

**К вопросу о переосмыслении
мифологии в литературе XX века
(на примере творчества Р. Говарда)**

Мифология занимает важное место в мировой литературе. Мифологические темы, персонажи, образы используются и переосмысливаются почти на всем протяжении истории. Поэтому вполне объясним интерес к мифологии американского писателя первой трети XX в. Роберта Э. Говарда, который широко использовал в своих произведениях обширнейший спектр мифологических мотивов и сюжетов.

Однако обращение Говарда к мифологии не ограничивается лишь использованием мифологических имен и названий, оно носит более глубокий, «внутренний» характер: писатель использует основные мотивы мировых мифов для создания собственной модели мира, включающей в себя, прежде всего, отношения людей друг с другом и с жизнью как категорией человеческого существования.

Одним из основных мифологических мотивов является волшебство, магия, то есть способность посредством ритуала воздействовать на окружающий мир и человека. В представлении древних людей магия могла быть белой или черной. В большинстве случаев Говард воспринимает волшебство как нечто негативное, так, как оно воспринимается в низшей мифологии, где магическими способностями наделялись люди, заключившие союз со Злом и Тьмой – ведьмы, колдуны. Таковы Ксальтотун («Час Дракона»), Саломея («И родится ведьма»), Яра («Башня Слона»), Тотрасмек («Призраки Замбулы»), безымянные колдуны Черного Круга и Хемса («Люди Черного Круга»), Таскела и Толькемек («Гвозди с расщепленными шляпками»), Зогар Заг («По ту сторону Черной реки»), Тот-Амон («Феникс на мече»), Тзота-Ланти («Алая цитадель») и другие, несущие смерть и хаос. Белые маги в произведениях Говарда почти не встречаются. Люди, которые помогают Конану в борьбе со Злом, скорее не маги, а просто люди, гармонично связанные с природой. Они используют свою связь с природой, и их действия, при условии что они никому не желают зла, обязательно вызывают положительное движение природы, космоса в ответ. Таковы Зелата и жрец Асуры Хадрат («Час Дракона»), помогающие киммерийцу вернуть ассирийскую корону. По сути, Говард использует в своих историях один из первых принципов магии – подобное создает подобное, то есть зло может породить только зло, добро – только добро. Несколько особняком среди чародеев стоит маг Пелиас («Алая цитадель»). Его образ амбивалентен: с одной стороны, Пелиас помогает Конану и одерживает победу над черным магом Тзотой-Ланти, с другой стороны, этимология имени чародея (Пелиас – от греч. слова *pelios* – темный) говорит об отношении Говарда к магии. Таким образом, мы можем говорить о демаркационной линии, которую писатель проводил между волшебством, воспринимавшимся негативно, и знанием тайн природы, воспринимавшимся позитивно. Всеобщая солидарность, гармоническая связь человека и всего живого является одной из самых выдающихся черт мифологии и европейской сказки. Подобная солидарность играет главенствующую роль и в творчестве Говарда: его герои варвары обладают чувствами и интуицией зверя в лучшем смысле этого слова, они едины с природой, значит, сильны.

Магия связана с пониманием людей, что помимо реального существует еще и другой мир – непознанный, таинственный. Для контакта с ним и используется магия, а фетиши свидетельствуют, что магическая сила может заключаться в предметах реального мира. До нашего времени дошла вера в магические способности драгоценных камней. Это находит и научное обоснование: в минерале, например, в рубине, в связанном состоянии сконцентрирована колоссальная энергия. Говард широко использует веру в магию камней; в его произведениях появляются волшебные камни, способные повлиять как на судьбу отдельно взятой личности, например, алмаз Сердце Слона («Башня Слона»), так и на судьбу целых государств – Сердце Африки («Час Дракона»).

С магией тесно связана фигура шамана, осуществляющего посредничество между духами и людьми. В распоряжении шамана находятся особые духи-помощники, нередко появляющиеся в облике птиц, рыб или наземных животных. Так, в рассказе «По ту сторону Черной Реки» пиктский шаман Зогар Заг повелевает пресмыкающимся и кошачьими. Но если во многих мифологических традициях шаман может быть близок к культурному герою или квази-историческому предку, то есть воспринимается как личность создающая, положительная, то у Говарда образ шамана часто связан с негативом и разрушением. Например, тот же Зогар Заг не просто человек, обладающий сакральным знанием, а порождение Тьмы, сын кровавого древнего бога Иргала Зага и пиктской женщины.

Вообще, в своих произведениях Говард часто обращается к магическим предметам; все, что связано с природой, живой или неживой, могло обладать у него волшебными свойствами. Например, сильным магическим действием обладают волосы человека. В рассказе «Люди черного круга» властитель Вендии погибает из-за того, что его волосы, которые сохраняли связь с душой своего владельца, попали в руки колдунов. Волосы и ногти часто сжигают, чтобы они не попали в руки недоброжелателей и не стали оружием против хозяина волос. Именно это делали приближенные Бунды Чанды, но маленькая неосторожность погубила вендийского короля. «Все части тела пребывают между собой в нерасторжимой связи. ...Поэтому отрезанные ногти, волосы и все остальное предусмотрительно сжигалось, а пепел старательно прятался. Бунда Чанда подарил ей [княжне Косаль] на память пряжку своих длинных черных волос. – Обычная пряжка волос. – Благодаря которой можно многое извлечь из тела и увлечь в безграничные бездны мрака» [1, т. 1, с. 196]. Вера в магическую связь, что существует между человеком и его волосами, следами, одеждой, сохранилась до сегодняшнего времени практически у всех народов мира. Особенно сильной магической силой обладают волосы женщин; очень часто колдуны пользуются волосами женщин и девушек, особенно невинных. Исключительно магическую роль всегда имели пояса, так как отождествлялись с пуповиной. В рассказе «Люди Черного Круга» пояс, полученный Конаном от умирающего колдуна Хемсы, несколько раз спасает киммерийцу жизнь. Большой волшебной силой обладают зеркала. При помощи них можно наблюдать за происходящим на расстоянии («Час Дракона»), общаться с находящимися далеко людьми («И родится ведьма»); иногда функции зеркал исполняет хрусталь. Магические возможности зеркала известны издавна, поскольку оно способно конденсировать разнообразную информацию, в том числе и вредную, поэтому часто зеркало понималось как граница миров.

Переход через зеркало в другое измерение – один из наиболее интересных литературных приемов, который берет начало в мифологии, но в произведениях Говарда не встречается.

Часто встречаются в рассказах Говарда важные мифопоэтические знаки – геометрические символы – квадрат и круг. Квадрат считается символом земли (в китайской традиции); в христианской традиции все земное воспринимается как преходящее, часто греховное. Писатель соединяет языческую и христианскую традиции, поэтому квадрат выступает у него символом негатива, Зла (Колдуны Черного Квадрата в повести «Час Дракона»). Круг обозначает космическое пространство, его границы отделяют Космос (Порядок) от Хаоса, в то же время круг является символом бесконечности – мирового змея, свернувшегося кольцом, поэтому круг с центром – очень важная фигура человеческой культуры. Важность этого геометрического символа сохранилась во всех магических ритуалах – и белой, и черной магии («Люди Черного круга»). У Говарда круг амбивалентен. Если с символом круга соотносится символ змеи («Феникс на мече») или черный цвет («Люди Черного Круга»), то круг наполняется у писателя отрицательным смыслом и является синонимом Зла. Если же круг является проекцией космической сферы, шара, мирового яйца, солнца (солнечного диска, колеса, передающего круговое движение светила), то круг является символом огня, жизни, вечности. Это неудивительно, так как у человечества всегда был идеал, вечный двигатель людских стремлений – солнце. Солнце – небесный огонь, универсальный и исходный мотив первобытной мифологии. С небом связаны птицы, а значит, они связаны с сильным, ярким солнцем и его животельной энергией. У Говарда обломок меча с изображением Феникса, символом солнца и огня, вонзившись в тело кошмарной твари, порождения Тыны, растопил злое создание, оставив от нее только пятно («Феникс на мече»).

Проблема жизни и смерти всегда была и остается одной из самых глобальных всечеловеческих проблем, именно поэтому Говард так много внимания уделяет этим жизненным актам. Рождение – характерный мотив многих категорий мифов, и наиболее актуальными являются мифы о рождении богов, культурных героев и прочие, – которые часто предопределяют дальнейшую жизнь героя. Именно это происходит с Конаном: сын кузнеца, рожденный на поле брани, становится воином. С актом рождения тесно связано понятие Судьбы. Судьба – самое неточное из фундаментальных философских понятий; то, что невозможно познать. Судьба каждого человека уникальна, ибо он сам делает свою судьбу; Бог (Природа), создав человека, дал ему лишь свободу выбора между Добром и Злом. Каждый человек должен познать жизнь во всей ее полноте, все пережить и попробовать что-то изменить в себе к лучшему. Все поступки человека, его слова, мысли определяют судьбу человека – это закон. Но это не значит, что человек должен слепо следовать обстоятельствам. Герои Говарда никогда не пасуют перед препятствиями, они всегда сражаются до конца даже перед лицом смерти, то есть у Говарда главенствует идея активности человеческой воли и утверждается возможность победить удары судьбы – идея, особенно популярная во времена эпохи Просвещения. И хотя герои Говарда понимают ограниченность человеческих возможностей перед лицом вечных Богов (законов Космоса), это не лишает их активности, свободы воли, ответственности за свои поступки. Они всегда вступают в борьбу, даже если Зло заведомо сильнее, и побеждают. Но в первый период эти победы

воспринимаются писателем как закономерные и, следовательно, оптимистически, во второй период – как частные и, следовательно, пессимистически.

Зачастую свою судьбу можно увидеть во снах, называемых вещими, причем это могут сделать не только жрецы, колдуны, шаманы, но и обычные люди. Ученые считают, что сорок процентов всех снов, которые видят люди, – пророческие. Правда, будущее в них предстает в зашифрованном виде, в образах-символах. Очень часто сны встречаются в мифах, а позднее в сказках и вообще почти у всех классиков мировой литературы. Пророческий сон – всегда символ общения, он указывает на сущность событий, которые происходят или могут произойти. Через сон судьба напоминает о себе. Конан на протяжении всего цикла несколько раз видит вещие сны. Некоторые из этих снов касаются непосредственно Конана, как в рассказе «Королева Черного Побережья», где, заснув под воздействием запаха черного лотоса, киммериец увидел, что происходило в далеком прошлом с жителями страны, и что произойдет с его товарищами в ближайшее время: сражение с оборотнями и смерть корабельной команды. В других случаях вещие сны, видимые варваром, касаются судьбы Аквилонии, королем которой становится Конан, и целого мира, как в рассказе «Феникс на мече», где судьба королевства, мира тесно связана с судьбой короля, и чтобы спасти мир, киммериец должен сразиться с чудовищем.

Мотив борьбы героя с чудовищами или хтоническими существами широко распространен в мировой мифологии. Чудовища, тератоморфные существа, предстают в мифах как воплощение хаоса и преисподней, они воплощают недифференцированный мир, поэтому в их образах совмещены черты существ, относящихся к разным космическим зонам (грифон, дракон). Чудовища угрожают вторжением в мир богов и людей, и с ними приходится сражаться богам (Тор, Зевс и прочие) и эпическим героям (Персей, Рама и др.), чтобы не допустить победы Зла. Хтонические существа в классических мифах чаще всего имеют амбивалентный характер, так как связаны одновременно с животельной силой земли (воды) и умерщвляющей потенцией преисподней и нередко имеют вид чудовищ. У американского писателя амбивалентный характер хтонических существ отсутствует, у него они носят только негативный характер. Например, в рассказе «Гвозди с красными шляпками» варвар сражается с ящером-драконом; в повести «Час Дракона» – со змеем и т. д. Мотив сражения героя с чудовищем, хтоническим существом, является излюбленным приемом Говарда, который позволяет писателю восхититься силой духа человека. Киммериец почти в каждом произведении сражается с какими-либо чудовищами или хтоническими существами. Например, в истории «И родится ведьма» с помощью варвара кауранские воины побеждают Тауга («огромная черная желеобразная масса», «огромные глазищи, клыки и саблеподобные когти»). Иногда Конан приобретает черты богборца. Так, в рассказе «Ползучая тень» киммериец сражается с древним кровавым богом Тогом, в рассказе «Железный демон» он убивает рожденного Абыссом (Хаосом) бога Хозатрал Хела.

В некоторых своих произведениях Говард не стремился к созданию мифов или каких-либо их категорий, однако определенные мифологические мотивы в них можно увидеть. В рассказе «И родится ведьма» прослеживается мотив близнецных мифов. В дуалистических мифах близнецы являются культурными героями, творцами всего полезного и вредного, которые ассоциируются с добром и злом, днем и ночью, жизнью и смертью

и т. д. Распространенным мотивом таких мифов является вражда между близнецами, убийство или попытка убийства одним другим и занятие место убитого. Королева Тарамис и ведьма Саломея – близнецы, первая олицетворяет собой добро, духовность, другая становится символом зла, телесности. В «Железном демоне» мы находим мотив теогонических мифов: появление Хозатрала Хела из мрака Абысса (Хаоса), «где не было света, не было движения и звуков. Только пробуждение, существующее за пределами жизни, вдохновляло и вело меня» [1, т. 1, с. 112]. Следует отметить тот факт, что в образе Хозатрала Хела прослеживаются черты культурного героя: найдя примитивный народ, бог «испытал чувство удовлетворения, привив этой расе начала культуры и цивилизации» [там же]. Однако созидательная функция Хозатрала Хела носит негативный характер, поскольку за возможность приобщения к культуре народ Дагонии должен был расплачиваться с богом своими душами и жизнями. О негативном характере Хозатрала, на наш взгляд, свидетельствует и часть его имени – Хел, которая может брать начало из Хель, названия царства мертвых в скандинавской мифологии и имени богини этого царства – одной из трех хтонических чудовищ, порожденных великаншей Ангрбодой от Локи. Однако основным мотивом произведений Говарда является мотив героических мифов. В историях, созданных писателем, фиксируются важнейшие моменты жизни героев, которые строятся вокруг биографии персонажа и включают различные испытания, борьбу с чудовищами и другие подвиги. Отражением инициации в говардовских произведениях, как и в героических мифах, является обязательный уход (Конан) или изгнание героя из своего социума (Кулл), странствия героя, где он приобретает помощников и побеждает демонических противников, где ему иногда приходится пройти через временную смерть. Изгнание героя иногда мотивируется его проступком (Кулл).

Говард часто обращается к цветосимволике, которую заимствует из мифологических представлений. В них весь мир делится на три сферы, три важнейших параметра жизни: Небо, Земля, Подземный мир; Бог, Природа, Человек; а человек также разделен на тело (материя), дух (разум), душа (эмоции). Трехсферному разделению мира и человека соответствует определенная цветовая гамма. Небо давало свет, и потому было связано с белым цветом. Слово «белый» обозначало также и все святое. Красный цвет ассоциируется с кровью, жизнью, цветом, весельем и радостью. Черный – с адом, смертью, связан со злом, ночью, тьмой, миром умерших. Часто черный цвет заменял синий. В произведениях американского писателя самыми распространенными цветами являются красный, черный, белый и золотой. Черный цвет сопровождает все, что связано со смертью, черной магией, тьмой и злом (черный жертвенник в «Ползучей тени»). Черный круг – братство колдунов в «Людах Черного Круга» и пр.). Белый и золотой цвета сопровождают светлых богов и все, что связано с Солнцем, Светом и Добром. В произведениях Говарда можно проследить параллель с верованиями древних ариев. Считают, что у них существовала система каст, при которой каждой касте соответствовал свой цвет. Так жреческая каста имела своим цветом белый, земледельцы-крестьяне – коричневый, похожий на цвет земли, а воины, связанные с войной, считали своим черный цвет. В описаниях одежды и внешности персонажей Говарда прослеживается, правда, частично, следование этим правилам. Его герои: Кулл, Конан, Соломон Кейн и другие, будучи воинами, не только предпочитают одежду черных цветов, но и волосы у них черные, а глаза – синие, черные или серые. Посвященные жрецы носят тоги и хламиды белого цвета. Более сложен красный цвет: у автора

он амбивалентен – символ крови одновременно является и символом жизни (алое сердце Аримана способно вернуть к жизни), и символом смерти (красные гвозди).

Обращение Говарда к мифологии вызвано тем, что в ней наиболее ярко выражены законы: закон бинарной оппозиции, то есть деление мира на добро и зло, свет и тьму, мужское и женское, тепло и дух; то, что интересовало писателя больше всего.

Добро и Зло всегда противопоставлялись друг другу, поэтому во всех развитых мифологиях мир предстает как арена непрерывной борьбы хаоса, тьмы, смерти с космосом, гармонией, светом, красотой. Но Добро и Зло – абстрактные, необычайно обобщенные понятия. У Говарда носителями Добра и Зла становятся конкретные люди или боги: Конан и Тот-Амон, Митра и Сет, Адрат, Зелата и Ксальтотун и пр. Это характерно, впрочем, большинству мифов. Даже под Добром и Злом также понималось что-то конкретное: так, например, зороастрийцы понимали под Добром и Злом, Днем и Ночью, Светом и Тьмой богов-близнецов Ормузда и Аримана (говардовские близнецы Тарамис и Саломея). Персонификация Добра и Зла признает и христианская мифология: Бог – Добро, Дьявол – Зло. Борьба в качестве антагонистов близнецов не случайна, ибо Добро и Зло – близнецы. Ни одно из этих понятий не существует по отдельности, а только вместе. Если бы все было только светом, человеческий разум не смог бы понять это. Именно тьма, тень дает возможность свету проявить себя, дарят ему объективную реальность, поэтому тьма как бы дополняет свет. Таким образом, Добро и Зло есть единство и то глобальное вечное противоречие, в борьбе которых только и может развиваться мир. По египетской мифологии Сет никогда не был побежден, можно предположить, что именно поэтому Конан Говарда не одерживает абсолютной победы над Сетом и его слугами – это влияние мифологии, так как Сет олицетворяет Зло, а Зло и Добро вечны.

И все же мировоззрение наших предков основывалось на мысли, что человек изначально добр, а зло в мире – отклонение от нормы. В кодексе многих народов ясно звучит мысль о необходимости превращения души человека на началах добра. Особенно сильно эта мысль звучит в сказках: только через подвиг, творя активное добро, герой достигает счастья, любви, красоты, материального благополучия. Своеобразно этот всеобщий архетип проявляется в литературе, например, герои Говарда почти всегда стоят перед проблемой выбора (между полюсами Добра и Зла) и всегда осуществляют этот выбор через подвиг. Причем подвиг этот может быть высоким, всеобщим, как в рассказах «И родится ведьма», «Королевство теней», или почти незаметным, но в любом случае человек не просто преодолевает силу каких-то тяжелых, непереносимых обстоятельств, но, в первую очередь, зло в себе, которое может выступать в облики страха, зависти, жажды власти, ненависти и т. д.

Ни одна тема и проблема не волнует человека так, как появление Зла в мире. На наш взгляд, появление Зла в мире относительно. Но в моральном кодексе человека категории Добра и Зла носят абсолютный характер, причем Зло связано с разрушением, уничтожением. Зло порождает несчастья, но оно может быть побеждено в мировом масштабе. К примеру, зороастрийцы считали, что победит Добро. И эта победа осуществится через душу человека. Полем битвы становится душа человека, созданного для того, чтобы с помощью огня в любой момент вступить за правду и свет (Конан в «Часе Дракона», Бран Мак Морн в «Червях Земли»). Движение к полюсу Добра тяжело. Злым делает окружающее сам чело-

век. Он неправильно распоряжается своей свободой и разумом. Только в человеке и заключен настоящий демон – человеческое тело, который постоянно борется с его духом. Вот почему касаясь человека, его морали, категории Добра и Зла не относительные, а абсолютные: без них человек и общество не могли бы существовать. Моральная оценка существует всегда и всюду. У Говарда мораль всегда была на первом месте, ибо как писал И. Кант: «Существуют только две вещи, на которых держится мир, вызывая удивление и восхищение, – звездное небо над нами и моральный закон внутри нас» [2, с. 102]. Именно этот моральный закон и характеризует всех героев Говарда: Конана, Кулла, Брана Мак Морна, Соломона Кана и прочее.

Обращение Говарда к мифологии можно объяснить и еще одной причиной. Миф и сказка не принимают идею властвования человека над природой. Одной из самых выдающихся черт мировой мифологии и европейской сказки является гармоническая связь человека и всего живого. А для Говарда варварство (как единство человека и природы), постоянно проповедуемое писателем, является высшей ступенью развития, нежели цивилизация. «Варварство – это естественное состояние человечества. А вот цивилизация неестественна. Она возникла случайно. И в конце концов победит варварство» [1, т. 1, с. 419].

Литература

1. Говард Р. Собрание сочинений. В 4 т. Мн., 1992–1993. Т. 1–4.
2. Чумаков В. Фантастика и ее виды // Вестник МГУ. 1974. № 2. С. 68–74. Серия 9. Филология.
3. Шамякина Т. І. Мифалогія Беларусі: Нарысы. Мн., 2000.
4. Мифологии древнего мира: сб. ст. / отв. ред. В. А. Якобсон. М., 1977.