

УДК 821.111(73)-312.9

Наталья Угольникова(Національний технічний університет
„Харківський політехнічний інститут”)**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ТРАНСФОРМАЦИЯ
ЭЛЕМЕНТОВ МИФИЧЕСКОГО
В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Р. АСПРИНА**

Розглядаються випадки використання, а також трансформації традиційних міфічних елементів у циклі романів Р. Асприна „Міфічні історії”. Під час дослідження було виявлено основні випадки запозичення персонажів з різних міфологій, а також розглянуто риси, які Р. Аспрін додає до традиційних образів цих істот. Спираючись на проведений аналіз, зроблено висновки щодо трансформації запозичених міфічних елементів у межах циклу „Міфічні історії”.

Ключові слова: *гумористичне фентезі, міфічне, міфічні істоти, міфологія, Р. Аспрін, цикл „Міфічні історії”.*

Говоря о фантастике, следует всегда помнить, что это разновидность художественной литературы, в которой авторский вымысел от изображения странно-необычных, неправдоподобных явлений простирается до создания особого – вымышленного, нереального, чудесного – мира. Фантастика, как специфическая область литературного творчества, максимально аккумулирует творческую фантазию художника, а вместе с тем и фантазию читателя; в то же время фантастика – это не произвольное „царство воображения”: в фантастической картине мира читатель угадывает преобразенные формы реального – социального и духовного – человеческого бытия.

Истоки фантастики скрыты в мифотворческом народно-поэтическом сознании, выразившемся в волшебной сказке и героическом эпосе. Фантастика в существе своем predetermined многосторонней деятельностью коллективного воображения и представляет собой продолжение этой деятельности, используя и обновляя постоянные мифические образы, мотивы, сюжеты в сочетании с жизненным материалом истории и современности [3, стб. 1159–1160]. Таким образом, исходя из сказки, мифа, фантастика выступает чаще всего в качестве приема для возврата к извечным проблемам бытия и комплексу гуманитарных проблем в целом. Кроме того, в XX в. для мировой литературы стал традиционным прием осовременивания легендарного материала, формы и способы актуализации которого чрезвычайно многообразны. Согласно исследованиям А.Е. Няму, „довольно часто легендарно-мифологический материал совмещается с несколькими фантастическими мотивировками и сюжетными ходами, в результате чего его традиционная семантика актуализируется,

конкретные социально-исторические процессы и события осмысливаются с точки зрения общечеловеческого, вечного” [7, с. 425].

В связи с указанной выше тенденцией, а также с тем, что фантастика в целом и жанр фэнтези в особенности основаны на мифологических образах и сюжетах, за время существования жанра произошли и продолжают происходить трансформации исходных элементов. В частности, согласно исследованиям Е.М. Мелетинского, наблюдается не только частичная, относительная демифологизация, но в XX – XXI вв. ее периодически сменяют ремифологизация и активное мифотворчество [5]. Особенно ярко это проявляется в произведениях писателей, которые работают в жанре юмористического фэнтези. Именно поэтому следует рассмотреть использование и трансформацию мифологических элементов в романах Роберта Асприна, так как цикл „Мифические истории” является одним из первых примеров юмористического фэнтези.

Мифология представляет собой форму общественного сознания; способ понимания природной и социальной действительности на ранних стадиях общественного развития. Ей свойственно резкое разграничение мифологического (сакрального) и текущего (профанного) времени. Именно в рамках мифологии зародились различные формы общественного сознания, и после окончательного выделения из мифологии они продолжали пользоваться мифом как своим средством выражения, расширяя и по-новому толкуя мифологические символы [10, с. 377].

Миф был порождением определенной фазы в развитии человеческого сознания, пытавшегося художественно, в виде персонификации, отразить действительность и объяснить ее посредством конкретно-чувственных образов и ассоциаций, носящих своеобразный логический характер.

Проблема связи мифа и современной литературы наиболее последовательно может быть решена, если учитывать, что, развиваясь из мифа как из своего естественного источника и сохраняя видовую связь с ним, литература вместе с тем преодолевала миф, прямо отрекаясь от него или используя его иронически. В XX в. наблюдается также сознательное обращение некоторых направлений литературы к мифологии, причем имеет место как переосмысление различных традиционных мифов, так и мифотворчество – создание собственных поэтических символов.

Наиболее часто это происходит в произведениях жанра фэнтези, так как, согласно определению, фэнтези – вид фантастической литературы, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет „логической” мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся рациональному объяснению [3, стб. 1161–1162]. Предпосылки фэнтези – в архаическом мифе и фольклорной волшебной сказке, в европейском рыцарском романе и героических песнях, и без опоры на этот пласт мировой культуры в полной мере понять фэнтези нельзя.

Миры фэнтези лишены географической и временной

конкретности – события происходят в условной реальности, чаще всего в параллельном мире, похожем отчасти на наш. Время в фэнтези похоже на время мифологическое, развивающееся циклично – как и сам мир, последовательно проходящий этапы гармоничного и хаотического существования, перетекающие один в другой, образуя модель повторяющегося бытия.

По внешним параметрам жанр фэнтези считается разновидностью фантастической сказки. Однако его отличительной чертой является то, что фэнтезийный мир не имеет ничего общего с привычной реальностью и населен вымышленными героями, которые и живут согласно законам своего мира, и лишь психология их поступков и действий может вызвать привычные, традиционные ассоциации у читателя. В данном жанре широко используются элементы ирреального, божественного, потустороннего, мифического, что, соответственно, привело к появлению различных поджанров фэнтези, например, героическое, готическое, христианское, оккультное, а также юмористическое фэнтези, которое широко эксплуатирует устоявшиеся штампы жанра [8, 9].

Следует отметить, вслед за Е.М. Мелетинским, что древнейшие мифологические персонажи мало соотносятся с индивидуальным самосознанием и моделируют человеческое начало в целом. Другое дело, что человечество часто при этом совпадает со своим племенем, а чужие племена порой сливаются с „нелюдьми”, с враждебной частью природы [4].

Можно утверждать, что по сходному принципу формируется вселенная в цикле романов Р. Асприна „Мифические истории”: она состоит из множества миров-измерений, населенных разнообразными существами, большая часть которых не подозревает о существовании других миров. При этом реальный или обыденный мир представлен измерением под названием Пент, которое по природным условиям напоминает Землю, а по историческому развитию находится где-то между Средневековой Европой и Диким Западом. Территория Пента разделена на множество мелких королевств, которые постоянно ведут между собой войну. Большинство жителей этого мира не подозревают не только о существовании других измерений, но и о том, что в их собственном мире, как и в остальных возможно использовать магию. Более того, изучение магии на Пенте в целом презирается и находится практически под запретом. Тем не менее, жители Пента то и дело сталкиваются с выходцами из других миров, путешественниками по измерениям, которых Р. Асприн, согласно мифологической традиции, называет демонами.

Как известно, демоны в мифологии – это собирательное название сверхъестественных существ, полубогов или духов, занимающих промежуточное состояние между людьми и богами. В ранних источниках различие между терминами „демон” и „бог” прослеживается не всегда, так же как не прослеживается связь демонов исключительно с силами зла или добра. Демоны могли иметь любую природу, в том числе и смешанную, то есть могли в равной степени творить как зло, так и

добро. В христианской традиции, как и в иудаизме, произошла дальнейшая эволюция термина, после которой демонами стали именоваться все сверхъестественные существа и боги, принадлежащие языческой традиции и противящиеся единому Богу. К этой же категории были отнесены все зловерные духи [6, 11].

По мнению обывателей, жителей Пента, демоны – существа из другого мира, которые отличаются злобностью и кровожадностью. Именно поэтому главный герой – Скив, от лица которого ведется повествование, испытывает ужас во время своей первой встречи с демоном, который является просто путешественником по измерениям, **демонстратором** измерений, и сокращенно называется „демон”.

Таким образом, Пент является как бы отражением реального мира, а мировоззрение его обитателей выражает представления земных обывателей о необычных явлениях и существах. Этому измерению противопоставлена целая вселенная, которая состоит из миров, населенных разнообразными существами. Многих из них Р. Асприн заимствует из мифологий разных народов мира, например, бесов, драконов, джиннов, троллей и других. При этом, все существа, оставаясь, по сути, такими же, как в исходной мифологии, приобретают какие-то особенности, часто комического или ироничного характера.

Следует отметить, что в романах Р. Асприна нет „мистифицированного” времени или пространства [7, с. 422] для какого-то определенного образа; глобальное пространство его произведений ничем не ограничено и открыто для использования любого образа, сюжета или мотива. Во вселенной цикла „Мифические истории” автор, при необходимости, создает очередной мир-измерение и переносит туда действие романа или же населяет его определенными существами. Можно даже утверждать, что Р. Асприн намеренно сталкивает между собой разноплановые образы, помещает их в несвойственную им атмосферу, окружает чуть ли не противоречащим им пространством для создания сюжетных коллизий, а также для достижения комического эффекта.

Рассмотрим некоторых мифических существ, которые чаще всего выступают действующими лицами в цикле романов „Мифические истории”.

Первыми на страницах романов появляются бесы. Бес, также демон, злой дух, нечистый дух – в Ветхом и Новом Заветах – падший ангел, низверженный с Неба, вместе с дьяволом. Согласно концепции христианства, бесы ненавидят все творения Божие, особенно людей, постоянно вводят людей в заблуждение и обманывают тех, кто доверяет бесам, а также могут вселяться в человека, вследствие чего человек становится одержимым ими. Бесы в славянской мифологии – это злые, враждебные людям духи. Согласно языческим верованиям, бесы причиняли людям мелкий вред, могли вызывать непогоду и насыпать мороки, сбивающие людей с пути, а также были олицетворением темноты и холода [6, 11].

В отличие от мифологического оригинала, бесы – жители

измерения Бессер весьма легковерны и безуспешно пытаются походить на своих процветающих соседей – деволов. Вот как описывает бесов опытный путешественник по измерениям Ааз:

„... Они – дешевые имитаторы. <...> Необразованному они могут показаться умными и могущественными; фактически они стараются при случае сойти за деволов. Однако по сравнению с мэтрами они вопиюще некомпетентны. <...> Как я говорил, бесы легковерны и поддаются на обман. Я еще не встречал беса, которому не мог бы заговорить зубы или которого не удалось бы обвести вокруг пальца ...” [1, с. 59, 63].

Следует также отметить, что в английском языке слову „бес” соответствует „*imp*” (имп), который является волшебным духом и служит ведьмам, колдунам и прочим людям, практикующим магию. В мифологии имп считался разумным, имел собственное имя и чаще всего принимал форму животного. Возможно именно поэтому в „Мифических историях” бесы (или импы) находятся в своеобразной зависимости от деволов.

Деволы же, в свою очередь, – это жители измерения Дева, которых в иных мирах неправильно именуют дьяволами. Их рассказы о своей бесплодной несчастной родине, пережившей экологическую катастрофу и экономический крах, стали основой представлений о загробном мире для грешников во многих измерениях. Деволов спасло только умение легко путешествовать по измерениям, они – самые опасные существа во вселенной – торговцы:

„... Базар-на-Деве – это место, где деволы встречаются для торговли друг с другом. Оказавшемуся там гостю из другого измерения будет затруднительно не потерять слишком много <...> Говорят, если ты заключил сделку с деволом, то поступишь мудро, пересчитав после этого свои пальцы... потом руки и ноги, а потом родственников” [1, с. 59].

Тролли являются еще одним мифическим элементом, который часто встречается на страницах романов цикла. Это существа из скандинавской мифологии, фигурирующие во многих сказках. Тролли представляют собой горных духов, ассоциируемых с камнем, обычно враждебных человеку. Чаще всего тролли – уродливые существа, от трех до восьми метров ростом, которые имеют природу камня: рождаются из скалы и обращаются в камень на солнце. Согласно легендам, они пугали местных жителей своими размерами и колдовством и часто пожирали людей. В Норвегии слово „троль” стало общим обозначением горного великана, а иногда и обозначением всей нечисти [6, 11].

Однако в отличие от своих мифологических прототипов тролли в „Мифических историях” двойственны по своей сущности, что показано на примере одного из важных героев цикла – тролля по имени Корреш. Внешне это грубое страшилище, которое затевает драки, не способно связать двух слов и носит характерное имя „Большой Грызъ”. Именно в таком облике предстает перед Скивом и читателями умный, образованный, внимательный и застенчивый тролль-вегетарианец:

„– Маленький человека! Грызть любит маленький человек больше, чем биг-маки. Как ты на вкус, маленький человек? <...>

Он (тролль) вполне соответствовал описанию: огромный, лохматые волосы кочьями, длинные гибкие конечности, безобразная рожка со слезящимися глазами разной величины. <...>

– Он пытается сказать, что прикидывается таким чудищем, чтобы пугать народ. <...> Это чуть ли не единственный способ поболтать с Коррешем. Он ужасно застенчив” [1, с. 478-480].

Сам же Корреш свое поведение объясняет просто: образованному троллю-вегетарианцу трудно найти работу!

Кроме двойственного характера, Р. Асприн вносит еще одну важную особенность в природу троллей – он вводит в повествование тролля женского пола, которую называет троллиной. Одна из главных персонажей всего цикла „Мифические истории” – Тананда – является троллиной, и по ее описанию мы можем судить о том, насколько женщины-тролли поражают своей красотой:

„... Там стояла девушка, не похожая ни на одну из виденных мною прежде. Внешне она напоминала пентийку и могла бы сойти за женщину из моего измерения, если бы не цвет кожи и волос. Кожа у нее отличалась чудесным оливково-золотистым оттенком, а голову венчала грива блестящих на солнце светло-зеленых волос. Она была немного выше меня и обладала потрясающей фигурой; пышные формы выпирали из одежды” [1, с. 137].

Все перечисленные существа так или иначе принимают участие в приключениях Скива, но остаются еще двое, которые практически не покидают его на протяжении всех романов цикла: это демон Ааз, наставник и партнер Скива (персонаж, требующий особого внимания и изучения), и дракон Глип, который вроде бы является домашним зверьком главного героя.

Как известно, дракон – собирательное название, объединяющее целый ряд мифологических и фантастических существ. В мифологии дракон чаще всего символизирует собой испытание, которое нужно пройти, чтобы получить сокровище. Сражение с драконом – это инициационная мистерия с символикой временной смерти и возрождения. Кроме того, дракон как помощник также связан с водой, урожаем и плодородием.

Мифологический мотив сражения героя-змееборца с драконом получил в дальнейшем широкое распространение в фольклоре, а затем проник в литературу в виде легенды о святом Георгии, победившем дракона и освободившем плененную им девушку. Литературные обработки этой легенды и соответствующие им изображения характерны для средневекового европейского искусства.

В отличие от европейских, китайские и корейские драконы представляют доброе начало, являются символами наций, а в мифах обычно выступают как положительные существа, покровительствующие водоемам и рисовым полям; считается также, что они приносят на землю дождь. В древних сказаниях часто можно встретить упоминание о

говорящих драконах, драконах, способных испытывать такие сложные человеческие чувства, как преданность, доброта и благодарность.

Драконы в современности – это фантастические существа, которые зачастую кардинально отличаются от мифологических. Популяризация образа дракона в последнее время значительно изменила его, хотя те или иные мифологические черты чаще всего сохраняются. В 60-х годах XX в. авторы научной фантастики провели десакрализацию образа дракона, и прежний статус носителя Абсолютного Зла был постепенно заменен статусом друга человека или вовсе домашнего животного. Но на рубеже XX-XXI вв. процесс пошел еще дальше – преодолев нейтральное значение, образ дракона сместился в положительную сторону: во многих произведениях драконы намного лучше человека по своим духовным, моральным качествам и развитию технологий.

Дракон как существо высшего уровня всегда наделяется многими способностями: огненным, ледяным или каким-либо иным разрушительным дыханием, разного рода магией, способностью превращаться в человека и других существ, телепатией. Полет также следует отнести к особым способностям, так как в природе нет летающих существ таких огромных размеров [6, 11].

Поскольку в большинстве европейских сказок драконы обитают в пещерах и имеют сильное пристрастие к золоту и драгоценным камням, это проявилось и в современных произведениях, хотя иногда собирание золота заменяется коллекционированием.

Несмотря на то, что дракон Глип присоединяется к команде Скива уже в первом романе цикла, он не проявляет себя до седьмого романа „Корпорация М.И.Ф. – связующее звено”, в котором повествование ведется от лица всех персонажей по очереди. Скив описывает Глипа как детеныша голубого дракона и в качестве имени выбирает единственный звук, который дракончик издает „Глип”. На протяжении всех романов цикла Скив часто называет его „мой зверек” или „глупый дракон” (если сердится на Глипа) и относится к нему как к обычному домашнему животному: играет с ним, как с котенком, или тренирует как щенка. Скив считает, что Глип намного умнее, чем кажется, но все его друзья считают драконов неразумными существами.

Тем не менее, когда Р. Асприн „передает слово” Глипу, выясняется, что во вселенной „Мифических историй” драконы – разумные, в общем-то, миролюбивые существа, которые не только не являются домашними животными, но и строят научные теории по „одомашниванию” представителей различных измерений:

„Когда в разговоре с коллегами из драконьего общества возникает тема домашних любимцев, неизбежно завязывается спор об относительных достоинствах и недостатках людей в качестве оных. <...> У меня есть на этот счет множество всяких теорий, и именно по этой причине я ухватился за шанс испытать их на молодом, но дерзком объекте, каким был Скив, когда я впервые с ним столкнулся” [2, с. 179].

Выясняется также, что Глип является не только самым старшим,

но и самым мудрым и предусмотрительным из друзей Скива. Кроме того, дракон объясняет, что он еще слишком молод и не может произносить звуки человеческой (точнее, не-драконьей) речи, но к последним романам цикла Скив и Глип постепенно учатся понимать друг друга, хотя Скив и не подозревает, насколько разумен его дракон.

В свою очередь, Глип тщательно изучает окружающих Скива существ и следит, чтобы ничто не повредило развитию его питомца. В случае необходимости он готов без колебаний уничтожить любого, но дракону необходимо сделать это так, чтобы его „питомец” ни о чем не догадывался:

„Если мое отношение к убийству человека кажется немного циничным, то вспомните, что люди для драконов – вид неполноценный. <...> я без всяких колебаний устраняю досаждающего человека, способного расстроить своими действиями моего подопечного. По крайней мере мы, драконы, убивая, ограничиваемся в основном отдельными индивидами в противовес массовому истреблению видов, которое воспринимается людьми как часть их повседневной жизни” [2, с. 189].

Рассмотрев случаи использования мифических элементов в цикле „Мифические истории” Р. Асприна, можно сделать вывод, что юмористическое фэнтези, как и жанр фэнтези в целом, широко использует мифические элементы, мотивы и сюжеты. Однако в рамках произведений автор не только трансформирует заимствованные элементы, наделяя их новыми свойствами для выполнения сюжетообразующей функции, но и придает им комическую или ироничную окраску. Все это приводит к тому, что у читателя постепенно вырабатывается юмористическое отношение к необычным явлениям, вследствие чего значительно уменьшается, а то и вовсе исчезает страх перед неведомым.

1. Асприн Р. Еще один великолепный МИФ. МИФОтолкования. МИФОуказания : Романы / Р. Асприн ; [пер. с англ. О. Колесникова]. – М. : ООО „Издательство АСТ”, 2004. – 539 с.
2. Асприн Р. Корпорация М.И.Ф. – связующее звено. МИФОнаименования и извержения : романы / Р. Асприн ; [пер. с англ. О. Колесникова]. – М. : ООО „Издательство АСТ-ЛТД”, 1997. – 480 с.
3. Литературная энциклопедия терминов и понятий / [под ред. А.Н. Николюкина]. – М. : НПК „Интелвак”, 2003. – 1600 стб.
4. Мелетинский Е.М. Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов [Электронный ресурс] / Е.М. Мелетинский // Бессознательное : сборник. – Новочеркасск, 1994. – С. 159-167. – Режим доступа к источнику : <http://gnozis.info/?q=node/3577>.
5. Мелетинский Е.М. Миф и двадцатый век [Электронный ресурс] / Е.М. Мелетинский // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. – Режим доступа к источнику : <http://www.ruthenia.ru/folklore/meletinsky3.htm>.

6. Мифологическая энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа к источнику : <http://bestiary.us/>.
7. *Нямцу А.Е.* Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования) : [монография] / А.Е. Нямцу. – Черновцы : Рута, 2007. – 520 с.
8. *Угольникова Н.С.* Нравственно-этический потенциал произведений жанра фэнтези и его развитие в условиях глобализации мирового сообщества / Н.С. Угольникова // Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія Філологія. – 2008. – Випуск 54 (836). – С. 198–200.
9. *Угольникова Н.С.* Фантастика и фэнтези как социально-культурный феномен / Н.С. Угольникова // Post Office. Образи часу – Образи світу. Науковий вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія Теорія культури і філософія науки. – 2004. – Випуск 624. – С. 38–46.
10. Философский энциклопедический словарь / [под ред. Л.Ф. Ильичева, П.Н. Федосеева и др.]. – М. : Сов. энциклопедия, 1983. – 840 с.
11. Энциклопедия вымышленных существ и духов [Электронный ресурс] – Режим доступа к источнику : <http://myfhology.narod.ru/>.

Аннотация

Рассматриваются случаи использования, а также трансформации традиционных мифических элементов в цикле романов Р. Асприна „Мифические истории”. В ходе исследования были выявлены основные случаи заимствования персонажей из различных мифологий, а также рассмотрены изменения, которые Р. Асприн вносит в традиционные образы этих существ. На основе проведенного анализа сделаны выводы о трансформации заимствованных мифических элементов в рамках цикла „Мифические истории”.

Ключевые слова: мифическое, мифические существа, мифология, Р. Асприн, цикл „Мифические истории”, юмористическое фэнтези.

Summary

The article deals with the cases of use and various transformations of the traditional mythic elements in MYTH Adventures series by R. Asprin. Within the frames of the research, the basic cases of adopting the characters of different mythologies have been displayed as well as the changes, which R. Asprin adds to the traditional images of these creatures. According to the results of the analysis, the transformations have been shown of the adopted mythic elements within MYTH Adventures series.

Key words: humorous fantasy, mythic, mythic creatures, mythology, R. Asprin, MYTH Adventures series.

Стаття надійшла до редколегії 7.10.2010 р.