

Н.А. Развадовская
Русская народная волшебная сказка и героическая фантазия
Роберта Эрвина Говарда (из опыта сопоставления)

Несмотря на кажущуюся невозможность, сопоставление русской народной волшебной сказки и «heroic fantasy» (героической фантазии) представляется не только возможным, но и очень интересным. Это объясняется тем, что в основе «фантазии», как и любой литературной сказки, лежит народное творчество, фольклорный материал. В отличие от русской волшебной сказки, основой которой явился только исконно славянский фольклор, в фантазии американского писателя Роберта Эрвина Говарда смешались легенды Древней Греции, мифы Египта, Скандинавии, Индии, Африки и многих других стран.

Сказка -- это вымысел, игра фантазии; у Говарда же фантазия обретает черты реальности, конкретности. Им даже был написан псевдоисторический научный труд. -- Все это приводит к документации вымысла. Подобный процесс ведет свое начало от середины двадцатых годов XX века, когда американская литература, устав от изысков модернизма и следуя законам научно-технической революции, увлекается литературой факта. Подобное увлечение приводит к тому, что не только произведения беллетристики насыщаются документами, фактами, но и чистый вымысел начинает подаваться как документ.

Структуры волшебной народной сказки и героической фантазии отличаются друг от друга, а именно:

Русская народная сказка состоит из 6 основных структурных элементов:

1. Присказка (шутливая прибаутка, не связанная с сюжетом, цель которой привлечь внимание слушателей к тому, о чем далее пойдет речь).
2. Зачин (время, место действия, обстановка, действующие лица, т.е. своеобразная экспозиция).
3. Развитие действия.

4. Кульминация.
5. Концовка (оценка рассказанной истории)
6. Конечная присказка.

В некоторых сказках присказка и конечная присказка могут отсутствовать.

Структура героической фэнтези:

1. Развитие действия.
2. Кульминация
3. Развязка.

Как видим, структура героической фэнтези по сравнению со структурой русской народной волшебной сказкой чрезвычайно мала – всего 3 элемента: развитие действия, кульминация, развязка. Традиционных для волшебных сказок зачинов («жили-были», «в некотором царстве, в некотором государстве») и концовок («и теперь живут, хлеб жуют»), а тем более присказок и конечных присказок в сказке «Меча и магии» нет. Отсутствие этих элементов можно объяснить динамичностью сюжета, который абсолютно не нуждается в экспозиции и эпилоге. И действительно, в героической фэнтези нарастают весьма стремительно, напоминая растущий снежный ком; напряжение увеличивается и в момент наивысшей точки происходит взрыв, кульминация. Вообще, героическая фэнтези отличается быстротой и сдержанностью повествования, в то время как в русской волшебной народной сказке повествование ведется размеренно и неторопливо.

Помимо структурных различий сказки фэнтези наблюдаются различия и в композиционных приемах. Характерные для волшебных приемы: трехкратные повторы однотипного действия, магическое использование слова, построение сюжета по определенным действиям персонажа в фэнтези отсутствуют.

Существуют пять основных элементов композиции русской народной волшебной сказки:

1. Внутренний монолог.
2. Диалог.
3. Описание.
4. Портретная характеристика.
5. Субъективно-авторская характеристика.

Из пяти вышеуказанных композиционных элементов в героической фэнтези присутствуют всего лишь 3: диалог, описание, портретная характеристика.

Субъективно-авторские характеристики в историях Р.Э. Говарда присутствуют очень редко.

Персонажи фэнтези и волшебной сказки также отличаются. В сущности, положительный герой волшебных сказок, вне зависимости от своего социального положения, всегда один -- это обобщенный собирательный образ идеального героя, не имеющего никаких недостатков. При этом портрет главного персонажа рисуется обычно сказочником весьма абстрактно: «ростом и здоровьем уродился, что ни в сказке сказать, ни пером описать». Подобные условные описания приводят к тому, что персонаж волшебной сказки не воспринимается как реальный человек. В героической фэнтези Р. Говарда положительный герой всегда разный, многогранный, и самое главное, -- неидеализированный, т.е. это человек реальный, обладающий и недостатками и достоинствами. Кроме этого, Р. Говард дает детальные портреты своих героев:

Конан (Цикл о Конане, рассказ «Башня слона») «...высокий, атлетически сложенный юноша. Дешевая туника скорее подчеркивает, чем скрывает его могучие мышцы, тесно обтягивая широкие плечи и массивный торс. С загорелого до черноты лица сквозь упавшую на лоб прядь темных волос пронизательно смотрели голубые глаза.

Кулл (Валузианский цикл; рассказ «Королевство теней»): «фигурой он напоминал викинга, но черты его лица были совершенно иными. Его ровно подстриженные волосы падали на шею львиной гривой и были... черными. На гладко выбритом лице с энергично очерченным подбородком блестели серые, как сталь, глаза, холодные, как лед. Высокий лоб свидетельствовал о могучем уме, квадратная челюсть и тонкая линия губ указывали на силу и отвагу, властность и величественность читались в каждом его движении».

Бран Мак Морн (Пиктский цикл; рассказ «Короли ночи»: «широкоплечий воин, среднего роста, с характерной для его расы смуглой кожей, стройный, темноволосый, очень сильный и ловкий».

В отличие от малоразвитых мужских образов волшебных сказок женские образы гораздо многограннее и разнообразнее. Они воплощают в себе народный идеал красоты, ума, доброты и смелости. Все женские персонажи волшебных сказок можно разделить на три категории:

1. Богатырши и воительницы (Марья-Маревица).
2. Мудрые девы (Елена, Василиса).
3. Добрые и страдающие сироты или падчерицы, трудолюбивые и честные (Аленушка). Портреты женщин также условны: "писаная красавица", "ни в сказке сказать, ни пером описать". В сказке "Меча и магии" Р.Говарда женские образы бывают 2 типов:

1. Воительницы.
2. Добрые девы.

Причем у Р.Говарда женские персонажи не бывают центральными, исключение составляют рассказы «Королева черного побережья» и «Гвозди с красными шляпками».

Несмотря на небольшое различие в деталях, описание женских образов писателем строится по одной схеме: женщина красива, эротична, высока, стройна, с огромными глазами, тонкой талией, длинными ногами. Подобное можно объяснить влиянием pulp-литературы. Даже отрицательные женские образы героической фэнтези выделяются редкой красотой, в отличие от персонажей русских волшебных сказок (Баба-яга, например, характеризуется редким безобразием).

Античная композиция волшебных сказок определяет наличие в них персонажей, враждебных положительным героям. В народных сказках им соответствуют Баба-яга, Змей, Кошей бессмертный, иногда Баба-яга заменяется ведьмой, а Змей -- Чудом-юдом.

Отрицательные персонажи являют собой обобщенные, абсолютизированное, материально-выраженное зло. Сказочники изображают отрицательных персонажей безобразными, вызывающими отвращение, но иногда ведьма и Баба-яга предстают перед главным героем, перевоплотившись в прекрасную девушку, а положительная героиня перевоплощается в какого-то зверя или какое-то необыкновенное существо, чаще всего безобразное (царевна-лягушка). Подобный прием применяется как подтверждение бинарной теории эстетической этики, т.е. выглядя эстетически непривлекательно, герой тем не менее прекрасен духовно, и наоборот. Не случайно, что сумевшего узнать под безобразной личиной прекрасную душу, ждущую различные неприятности и испытания. В героической фэнтези Р.Говарда происходит то же самое: абсолютно точно выдерживается античная композиция и бинарность этики и эстетики. Единственное отличие «Меча и магии» от волшебной сказки состоит в том, что отрицательные образы дифференцируются.

Первая категория -- обыкновенные люди, служащие Злу, ничем не отличающиеся от других людей и даже иногда бывают привлекательными.

Вторая категория -- персонажи «нечеловеческие» -- боги, демоны, существа аморфные, не имеющие какой-либо определенной формы. Такие персонажи восходят к действующим лицам креационных мифов о возникновении Зла как абсолютной категории бытия и хаоса, который диффузионен, неструктурирован, не имеет формы, и, -- как следствие, -- возникшее из хаоса, также неструктурировано.

Как убедительно доказал в своей книге «Герои волшебных сказок» Е.Н.Мелетинский, в волшебной сказке действуют два типа героев: «низкий» (Иван-дурак; Иван-Сученко; Иван, вдовый сын и т.п.), т.е. герои низкого сословия, и «высокий» (Иван-царевич).

В фэнтези Говарда герой-«низкий», но подобно «низким» героям волшебной сказки, пройдя через множество испытаний, он возвышается над толпой, становится лучшим. Например, Конан (цикл о Конане-киммерийце) сын кузнеца из варварского племени киммерийцев, искатель приключений, на протяжении всего цикла проходит путь от раба, наемника, вора до короля могущественного государства Аквинонии; атлант Кулл (валузианский цикл) предстает перед читателем уже в короне, но Говард дает ретроспекцию жизни Кулла -- пирата, авантюриста, отверженного своим народом. Лишь образ Брана Мак Морна (никтский цикл) с формальной точки зрения не соответствует понятию «низкого» героя. Мак МORN -- король пиктов от рождения, но он, подобно Конану и Кулла, -- варвар и, по мнению всех окружающих, цивилизованных людей, человек «второго сорта». Поэтому, несмотря на королевский титул, образ Брана соответствует образу «низкого героя».

Все три героя говардовских циклов, подобно героям русских волшебных сказок, отличаются непредсказуемостью поведения и своеобразной глупостью, с точки зрения здравомыслящих, «цивилизованных людей», но в конечном итоге эти герои обладают качествами, которые не свойственны другим персонажам: обостренным чувством справедливости и долга.

Но если по внутреннему развитию «дурак» волшебных сказок приближается к образу новеллистического и анекдотического хитреца, который лишь прикидывается дураком, то герои «Меча и магии» никогда не скрывают своего прямодушия и твердости характера и никогда не притворяются дураками.

Очень часто в волшебных сказках обыгрывается сюжет о борьбе главного героя со Змеем (сюжет о Змееборце), заимствованный из героического эпоса. Этот миф восходит к креационному мифу, когда положительному персонажу приходится сражаться ради жизни и Добра с повелителем воды -- драконом (Змеем). Данный сюжет также используется в героической фэнтези Говарда. Например, Конану-киммерийцу надо бороться против Тот-Амона верховного жреца Сета (бога-змея); атлант Кулл выступает против людей-змей (аналогичный мотив встречается в индуистском фольклоре -- люди-наги).

Зачастую положительным персонажем в волшебных сказках помогают в борьбе против Зла чудесные помощники -- Сивка-Бурка, вещая каурка; Конек-Горбунек; Серый Волк; Ворон Воронович; птица Нагай и др.). Иногда помощь оказывают обыкновенные люди, обладающие определенными талантами: Сват-объедайло, старушка-задворенка и др. В историях «Меча и магии» на смену чудесным помощникам приходят люди, обладающие знаниями и мудростью; часто героям снятся вещие сны («Феникс на мече», «Королевство теней»). Присутствие в сказках чудесных предметов объясняется тем, что человек не всегда может победить Зло, поэтому фантазия сказочников и создает волшебных помощников. Не только чудесные помощники выручают персонажей из трудных ситуаций, но и волшебные предметы. Герои сказок чаще всего пассивны, оказывают сопротивление Злу. За что судьба из-за сострадания сама дает счастье в руки «дурачка». Волшебными силами в русских волшебных сказках могут обладать любые предметы (живая и мертвая вода, меч-кладенец, скатерть-

самобранка и др.). В героической фэнтези Говарда волшебными силами обладают драгоценные камни и кольца (кольцо Сета, рассказ «Феникс на мече»; «Сердце Армиана», повесть «Час Дракона»; «Сердце Слона», рассказ «Башня Слона»). Кольцо -- древний символ, замкнутый круг, не имеющий начала и конца, «мистическая троица»: начало, бытие, защита; конец, сотворение, уничтожение; символ, обозначающий бесконечность бытия. Поэтому человек, владеющий кольцом, обладает могуществом, может создать или уничтожить. В русских сказках кольцо как символ могущества встречается часто, а вот драгоценные камни как магические предметы не встречаются вообще или же встречаются очень редко в областных вариантах сказок. Зато в героической фэнтези драгоценные камни играют важную роль, часто они напоминают сердце и пульсируют: в «Сердце слона»: «...на алтаре лежал огромный продолговатый камень ...Прозрачный пурпурный кристалл». «Сердце Армиана» -- «...сиял огненный шар. Свет, вырвавшийся из камня, ослеплял. Пламя, пульсирующее в огненном шаре, пылало сияющим алым и золотым пламенем».

Сердце: пламя; алые, золотые, пурпурные цвета символизируют жизнь, а пульс -- изменчивость бытия; а поскольку ранее считалось, что драгоценные камни -- это осколки звезд, то можно предположить, что обладание драгоценными камнями символизирует обладание космической силой.

В фэнтези драгоценные камни пришли из скандинавской мифологии, т.е. мифологии народов, занимающихся горнорудным делом; этим объясняется отсутствие в русских сказках драгоценных камней как магических предметов -- русский народ издревле занимался земледелием.

И, пожалуй, самое главное различие героев фэнтези и героев русских волшебных сказок связано со степенью жизненной активности. Пассивность, непротивленчество -- своеобразные черты героев волшебных сказок, за которых нередко действуют чудесные предметы и помощники. Куля, Коняч и Бран Мак Морн добиваются своих целей сами, прибегая к чудесным предметам только для защиты от сил Зла (своеобразные талисманы).

Таким образом, сопоставление русской народной волшебной сказки и героической фэнтези Говарда позволяет выделить общие для этих жанров моменты:

- общую тему (тема борьбы Добра со Злом и победы Добра);
- общие сюжеты (сюжет о похищении волшебных предметов; сюжет о змееборце, кстати более характерны для белорусской народной сказки, чем для русской; сюжет о добывании чуда и т.п.);
- общие герои (тип «низкого героя» -- по социальному происхождению);
- общие моральные аспекты (вера в вечную силу Добра, в умение прекрасной оболочкой распознать безобразную сущность и наоборот).

В связи с этим возникает закономерный вопрос: как в столь различных жанрах (русская народная волшебная сказка -- жанр устного народного творчества, а фэнтези -- сугубо индивидуальное творчество, т.е. литературный жанр), возникших в разное время, на разных этапах исторического развития в разных странах и у разных народов появилось так много общего? Единственным логическим объяснением может служить вывод: общее в русской народной волшебной сказке и героической фэнтези ведет свое начало от прамира, единого в свое время для всех народов. Различие же объясняется тем, что эти жанры развивались диахронично, в разных этнических группах.