

Litera

Правильная ссылка на статью:

Анисимова О.В., Макарова И.С. — Мифопоэтика литературы: символический язык англоязычной фантастики // Litera. – 2023. – № 1. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.1.39451 EDN: JCJKPC URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39451

Мифопоэтика литературы: символический язык англоязычной фантастики

Анисимова Ольга Владимировна

кандидат филологических наук

доцент кафедры "Лингводидактика и перевод", Гуманитарного института Санкт-Петербургского Политехнического Университета Петра Великого

194021, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 19

✉ lesoleil81@mail.ru



Макарова Инна Сергеевна

доктор филологических наук

профессор, кафедра Иностранных языков, Санкт-Петербургский государственный технологический институт (технический университет)

190013, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Московский Проспект, 26

✉ inna-makarova@mail.ru



[Статья из рубрики "Литературоведение"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2023.1.39451

EDN:

JCJKPC

Дата направления статьи в редакцию:

19-12-2022

Аннотация: Статья посвящена изучению особенностей включения элементов мифопоэтики в англоязычную фантастическую литературу, в частности, специфике обращения британских и американских писателей-фантастов к таким мифопоэтическими образами как дерево, ворон и дракон. Материалом исследования являются произведения известных авторов, пишущих в жанре фэнтези и научной фантастики, к числу которых относятся Толкин, Желязны, Вэнс и Мартин. Обилие произведений, созданных в различных жанрах фантастической литературы, создает определенные трудности при отборе материала исследования. В ходе работы были применены такие критерии, как степень литературного влияния того или иного автора, значимость используемых мифологем в рамках конкретного художественного текста, а также

уровень переосмысления мифопоэтического образа в литературных произведениях выбранных писателей. Научная новизна предлагаемого исследования обусловлена рассмотрением отобранных мифологем в контексте конкретных образчиков англоязычной фантастической литературы, прежде не анализируемых в едином контексте. Результаты предпринятого исследования демонстрируют два основных направления обращения англоязычной фантастики к мировому мифопоэтическому наследию древности: с одной стороны, речь идет об эксплуатировании мифологем «дерево», «ворон» и «дракон» с целью создания средневековой атмосферы, с другой, авторы фантастических произведений инкорпорируют архетипические образы в новый текст в качестве элемента собственного мифотворчества. Второе направление представляет собой наибольший интерес, поскольку связано не столько с заимствованием классических образов, сколько с их художественным переосмыслением, в свою очередь способствующим расширению символического содержания того или иного мифопоэтического образа.

Ключевые слова:

мифопоэтика, фэнтези, научная фантастика, символика, англоязычная литература, дерево, ворон, змей, дракон, фантастика

Современная фантастическая литература, равно как и литература классическая, охотно апеллирует к целому ряду древнейших мифопоэтических образов, пользуясь широкой палитрой их символического потенциала. К числу наиболее востребованных образов, в частности, относятся, дерево, ворон и змей (дракон).

Дерево как мифопоэтический образ присутствует в различных мифологических системах в своем исходном виде – Мировое Древо, а также в ряде инвариантов, трансформаций и изофункциональных образов: Древо плодородия, Древо познания, Древо жизни, лестница, колонна, крест, трон и т.д. Таким образом, он создает глобальную картину мира, разрушая бинарные оппозиции. По замечанию Мелетинского, «растительная» конституирующая модель космоса – Мировое Древо – может противопоставляться антропоморфной, или сливаться с ней, будучи созданной антропоморфным первосуществом [\[1, с. 213\]](#). Рассуждая о значении мифа о Мировом Древе, Э. Бенвенист указывает на три составляющих образа: ствол и крона, находящиеся на земле; корни, уходящие в подземное царство и верхние ветки, упирающиеся в небесный свод. Таким образом, дерево является основой мира, его осью [\[2, с. 16\]](#).

Наиболее иллюстративным в этом отношении является образ германо-скандинавского дерева – Иггдрасиль. Гигантский ясьень представляет собой вертикальную проекцию космоса, в которой объединены три уровня: небесный Асгард – мир богов и рай для умерших на полях сражений воинов, земной Мидгард – обитель людей и подземный хель – царство мертвых. У самых корней живут норны – богини судьбы – и великий Нидхёгг – космический змей. На верхушке расположился мудрый орел, в то время как белка Рататоск бегаёт по стволу.

Другим примером может выступать Сикамор – гигантское золотое дерево, встречающееся в египетской мифологии. Оно также является Осью Земли: его крона касается небесного свода, ветви, на которых произрастают драгоценные камни, дают пристанище небесной богине Нут. На изображениях XIII века до н.э. можно увидеть Богиню-Мать, сидящую на огромном дереве и раздающую еду и напитки.

В упанишадах древнеиндийской мифологии ашшватха – священная смоковница – расположена в центре мироздания; ее составляющие можно отнести к различным частям космоса, так же как и к соответствующим социальным структурам. В Древнем Китае существовало представление о необъятной шелковице, на верхних ветвях которой обитает петух, а в кроне живут десять трехлапых солнц. Священный фикус – дерево Бо (Бодхи) – является сакральным в буддизме. Считается, что именно под ним Гаутама обрел просветление.

Арийцы-язычники верили в существование трех небес, первое из которых представляло собой царство воздуха и облаков, второе – голубой свод, третье – царство света, из которого произрастало фиговое дерево, укрывавшее своей кроной богов и души блаженных.

В одном из своих исследований А.Н. Афанасьев приводит описание Мирового Древа: «А посреди рая дерево животное, еже есть божество, и приближается верх того дерева до небес. Дерево то златовидно в огненной красоте; оно покрывает ветвями весь рай, имеет же листья от всех деревьев и плоды тоже; исходит от него сладкое благоуханье, а от корня его текут млеком и медом 12 источников» [3, с. 214]. Согласно источникам славянской мифологии, Мировое Дерево произрастает у самого края вселенной – у Лукоморья: ствол его символизирует путь в другие измерения, по которому способны пройти лишь боги. Баян, герой «Слова о полку Игореве», путешествует по Древу, «превращаясь в мышь (соответствует земному миру), в орла (соответствует небу) и волка (преисподней)» [4, с. 375]. В традиции славян дуб ассоциируется с Мировым Древом. По легенде, в центре мирового океана находятся два дуба, на которых сидят два голубя, сотворившие землю, небо, солнце и луну из песка и камня с морского дна. Афанасьев упоминает повесть, в которой рассказывается, что вселенная – железный дуб, держащий на себе воду, огонь и землю, корнями уходящий в «силу Божию» [3, с. 215].

Образ Древа как универсальная концепция мира берет свое начало в Европе и на Ближнем Востоке в эпохе бронзы. Он реализуется в различных видах искусства – фольклоре, архитектурных памятниках, художественных изображениях и скульптурах; дерево также использовалось при совершении некоторых обрядов и в играх. Этот мифопоэтический образ в качестве системообразующего компонента актуализирует представления древних народов о фундаментальных законах мироустройства. В древнем палеолите существовало представление о вселенной как о тотальном хаосе, о чем свидетельствуют наскальные изображения, лишённые четких бинарных оппозиций, таких как небо::земля, земля::нижний мир, вода::огонь.

Мир становится более структурированным только с наступлением эпохи бронзы, когда Дерево обретает черты доминирующего образа, что британский антрополог и социолог Джеймс Фрейзер связывает с географическими факторами, так как «на заре истории Европа была покрыта безбрежными первозданными лесами, и разбросанные расчищенные участки представляли собой островки в океане зелени» [5, с. 76]. В «Поклонении деревьям», десятой главе основного труда ученого «Золотая ветвь», он приводит значительное количество лесов европейской части материка: Герцинский лес к востоку от Рейна, лес Андериды в юго-восточной части Англии, Циминийский лес, служивший естественной границей между Римом и Центральной Этрурией в IV веке до н.э., греческие леса Аркадии и т.д.

Однако образ Мирового Древа отражал не только представления человека о вселенной

– он также служил и способом осознания себя и этапов собственной жизни. Составляющие Деревя соотносились с пространственно-временными отделами вселенной. Так триада небо::земля::подземное царство согласуется с прошлым::настоящим::будущим. Также элементы Деревя могут символизировать преемственность поколений: предки::ныне живущие::потомки; части тела человека: голова::туловище::ноги; стихии: огонь::земля::вода. Корни, ствол и вершина соотносятся с определенным видом животного. У корней располагаются змеи, грызуны, хтонические создания; ствол ассоциируется с копытными; вершина – с птицами. Вертикальное деление Деревя также отражает идею зачатия и плодородия.

В то время как вертикальная структура относится к мифологической сферой, горизонтальная оказывается связанной с проведением разнообразных ритуалов. В данном отношении центральным компонентом становится ствол, по обе стороны которого размещаются люди и звери. Такого рода проекция указывает на четыре стороны света, такое же количество времен года и время суток. В сочетании с вертикальной системой она создает целостную, универсальную, культурную модель [\[6, с. 52\]](#), которая отделяет «мир космического от мира хаотического, вводя в первый организацию и делая его доступным для выражения в знаковых системах текстов» [\[7, с. 404\]](#).

Для европейской культуры немаловажную роль сыграл иудаистический ветхозаветный образ Древа познания добра и зла. Еще одним вариантом Мирового Древа является Древо жизни. В различных культурах такие деревья как дуб, явор, ива, лиственница, кедр, сикомора, баньян и пр. символизируют жизнь во всех ее проявлениях; внутри них сокрыто бессмертие. Образу Древа жизни противопоставлен образ Древа смерти. Последний можно встретить в славянском фольклоре о Кашее Бессмертном.

Функционируя в роли оси мира, мифопоэтический образ дерева как нельзя лучше подходит для создания вторичных миров. В фантастической литературе представляется возможным выделить три разновидности данного образа: 1) дерево-существо, 2) дерево-дом и 3) дерево-символ. Первый тип довольно часто встречается, как в фэнтези, так и в других жанрах фантастической литературы. Наиболее иллюстративный пример – энты Толкина. Древнейшие существа Средиземья, внешне напоминающие деревья, они охраняют лес, являясь той силой, что противостоит индустриализации:

«Я бы сказал, что энты созданы из филологии, литературы и самой жизни. Названием своим они обязаны англосаксонскому eald enta geweorc и своей связи с каменными руинами. <...> Я мечтал создать условия, в которых деревья и впрямь могли бы выступить на войну» [\[8, с. 311\]](#).

Помимо Толкина подобным образом трактует дерево польский писатель-фантаст Анджей Сапковский в своем цикле о Ведьмаке. Живые деревья также встречаются в творчестве Фармера в романе «Великий Пожиратель», у Саймака в «Магистрале вечности», у Ротфусса в «Хрониках убийцы короля», у Джордана в «Оке мира», у Джайлса в «На Меркурии», у Уиндема в «Дне триффидов» и т.д.

Образ дерева-дома эксплуатируется, как научной фантастикой, так и фэнтези, в последней получив наибольшее распространение. Лес – место обитания волшебных существ: эльфов, дриад, фей, гоблинов и пр. В кронах вековых деревьев они строят себе дома, порой возводя причудливые города, как, к примеру, лесные эльфы Толкина. В романе Вэнса «Дома Исзма» создан причудливый образ обладающих сознанием и собственной волей деревьев-домов:

«Эта истина не подвергалась сомнению: все туристы прилетают на Исзм с единственной целью — украсть женскую особь Дома» [\[9, с. 237\]](#); «Дома росли через неравные отрезки длины вдоль каналов и улиц. Их тяжелые шишковатые кривые стебли поддерживали нижние стручки, массив широких листьев и, наконец, верхние стручки, наполовину утопавшие в листе» [\[9, с. 241\]](#).

Третья разновидность дерева – дерево-символ, значения которого восходят к древнейшей мифологии. В художественной литературе наиболее распространенными являются аллюзии на скандинавский Иггдрасиль, а также на кельтский культ, связанный с деревьями. В этом отношении весьма иллюстративны произведения Толкина, в которых представлено несколько трактовок образа дерева. Среди них – находящиеся на грани вымирания энты, готовые вступить в бой с Белым магом, дабы противостоять распространяющемуся злу. Художественным своеобразием отличается и Белое Дерево Гондора – оно увядает, как только королевство лишается своего государя. В романе Толкина исчезновение уникальных деревьев знаменует потерю волшебства и разрушение фундаментальных основ мироздания. Другим примером служат деревья «Сильмарилона» – их плоды производят свет, символизирующий свет солнца и луны:

«И был Свет Валинора зримо явлен в Двух Древах, Серебряном и Золотом. Враг убил их из злобы, и на Валинор пала тьма, хотя от них, прежде чем они умерли окончательно, был взят свет Солнца и Луны» [\[8, с. 219\]](#).

В контексте творчества Толкина дерево – это образ, фундирующий культурную традицию Европы в целом.

В похожем ключе трактует мифопоэтический образ дерева Джордж Мартин. Его чардреву из «Песни льда и огня» – это дерево с вырезанным на стволе человеческим лицом; его сок цвета крови:

«Кора дерева белела обветренной костью, темно-алые листья казались тысячью замаранных в крови ладоней. На толстом стволе было вырезано лицо, длинное и задумчивое; глубоко ушедшие в кору глаза заплыли застывшим соком и казались странно внимательными» [\[10, с. 27\]](#).

По преданию, именно через него боги наблюдали за миром людей. Дикая природа являет собой основу жизни и мировоззрения северян. В давние времена существовала традиция разбивать богорощу у каждого замка, создавая тем самым место поклонения старым богам. По замыслу Мартина, Вестерос – этой северный край мужественных и благородных людей. Именно там по сей день сохранился этот древний обычай. Север – место, где не утрачена тесная связь с природой: дети Старков растут вместе с лютоволками, дикий лес, окружающий замок, является излюбленным местом их игр. Дикая природа – это то, что формирует северян. Пришедшая в их мир новая вера семи богов насаждается коварными южанами, вырубившими большинство богорощ. Стремительное исчезновение чардрев в романе символизирует оскудение и обезличивание мира.

Синонимичный образ дерева читатель обнаруживает и в произведениях Роджера Желязны. В «Хрониках Эмбера им является Дерево Игг (аллюзия на уже упомянутый германо-скандинавский ясень Иггдрасиль), посаженное Обероном и служащее постовым на границе Янтаря и Дворов Хаоса:

«– Я не обычное дерево. Он [Оберон] посадил меня здесь, чтобы отметить границу. –

Что за границу? – Я – рубеж Хаоса и Порядка: в зависимости от того, с какой стороны ты смотришь на меня. Я отмечаю барьер. По ту сторону правят иные законы» [\[11, с. 113\]](#).

Фамильярное сокращение его имени обнаруживает явную иронию автора, что дает читателю право предположить наличие в романе ризоматичной (в противовес древоцентричной) схемы мироустройства [\[12\]](#) – это подтверждается и дальнейшим развитием повествования. При поверхностном прочтении кажется, будто мир Янтаря построен в соответствии с бинарной логикой, являющейся, по утверждению Делеза и Гваттари, «духовной реальностью дерева-корня» [\[13, с. 9\]](#). Янтарь олицетворяет мировой порядок, противостоящий Дворам Хаоса. Принцы Янтаря получают возможность управлять тканью Вселенной и творить собственные миры после прохождения Образа – лабиринта, повторяющего структуру ткани бытия. В свою очередь хаоситы получают способность к творению магии лишь только после укрощения Логруса, по форме напоминающего змею и не имеющего четкой и стабильной структуры, что характерно для каждого предмета Хаоса:

«У них, у тех, кто живет во Владениях Хаоса, есть некое аналогичное место, они называют его Логрус – это такой хаотический лабиринт. Постоянно меняющийся. Очень опасный. Он даже способен на время нарушить баланс сознания. Оказаться там – мало радости» [\[14, с. 658\]](#).

Желязны признавался, что именно концепция Древа Жизни, а именно Сфирот Кабалы лежит в основе созданного им в романе Образа. В древнееврейском мистическом учении это понятие охарактеризовано как десять божественных эманаций, в совокупности образующие Древо Сфирот, иначе Древо Жизни – динамическое единство, воплощающее Бога. Так же, как в кабале последовательное преодоление всех ступеней Древа Жизни символизирует дорогу познания и самосовершенствования, преодоление Вуалей в «Хрониках Эмбера» – мест сильнейшего сопротивления, требующих существенных физических затрат, однако взамен одаряющих мудростью и силой – составляет суть главного испытания, т.е. прохождения сквозь Образ. В романе Желязны также присутствует и образ леса (Арден), отсылающий к произведениям Шекспира и служащий созданию ощущения незыблемости и порядка – в нем обитает прародительница янтаритов (творцов мира) Единорог.

Другим тесно связанным с образом дерева мифопоэтическим образом, значимым для мировой культуры, является образ птицы (ворона). В качестве ключевых символических значений, закрепившихся за ним, выступают опасность, хитрость, коварство, воровство и, наконец, смерть. Последнее наиболее ярко раскрыто в античных и более ранних египетских и вавилонских мифах, а также в мифах северо-западной Америки и Океании, где существует предание о птице, что уносит в загробный мир душу умершего – водитель душ Иелх и священный Ибис Тот.

Именно ворон сопровождает в античной мифологии тех героев и богов, кто связан с подземным царством, войной, земледелием, а также небом и солнцем: Афины, чей шлем напоминает воронью голову, Аполлона, будучи его вестником, приносящим воду, и, наконец, самого Кроноса. В мифологии германо-скандинавских племен вороны Хугин и Мунин являются спутниками Одина и связаны с войной и царством мертвых. В «Старшей Эдде» стая воронов, сопровождающая войско Одина, пророчит скорую победу в битве с врагом. В фольклоре древних славян ворон, напротив, знаменует неудачу в сражении [\[15, с. 135\]](#).

Ставшее впоследствии традиционным отношение к ворону как к птице, символизирующей вестника злых сил, своими корнями уходит в ветхозаветное предание о Всемирном потопе и связанное с ним деление всех живых существ на чистых и нечистых. Ворон является носителем порока и дурных вестей – черная птица изображена на Древе познания добра и зла, с ветвей которого Ева срывает запретный плод. Ворон предстает в качестве символа темной силы, что растлевает человеческую душу, а также связан с одиночеством – по этой причине его изображение можно нередко встретить на эмблемах различных святых (к примеру, пророка Илии и отшельников Антония и Павла, которым ворон приносил хлеб и мясо). Позднее, в Средние века, черноперая птица с белой головой – символ стадии осветления материи перед ее трансформацией в философский камень – изображалась рядом с надгробием или черепом.

Ворон, наряду с койотом, по замечанию Леви-Стросса, обладает двойственной природой, являясь «медиатором» между землей и небом, миром живых и мертвых, водой и сушей, мудростью и глупостью [\[16\]](#). Он может представлять и демиургом и трикстером одновременно. Так в славянской мифологии ворон часто представлен мудрым, наделенным даром человеческой речи и умеющим предсказывать, часто его описывают как вещую птицу [\[3, с. 123\]](#).

Одним из наиболее примечательных примеров обращения фантастов к образу чернокрылого создания являются упомянутые прежде «Хроники Эмбера», в частности первые пять частей романа, известные как цикл Корвина. Ворон выступает в роли одного из ключевых образов книги, связанного с главным героем – наследным принцем Корвином. Само имя является говорящим: Корвин от *corvinus*, т.е. имеющий свойства ворона. Цвета Корвина – серый и черный – напоминают птичье оперение. На карте героя, помимо прочих атрибутов, изображена черная птица. Корвин, тесно связан с ней, как в кельтском, так и скандинавском толковании этого образа. Подобно кельтским богиням войны и плодородия Морриган, Немаин и Бадб, имеющим «благословенного ворона» в качестве своего атрибута и способным принимать его обличие, Корвин начинает борьбу за трон. Как и персонаж ирландских мифов Бран, чье имя переводится с ирландского как «ворон», янтарит – героическая личность, единственный человек, способный противостоять надвигающемуся хаосу. Путешествие Корвина к Дворам Хаоса в определенной степени соотносится с путешествием Брана в потусторонний мир.

Образ Корвина оказывается связан и с одним из наиболее влиятельных богов племени Дану – Лугом, в услужении у которого находятся два волшебных ворона: в последней части первого цикла «Хроник» Корвин, борясь с энтропией своей вселенной, прибегает к помощи красного и черного воронов. Последний, по имени Хьюги, играет особую роль в цикле Корвина. Его имя отсылает читателя к скандинавскому спутнику Одина Хугину, чье имя с древнеисландского переводится как «мыслящий». Корвин встречает птицу на границе Хаоса и Порядка – убедившись, что перед ним «тот самый принц» [\[11, с. 114\]](#), Хьюги заявляет о намерении стать его спутником:

«Ты не возражаешь против того, что тебя будет сопровождать птица, являющаяся дурным предзнаменованием, а, Корвин?» [\[11, с. 114\]](#).

Хьюги оказывается наиболее подходящим Корвину попутчиком. Слова ворона – это страхи и сомнения самого Корвина, таким образом, Хьюги не столько спутник, сколько альтер-эго героя. В «Хрониках» именно спор, возникший между Корвином и Хьюги, приводит первого к судьбоносному решению бороться за сохранение Янтаря, и в итоге к победе над всеразрушающим Хаосом.

Что же касается красной птицы, то ее образ создан Желязны в последней части «Хроник», в эпизоде, в котором Оберон отсылает Корвина ко Дворам Хаоса, предварительно создав из его крови птицу размером с ворона. Предназначение этого волшебного существа состоит в том, чтобы в решающий момент доставить принцу Талисман Закона необходимый для создания нового Образа – той самой основы, на которой держится мир Янтаря. Не догадываясь о плане отца, Корвин покорно следует его указаниям. В этой связи образ красной птицы может быть соотнесен с Фениксом, который появляется в городе Солнца каждые пять веков, чтобы сжечь себя в лучах Солнца и вновь вернуться к жизни. Так и Корвин, проведя много лет вдали от родного мира, утратив память о былом, волею судьбы вновь возвращается домой, дабы ценой собственной жизни спасти гибнущую вселенную.

Связь центрального персонажа «Хроник» с образом ворона также указывает на аллюзию Желязны на артуровский цикл. Согласно одной из легенд о короле Артуре, после своей гибели он превратился в ворона, что будет вечно летать над Англией, защищая ее границы. И подобно тауэрским шести воронам, Корвин, как и Артур, является защитником своего королевства, и пока он жив, его мир не будет разрушен.

Другим значимым мифопоэтическим образом, широко востребованным фантастической литературой, является образ змея, восходящий к «зверю земли» из эфиопской мифологии и к «сыну земли» из египетской. Позже эти образы трансформировались в «мирового змея» Шеша в древней Индии, на котором держится земля, и Мехента в Египте, чье имя буквально означает «окружающий землю». Образы Мирового Древа и змея во многих космогонических мифах Евразии и Америки оказываются тождественными. Так в Восточной Бразилии существует миф о том, как змей отделил небо от земли; у ацтеков небо и землю создали Кецалькоатль и Тескатлипока, приняв вид змеей и победив чудовище. В Ветхом Завете змей становится искусителем, в то время как в предании о Моисее этот образ приобретает черты спасителя: «Как Моисей вознес змею в пустыне; так должно вознесена быть Сыну человеческому, дабы всякий верующий в Него не погиб, но имел жизнь вечную» (Иоан. 3: 14–15). В каббалистическом прочтении образы Мирового Древа и змея переплетаются: «нисходящее движение по древу сефирот изображается символом молнии, каждый изгиб которой соответствует следующей ступени эволюции; достигая земли, она порождает идущее вверх движение: от вершины дерева, которая теперь становится его корнем, к своему первоистоку поднимается змея» [17, с. 79]. В германо-скандинавских мифах змей Ёрмунганд, обитающий в мировом океане и окружающий землю, является также и воплощением зла. Подобную двойственность можно встретить в различных мифологических системах: у древних иудеев (змей-искуситель, тот, что хитрее всех зверей полевых), египтян (Урей) и греков (лернейская гидра, змеи на голове горгоны Медузы).

Переход от положительного восприятия образа змея в ранних космогонических мифах к негативному в поздних мифологических системах объясняется связью змея с нижним миром. Позже его олицетворением становится крылатый змей. Дракон сочетает в себе два мира, отраженные в образе Мирового Древа: верхний, где живут птицы, и нижний, место обитания змей, мышей и лягушек. В китайской мифологической системе одним из наиболее значимых образов является лазурный дракон – символ мудрости, доброты, защитник домашнего очага. Часто он изображен держащим в лапе жемчужину, что означает единство материи и духа.

С образом дракона связан мотив поиска героем сокровищ, которые охраняет

огнедышащее чудовище. Так, в одной славянской легенде рассказывается о трех змеиных дворцах (медном, серебряном и золотом), в немецкой сказке – о трех лесах, окружающих три дворца – владенья драконов и т.д. [\[15, с. 135-136\]](#). С мотивом поиска, в свою очередь, связан мотив убийства дракона героем, берущий свое начало в древнем обряде, который заключался в принесении девушек в жертву духу вод в благодарность за хороший урожай.

В Древнем Египте главным победителем змей являлся Ра. Согласно легенде, ежедневно бог солнца должен был одолеть змея Апопа, которого он встречал на своем пути; текст, описывающий борьбу бога со змеем из «Книги повержения Апопа» вкладывался в руки умершему и должен был защитить его в загробном мире. Другим знаковым змееборцем является Георгий Победоносец, предания о котором повествуют о том, как он поборол хтоническое чудовище, спасая девушку от гибели. В Средневековье был распространен образ Богородицы, топчущей змея – символа зла. Пропп отмечает, что мотив змееборства, как отличительная черта государственности, представлен во множестве древних государственных религий [\[18\]](#).

Иллюстративные примеры обращения авторов фантастической литературы к мифопоэтическому образу змея обнаруживаются в творчестве Толкина. Так, его Смауг Великолепный, Великий Белый Дракон Луны, Глаурунг Золотой являются символами зла. Обладая хитростью и магическими свойствами, они одновременно полны величия и подлости. При этом в сказке «Фермер Джайлз из Хэма» Толкин создает несколько иной образ – дракона Хризофилакса Дайвза, принадлежащего к древнему царскому роду, однако покорно сдающегося на милость фермеру:

«...Хризофилакс Великолепный. Звали его так потому, что он происходил из древнего и знатного рода и был очень богат. Хризофилакс был хитер, пронырлив, алчен и обладал прекрасной броней. Правда, особой смелостью этот дракон не отличался, но, во всяком случае, ни мух, ни прочих насекомых он не боялся ни капельки...» [\[19, с. 176\]](#).

Похожий образ читатель обнаруживает и в рассказе Желязны «Здесь водятся драконы», созданном совместно с иллюстратором Воном Боде. Само название рассказа отсылает к латинской фразе "Nis sunt dracones" – перефразы "Nis sunt leones", которой на средневековых картах подписывали земли на краю ойкумены. В нехарактерном для своего творчества сказочном повествовании американский фантаст рисует образ дракона как носителя мудрости, значительно превосходящей человеческую. Несмотря на то, что изначально Король Драконов, Белкис (от греч. "bel" – «господин, хозяин») предстает в неожиданном для дракона обличье (крошечной ящерицы по имени Белл), в конце концов, он вновь обретает свой традиционный вид – величественного мифического существа, внушающего ужас и страх. Процесс подобной трансформации следующим образом описан Желязны:

«Он продолжал расти, пока не заполнил половину огромного зала. Он открыл пасть и заревел. Пламя вырвалось из окон дворца и осветило двор. Гобелены обуглились. Женщины завизжали и попятились к стенам. Семеро рыцарей упали в обморок, а капитан Королевской гвардии спрятался за трон» [\[20, с. 38\]](#).

Анализ различных текстов англоязычной фантастической литературы позволяет обнаружить многочисленные примеры обращения авторов к традиционным мифопоэтическим образам мировой культуры, выполняющим различные функции и поддающихся множественным интерпретациям. В ряде случаев в текст современного произведения «встраивается» классический набор их символических значений; порой

писатели-фантасты, отталкиваясь от изначальных трактовок, предлагают новые интерпретации, тем самым расширяя границы толкования символического содержания древнейших образов.

Библиография

1. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М.: Восточная литература, 2006.
2. Бенвенист Э. Словарь индоевропейских социальных терминов. М.: Прогресс-Универс, 1995.
3. Афанасьев А.Н. Древо жизни: Избранные статьи. М.: Современник, 1983.
4. Рашаль В.М. Полная энциклопедия символов. М.: АСТ, 2006.
5. Фрэйзер Дж. Золотая ветвь. М.: Политиздат, 1980.
6. Макарова И.С. Культ дерева в древних мифологиях // Научное мнение. 2013. № 1. С. 51–54.
7. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2 т. Т. 1. / Под общ. ред. С.А. Токарева. М.: Советская энциклопедия, 1980.
8. Толкин Дж.Р.Р. Письма. М.: АСТ, 2019.
9. Вэнс Дж. Дома Исзма // Звездный король. М.: КРИМ-ПРЕСС, 1992. С. 237–347.
10. Мартин Дж. Игра престолов. М.: АСТ, 2013.
11. Желязны Р. Дворы Хаоса // Хроники Эмбера. СПб.: Терра-Азбука, 1996. С. 5–218.
12. Эко У. Заметки на полях «Имени Розы» СПб.: Симпозиум, 2005.
13. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2010.
14. Желязны Р. Карты Судьбы // Хроники Эмбера. М.: Эксмо, 2010. С. 599–727.
15. Макарова И.С. Мифопоэтические образы «яйцо», «птица», «змея» в мировой культуре // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2014. № 3 (33). Ч. 2. С. 133–136.
16. Леви-Стросс К. Структурная антропология. М.: Академический проект, 2008.
17. Семира В., Веташ. Астрология Каббалы и Таро. СПб.: Лань, 1998.
18. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000.
19. Толкин Дж.Р.Р. Фермер Джайлз из Хэма // Сказки Волшебной страны. М.: АСТ, 2016. С. 157–232.
20. Желязны Р. Здесь водятся драконы // Здесь водятся драконы. Сказки. М.: Эксмо, 2004. С. 35–63.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Анализ художественного текста в рамках мифопоэтики зачастую позволяет расширить вариативный горизонт смыслов. Это же в свою очередь объективирует сложность словесного искусства, его многообразие и фактурность. Рецензируемое исследование посвящено оценке функционала символического языка англоязычной фантастики. Автор в начале работы отмечает, что «современная фантастическая литература, равно как и литература классическая, охотно апеллирует к целому ряду древнейших мифопоэтических образов, пользуясь широкой палитрой их символического потенциала.

К числу наиболее востребованных образов, в частности, относятся, дерево, ворон и змей (дракон)». Статья имеет т.н. концептуальную основу, ибо в ней есть, как теоретический, так и практический уровни. Соразмерность данных блоков, на мой взгляд, вполне выверена. Первым мифопоэтическим образом-символом, который точно рассматривается автором является образ «мирового дерева»: «дерево как мифопоэтический образ присутствует в различных мифологических системах в своем исходном виде – Мировое Древо, а также в ряде инвариантов, трансформаций и изофункциональных образов: Древо плодородия, Древо познания, Древо жизни, лестница, колонна, крест, трон и т.д. Таким образом, он создает глобальную картину мира, разрушая бинарные оппозиции». Далее идет полновесная разверстка этого образа в рамках историко-культурного процесса. Оценка / характеристика «дерева» дана достаточно верно, необходимые ссылки и цитации имеются: «образ Древа как универсальная концепция мира берет свое начало в Европе и на Ближнем Востоке в эпохе бронзы. Он реализуется в различных видах искусства – фольклоре, архитектурных памятниках, художественных изображениях и скульптурах; дерево также использовалось при совершении некоторых обрядов и в играх. Этот мифопоэтический образ в качестве системообразующего компонента актуализирует представления древних народов о фундаментальных законах мироустройства». Удачно вводится в текст статьи типология «древ», упомянутых в целом в литературе, в частности в англоязычной фантастике: «функционируя в роли оси мира, мифопоэтический образ дерева как нельзя лучше подходит для создания вторичных миров. В фантастической литературе представляется возможным выделить три разновидности данного образа: 1) дерево-существо, 2) дерево-дом и 3) дерево-символ. Первый тип довольно часто встречается, как в фэнтези, так и в других жанрах фантастической литературы. Наиболее иллюстративный пример – энты Толкина. Древнейшие существа Средиземья, внешне напоминающие деревья, они охраняют лес, являясь той силой, что противостоит индустриализации...». Второй мифопоэтический образ, рассматриваемый в работе – это образ птицы / ворона: «в качестве ключевых символических значений, закрепившихся за ним, выступают опасность, хитрость, коварство, воровство и, наконец, смерть. Последнее наиболее ярко раскрыто в античных и более ранних египетских и вавилонских мифах, а также в мифах северо-западной Америки и Океании, где существует предание о птице, что уносит в загробный мир душу умершего – водитель душ Иелх и священный Ибис Тот». Считаю, что выбранный «набор» мифопоэтических образов является наиболее действенным для англоязычной фантастики, а апелляция к текстам Р. Желязны, Дж. Толкиена, Дж. Вэнса показывает фактурность использования писателями таких «символических номинаций» как дерево, ворон и змей. Ну и, наконец, третий образ, значимый для фантастики – это образ змея: «он широко востребован фантастической литературой... образ змея, восходит к «зверю земли» из эфиопской мифологии и к «сыну земли» из египетской. Позже эти образы трансформировались в «мирового змея» Шеша в древней Индии, на котором держится земля, и Мехента в Египте, чье имя буквально означает «окружающий землю». Образы Мирового Древа и змея во многих космогонических мифах Евразии и Америки оказываются тождественными» и т.д. Образ змея как и ряд предшествующих образов достаточно точно рассмотрен автором статьи, допустимый спектр цитаций введен правильно. В целом работа имеет законченный вид, материал интересен, компилятивно нов, актуален. Думаю, что его можно использовать при изучении ряд дисциплин, касающихся специфики структурирования фантастики, творчества Р. Желязны, Дж. Толкиена, Дж. Вэнса. Стиль сочинения соотносится с научным типом, термины / понятия введены с учетом правильных коннотативных импульсов, серьезных разночтений и фактических ошибок не выявлено. В заключительной части автор отмечает, что «анализ различных

текстов англоязычной фантастической литературы позволяет обнаружить многочисленные примеры обращения авторов к традиционным мифопоэтическим образам мировой культуры, выполняющим различные функции и поддающихся множественным интерпретациям. В ряде случаев в текст современного произведения «встраивается» классический набор их символических значений; порой писатели-фантасты, отталкиваясь от изначальных трактовок, предлагают новые интерпретации, тем самым расширяя границы толкования символического содержания древнейших образов». Таким образом, итог созвучен основной части, целостность / логичность данного текста выдержана. Основные требования издания учтены, наличный список литературно-критических источников полновесен. Рекомендую статью «Мифопоэтика литературы: символический язык англоязычной фантастики» к открытой публикации в научном журнале «Litera».