

Географический анализ фантастического культурного ландшафта Средиземья

Глухов А.И.¹, Матасов В.М.², Роганов С.Б.³, Садков С.А.⁴

Инженер¹, аспирант², аспирант³, студент⁴

*Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова,
географический факультет^{1,3,4},*

*Институт природного и культурного наследия имени Д.С.Лихачева²,
Москва, Россия,*

E-mail: aldggl@yandex.ru

Жизнь человека в условиях современной научно-технической революции с развитием сети Интернет и информационных технологий приобретает черты виртуальной реальности. Человек познает мир через экран монитора, поэтому ему становится не так важно, существует ли видимый им на экране монитора ландшафт или он создан с помощью компьютерных технологий. Так, например, опрос, проведенный в США в 2006 году показывает, что 90% населения не знает, где находится Афганистан, и примерно столько же человек посмотрело выпущенную в 2001-2003 годах кино-трилогию «Властелин Колец». Придуманый мир Средиземья стал для этих людей намного реальнее и ближе, чем Афганистан и его жители со своими проблемами.

Таким образом, изучение виртуального или фантастического природного и культурного ландшафта Средиземья приобретает социально-культурное значение, так как через экран зрители воспринимают идеи, заложенные в построенном автором ландшафте. Первоисточником для анализа является серия книг Дж. Р. Р. Толкиена. Автор красочно описывает природу, население с его нравами, места, посещаемые главными героями трилогии. К историческому аспекту автор отсылает много раз, этому даже посвящена отдельная книга – «Сильмариллион», которая является ценным источником палеогеографической информации. Маршруты героев, пересекающих весь континент, подобны комплексным профилям и их возможно представить в этом виде. Особую ценность представляет богато оформленный картографический материал, на основе которого можно, используя все представленные в книге данные, составить целый ряд производных карт. Средиземье богато своей топонимией (главным образом эльфийской), дешифрирование которой позволяет дополнить наши знания об этой территории. Мы считаем, что если изначально автором не были заданы определенные законы развития этого мира, то при исследовании следует использовать законы, по которым природа и общество развивается на Земле. Зная основные географические закономерности, на основе любого произведения можно создать модель физико-географического и социально-экономического строения этого мира, которая при локальном рассмотрении разворачивается в культурный ландшафт. Он реально существует в умах всех людей, которые посмотрели этот фильм, прочитали книгу или взглянули на карту.

Исследования показали, что возможно тематическое картографирование природных и культурных ландшафтов для любого из искусственно созданных миров. Эти наработки могут быть использованы для проектирования наиболее приближенных к нашей реальности виртуальных ландшафтов. Игры, фильмы, построенные согласно этим принципам будут не только производить более глубокое впечатление, но и способствовать формированию представлений о взаимосвязях в природе и обществе. Зритель (геймер) будет скорее осваиваться во внутреннем культурном ландшафте виртуального мира.

Литература

1. <http://lib.ru/TOLKIEN/> Джон Рональд Руэл Толкиен. Властелин колец
2. <http://www.newsru.com/world/26sep2006/geo.html> Новости NEWSru.com