настроения, однако, позволившие наиболее близко к замыслу передать эпическую атмосферу литературного произведения.

Составляя единый тематический концепт, картины дышат одновременно простой радостью жизни, волшебным веянием лесных ветров и свирепым грохотом яростных баталий. Наличие этих черт свойственно жанру, и поэтому я подарю свои работы друзьям, тоже увлеченным данной тематикой.

### **Используемые электронные ресурсы**

1. Энциклопедия гуманитарных наук. «Фэнтези» С. В. Алексеев // <https://cyberleninka.ru> : сайт. - [Б.м.], 2025. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fentezi> — <http://www.artvedia.ru/history/1> (дата обращения: 08.01.2025).
2. Как иллюстрировали «Властелина Колец». Лучшие художники // <https://www.mirf.ru> : сайт. - [Б.м.], 2025. – URL: <https://www.mirf.ru/art/kak-illyustrirovali-vlastelina-kolec-luchshie-hudozhniki> (дата обращения: 08.01.2025).

3. Зарождение жанра «Фэнтези» в искусстве // <https://deziign.com> : сайт. - [Б.м.], 2025. – URL: <https://deziign.com/project/772bf223eae64c24aa7f178915a0f11c> (дата обращения: 10.01.2025).
4. Арчакова, А. Е. Особенности стиля фэнтези в современном изобразительном искусстве // А. Е. Арчакова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 19 (99). — С. 544-546. — URL: <https://moluch.ru/archive/99/22166/> (дата обращения: 13.01.2025).
5. J. R. R. Tolkien. Иллюстраторы и иллюстрации // <https://livejournal.com> : сайт. - [Б.м.], 2025. – URL: <https://ozkii.livejournal.com/6557.html> (дата обращения: 04.02.2025).