

УДК 82.09  
ББК 83.2

**Ю.П. Хорошевская**

**ПУТЬ ГЕРОЯ В РОМАНЕ  
НИЛА ГЕЙМАНА  
«АМЕРИКАНСКИЕ БОГИ»**

---

Статья посвящена особенностям отражения героического мифа современной литературой в рамках мифологической условности. Рассматривается структура мифологемы героя с точки зрения теоретиков мифа и ее функционирование в романе Нила Геймана в качестве сюжетообразующего элемента.

**Ключевые слова:** *герой, миф о поиске, путь героя, инициация, подвиг, волшебные помощники, шаманизм.*

---

**Хорошевская Юлия Павловна** – соискатель кафедры теории и истории мировой литературы факультета филологии и журналистики Южного федерального университета

Тел.: 8-906-421-48-25  
E-mail: armaiti@inbox.ru

© Хорошевская Ю.П., 2013.

Использование мифологических мотивов современной литературой нацелено на углубленное и усложненное отражение социума и взаимодействия с ним отдельной личности. Художественное творчество, независимо от времени и эпохи, не может полностью отказаться от мифологического взгляда на мир. Мифология – это «важнейший элемент литературы, а <...> мифическое является одним из важнейших аспектов культурологического и литературного опыта» [Соуре, р. 4]. Можно утверждать, что мифологизирующая литература нашего времени являет собой размышление о человеческих ценностях: темпоральных и перманентных, ведь «... писатели XX века обратились к мифу в первую очередь как к средству преодоления трагического разлада человека с миром» [Миронов, с. 905]. Так называемый современный миф – это некоторое стремление преодолеть границы происходящего мгновения, отождествить конкретного человека в настоящем времени со всем человеческим сообществом прошедшего и грядущего.

В центре множества наиболее долговечных мифов и легенд мира находится герой – мужчина или женщина – одержавший победу над сложными обстоятельствами. Герои не обязательно всемогущи и бессмертны. Вместо этого они воплощают лучшие качества индивида, общечеловеческие ценности: силу, мужество, мудрость,

благородство, преданность. Мифологический герой является скорее символом, требующим осмысления, чем примером, которому необходимо строго следовать. Как определяет это Вейман, «в мифе неотделимы символ и символизируемое, оценка и оцениваемое, идеальность и реальность» [Вейман, с. 277].

Большая часть героических мифов основана на поиске (quest) – трудном задании или путешествии, предпринятом ради достижения великой цели. Quest может стать для мифического героя жизненным странствием или знаковым испытанием. Покидая обычную, привычную жизнь (мир), герой следует по пути приключения, вовлекаясь зачастую в совершенно сверхъестественные события. Он, в том числе, может отправиться в подземный мир и пережить собственную смерть: «Мифологический герой, покинув свой привычный дом, увлекается, переносится или по своей воле отправляется к порогу приключения» [Campbell, p. 227]. Путь героя в мифе изображается как ряд следующих друг за другом чудес с большим центральным приключением в качестве кульминации. Он редко представляется как обычный человек и всегда наделен исключительными способностями едва ли не с момента своего зачатия, «биография культурного героя сама приобретает парадигматический характер и как цепь критических событий жизни, коррелирующих с переходными обрядами, причем инициация часто заслоняет всё остальное» [Мелетинский, с. 227].

В силу своего происхождения (один человеческий родитель, другой – божественный), герой принадлежит к обоим мирам – миру людей, главным защитником которых является, и иному миру. Он отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного. В мифе герой находится на пороге великой перемены, через его посредничество реализуется судьба мира. Его путь обычно заканчивается получением нового знания или способностей. Как уже упоминалось выше, сокрытая, глубинная цель quest`а восходит к древним обрядам инициации и заключается в том, чтобы открыть герою сакральные знания о мире, о человеческой природе. Часто эти открытия весьма болезненные, а весь подвиг заключается в том, чтобы стать лицом к лицу с истиной (в том числе о себе самом).

В русле этого рассуждения можно интерпретировать испытания как страдания, ценой которых герой приобретает силу и мудрость для себя и для человечества. Путешествие героя может быть рассмотрено как символ самопознания, подвиг преодоления внутренних демонов и обретения собственного «Я» (становления личности). «Хотя дорога мифологического героя может проходить по земле, тем не менее, она всегда ведет внутрь – в глубины, где преодолеваются подспудные желания, и возрождаются давно утраченные, забытые силы, так необходи-

мые для преобразования мира» [Campbell, p. 27]. Путь мифологического героя не ограничивается горизонтально обыденной реальностью, он пролегает и в другом, священном, времени и пространстве. Можно представить его как вертикаль, аналогичную оси Мирового древа, где одним из важнейших этапов является нисхождение в «иной мир» и испытание смертью: «“иное царство”, его присутствие – или хотя бы подразумеваемое существование неких инобытийных пространственных слоев <...> обязательно для мифологической условности» [Ковтун, с. 152]. Путешествие в иной мир представляет собой финальную стадию пути героя, поскольку «...нисхождение в царство смерти, катабазис, есть условие героизации» [Пропп, с. 226]. Однако правило мономифа требует, чтобы герой доставил добытое знание в мир людей. То есть он не просто должен получить «сокровище», но еще и вернуться с ним. А вернувшийся герой уже не тот человек, который начинал путь.

Американец британского происхождения Нил Гейман вошел в современную литературу как... художник. В 1991 г. издаваемый им комикс «Sandman» завоевал World Fantasy Award – это был первый в истории случай, когда престижную литературную награду присудили графическому произведению. Приблизительно в это же время вышел в печати роман «Добрые предзнаменования», написанный Гейманом в соавторстве с Терри Праггеттом. В читательских кругах книгу встретили весьма благожелательно, что укрепило создателя комиксов в мысли попробовать силы на литературном поприще. Произведения Геймана характерны сложным сплетением жанров, в них присутствуют элементы детектива, романа-путешествия, поэтики «ужасного», мифологической и фантастической условностей. Они органично вписываются в контекст литературы постмодернизма с ее интертекстуальностью, игровыми конструкциями и культурными кодами.

В 1992 г. Гейман эмигрировал в Америку, где спустя несколько лет написал самый знаменитый свой роман «Американские боги», опубликованный в 2001 г. Западная критика встретила книгу более чем благоклонно, восторгаясь тем, как тонко британец ощутил «дух Америки», ее мультикультурность и гремучую смесь фольклорных традиций народов, однажды прибывших в эту землю. Сам Гейман говорил, что его роман видится ему кривым зеркалом реальности, книгой «о пограничной Америке, между тем, что вверху и вокруг. Это о странной мифологической глубине. О том, что может ранить. Или убить. Или свести с ума» [Gaiman, эл. ресурс]. «Американские боги» – роман довольно мрачный, оставляющий ощущение иллюзорности, хрупкости и тщетности бытия, но в то же время с явной претензией на эпичность. Каждое событие, происходящее здесь, само по себе не противоречит законам природы, обыденной реальности, но в совокупности они становятся проблематич-

ными для рационального восприятия. Забытое не значит утраченное, а забвение не всегда синонимично смерти – это своеобразный лейтмотив романа, и Гейман подтверждает эту мысль, вплетая в ткань основного повествования эпизоды о том, как вместе с переселенцами в Америку прибывали и их боги. Сменились эпохи, сменились поколения, а боги остались, забытые, но не исчезнувшие, точно брошенные игрушки, ждущие своего часа. И за свое право жить в сердцах людей, питаться их верой они готовы сразиться с новыми богами в эдаком местном аналоге Рагнаради. Мифологическая условность в романе представлена, в первую очередь, выведением в качестве персонажей различных божеств, духов, фольклорных героев. Они вторгаются в привычную действительность, сплавляя ее конечное время со своим вечно повторяющимся, циклическим, сакральным «dreamtime». Результатом этого совмещения становится сосуществование в пространственно-временной структуре романа двух реальностей: сакральной и профанной, а между ними находится герой-медиатор, объединяющий священное и обыденное время. По словам Джона Мюллена, «Американские боги» – это книга о возможности невероятного, о нарушении законов природы, но, прежде всего, это роман о герое, который пытается найти себя, свое время, «свое племя», свое место в мире [Mullan, эл. ресурс].

В своем программном романе «Американские боги» Нил Гейман сознательно обращается к героическому мифу как сюжетообразующему элементу. Однако мифологический герой у Геймана является не защитником сущего, а борцом за грядущее и его главное отличие от архаического героя в том, что его ведет к подвигу не стремление к славе, а чувство долга.

Quest мифологического героя в романе – это путь человека по имени Тень (Shadow). Точнее, собственного имени у него как будто и нет. Он – тень Одина, которого сопровождает, тень грядущих событий, тень самого себя: «When the shadows are long, that is my time. And you are the long shadow», – говорит ему при встрече Зоря Вечерняя [Gaiman, p. 58–59]. «Человеком-тенью» называет его один из воронов Одина. «You are the shadow. I am the light <...> Everything that is, casts a shadow», – пытается обозначить его суть Гор [Gaiman, p. 407]. Фактическим рождением Тени можно считать его выход из тюрьмы, где он сидел за драку, а первым фактором, разрывающим все связи с прошлой жизнью и призывающим к приключениям, становится для него известие о гибели жены. Герой начинает свой путь субъектом, утратившим прошлое, с зыбким настоящим и без какого-либо определенного будущего. Тень самому себе напоминает человека, о котором весь мир вдруг забыл.

Считается, что самый обычный путь приобретения шаманской силы – это видеть сны, поэтому неудивительно, что во время полета до-

мой Тень видит первый из своих шаманских снов, в котором ему является персонификация земли – человек с головой бизона – и намекает о грядущей буре. Эта мистическая фигура выступает и в роли глашатая приключения, и предсказателя, и просителя от имени земли: «“Changes are coming”, said the buffalo without moving its lips. “There are certain decisions that will have to be made”» [Gaiman, p. 15]. И в этот момент в жизни Тени появляется некий мистер Среда – седоволосый крепкий старик со стеклянным глазом – и предлагает герою работу в качестве своего телохранителя. Среда в скандинавской традиции считалась дном Вотана (Одина), о чем и говорит неожиданный попутчик Тени, не называя своего настоящего имени, но весьма недвусмысленно указывая на него: «Well, seeing that today certainly is my day – why don't you call me Wednesday» [Gaiman, p. 19]. Тень внемлет зову этого немного жуткого вестника, соглашается на предложение о работе и вступает на трудный путь своего quest'a. Герой обнаруживает себя в начале сложного пути вглубь страны и в глубины временных сплетений, где он встречает людей, которые и не люди вовсе, а существа столь же доброжелательные, сколь и угрожающие, из числа тех, чье истинное обличье можно увидеть только краем глаза, в тот миг, когда преломляется привычная реальность, приоткрывая реальность сакрального «dreamtime».

Интересно, что одноглазые существа в мифах, как правило, не боги, а злобные демоны. Конечно, сам Один не был чужд демонических свойств – он был богом бури, божеством неистовства в явлениях природы и в человеческих конфликтах. Он любит менять не только имена, но и обличье, любит, когда сражаются, и подчас сам убивает тех, кому раньше помогал. Недаром одно из его имен «Сеятель раздора». Но кривизна Одина была признаком исходной ущербности, неполноценности мира, ведь мир, сотворенный из принесенного в жертву существа, не может быть совершенен, более того, именно поэтому он конечен.

От своего нанимателя Тень и узнает о том, что Америка «наводнена» богами, фольклорной нечистью и культурными героями, в которых уже никто и не верит, имена многих утрачены навсегда, но сами они все еще живы, все еще ждут своего часа и возможности вернуться в сердца людей. Мифологическая условность в своем литературном отражении «воспроизводит центральный и вечно длящийся для древнего мифа онтологический конфликт “хаоса” и “порядка”» [Ковтун, с. 153]. Тень осознает, что оказался втянутым в этот конфликт мироздания и важным для него становится уяснение собственной позиции в указанном противостоянии. Мифологическое время особенное, в нем будущее уже предопределено и присутствует рядом с настоящим. Мифологическая история одновременно происходит и уже завершена. Иными словами, «пространство и время сверхъестественного мира <...> не являются

обычным пространством и временем, с которыми мы имеем дело в обычной жизни» [Тодоров, с. 99].

Основными вехами пути героя в его quest`е является обретение чудесных помощников и волшебных даров, встреча с богиней в «Доме Сна», совершение подвига, испытание смертью и возвращение в мир людей. Первый волшебный предмет Тени достается обманным путем от Бешеного Суинни, спившегося лепрекона. Суинни показывает фокусы с монетками, и Тень выигрывает у него золотую монетку – символ солнца. Второй волшебный предмет – серебряная монетка. Она символизирует луну, указывающую путь среди ночи и освещающую дорогу в загробном мире. Луну дарит ему Зоря Полночная, сетуя о том, что дочь (Луна) лишь слабая замена отцу (Солнцу): «You were given protection once. You were given the sun itself. But you lost it already. You gave it away. All I can give you is much weaver protection. The daughter, nor the father. But all helps» [Gaiman, p. 71].

Согласно наблюдениям Проппа, в процессе приобретения героем волшебных помощников можно выделить три ступени или возможности. Первая возможность – это помощник, найденный во время обряда посвящения. Своеобразной инициацией для Тени стало заключение договора с Одним, скрепленное «медом поэзии». Во время этого фантазмагорического действия герою достается волшебный дар – золотая монетка лепрекона, затем появляется первый (и самый важный) помощник – умершая жена Лора. Она восстает с помощью волшебной силы золотой монетки, которая символизирует солнце, пробуждающее ото сна. Лора следует за Тенью, помогая ему одолеть препятствия на пути, поддерживает его во время бдения, добывает ясеновое копье и приносит себя в жертву, нарушая планы Локи: «In this sorry world, she thought, the symbol is the thing. <...> And then, not knowing if it would mean anything, she said, “I dedicate this death to Shadow”, and she stabbed the stick into her chest, just below the breastbone, felt it writhe and change in her hands as the stick became a spear» [Gaiman, p. 462].

Вторая возможность, которую выделяет Пропп, – это приобретение помощника шаманом в состоянии временной смерти. В эту категорию можно включить как обитателей похоронного бюро Ибиса, Шакеля и Нанси, так и (пожалуй, в большей мере) Виски Джека. Ибис и Шакель (Тот и Анубис соответственно) выступают как проводник и судья загробного мира. Они судят дела Тени, когда он умирает во время бдения, оставляя за ним, как за сыном бога, право выбора. Пребывание Тени в их конторе можно определить как, собственно, временную смерть в «Доме Сна», которой сопутствует «брак» с богиней Баст. Нанси (Ананси) сопровождает Тень в качестве советчика и помощника, вызволяющий его (как и Лора) из сложных ситуаций. Виски Джек самим

автором определяется как некий собирательный культурный герой. Он предстает в облике индейца, символизируя душу земли, своеобразного хранителя Порога, и духа-помощника, которого каждый шаман находит для себя на «другой» стороне. Именно он задает Тени вопрос о «его племени», рассуждает о богах и земле, тем самым оказывая косвенное влияние на решения, которые приходится принимать герою: «The land was the church. The land was the religion. The land was older and wiser than the people who walked on it. <...> And we were the children of the land...» [Gaiman, p. 448].

Третья категория – это помощник, приобретаемый героем в загробном мире. Здесь мы особенно выделим двоих: Гора (солнце) и Истер (персонификация жизненной силы). Первый предстает безумцем, олицетворяя собой потерянное Тенью солнце. С помощью Истер он возвращает умершего на дереве героя к жизни. По словам Одина, принесшего самого себя в жертву (себе же) ради получения магического знания, в мире богов важна не смерть, важно умение воскреснуть. Солнце, дающее свет и тепло, и всепобеждающая жизнь, способная возникнуть в самых невероятных условиях, – так ли удивительно, что именно они даруют Тени «умение воскреснуть»: «“I brought you back because that was I had to do”, she said. “What you do now is whatever you have to do. Your call”» [Gaiman, p. 453].

В царство мертвых Тень попадает по своей воле, ведомый чувством долга. В договоре, который он заключил с Одином, значилось, что он, Тень, обязан отбыть девятидневное бдение, если его наниматель вдруг умрет. Это случается, и Тень считает своим священным долгом исполнить обязательство договора, ведь смыслом его жизни является прохождение пути, исполнение Долга, в соответствии с древними, мифологическими образцами: «Three days of the tree, three days in the underworld, three days to find my way back» [Gaiman, p. 380]. Героя привязывают высоко к стволу ясеня, принося в символическую жертву Одину, как однажды Один сам себя пригвоздил копьём к мировому дереву, дабы получить мистические знания об устройстве сущего, «Мир был создан из тела древней жертвы – великана Имира <...> чтобы познать все тайны творения, последовавшего за этим жертвоприношением, нужно было самому принести себя в жертву на мировом дереве, откуда видны все миры» [Петрухин, с. 103].

Из мифа знаем, что девять долгих ночей без еды и питья Один висел между ветвей, взирая на землю. Бог не просто осматривал весь мир с высоты Иггдрасиля, он постигал его суть: число ночей, проведенных в мучительных бдениях – девять, – было равно числу миров и корней мирового древа. Он путешествовал в прошлое, чтобы узнать о временах первотворения, ведь мировое древо в мифе воплощало не только про-

странство, но и время. Иггдрасиль соединял не только все миры – он был средоточием времени, соединял прошлое и будущее, которые встречались у корней мирового древа, у источника норн. Один приносит себя в жертву себе самому, чтобы получить магическую (шаманскую) власть над миром. Такую власть давало не просто знание, а знание магическое, доступное только после прохождения мучительного ритуала (инициации). Этот ритуал был равнозначен смерти, а значит, способности проникнуть на тот свет, в иные миры, увидеть и познать их. Связь с обрядом инициации можно усмотреть и в самом названии мирового древа Иггдрасиль (Конь Игга, т.е. Одина). Самыми сложными были испытания, которые должен был пройти стремящийся к сверхъестественной мудрости, знанию тайн мира шаман. Эти испытания приравнивались к смерти и воскресению шамана, уже обретшего на том свете сверхъестественные знания. Шаманы наделялись способностью проникать во все миры мифологической вселенной, находить там души умерших и ответы на сложные вопросы. Шаману нужен был волшебный помощник, который переносил бы его в иные миры. В северной традиции таким помощником был конь или олень. Для Одина им стало мировое древо – Конь Игга.

Как уже упоминалось, для мифологической условности характерно соотнесение жизненного пути одного, достаточно индивидуализированного, героя с судьбой всего человечества и, шире, одухотворенного мироздания. От нравственного выбора героя, оценки им собственного предназначения зависит гармония одухотворенной вселенной и разрешение вечного конфликта хаоса и порядка.

«Американские боги» – это роман о герое, о поиске «своего племени», самопознании и самоидентификации. Вернувшись из царства смерти, Тень понимает, что он должен остановить битву богов, сохранить хрупкое равновесие в этом цикле бесконечно повторяющегося сакрального времени. Об этом его просит сама земля, являясь ему во снах в облике минотавра и в царстве смерти в облике Виски Джека, на это иносказательно намекает Истер, возвращая героя в мир живых. Битва началась без Тени, но он врывается в ее круг и призывает богов остановиться. Боги слышат его и соглашаются с ним, поскольку он предстает перед ними как один из них, как сын Одина, прошедший обряд «посвящения» и получивший магическое знание, – только поэтому его слово что-то значит для них. Один задумал этот «американский Рагнарад» как глобальное жертвоприношение самому себе, продемонстрировав в полной мере коварство своей «божественной природы». Он спровоцировал конфликт собственной смертью, которая не страшит его, ведь он уже обрел свое «умение воскреснуть». И первой жертвой, которую Один вознамерился принести себе, должен был стать Тень – его соб-

ственный сын. Тень совершает девятидневное бдение, руководствуясь чувством долга. Во имя этого же долга он сознательно идет на смерть, точнее в царство смерти, где получает ответы на мучающие его вопросы, находит «свое племя» и получает столь важное в мире богов «умение воскреснуть». Иными словами, «... тот, кто хочет добыть высшее знание и этим самым высшую силу, должен стать богом, и становится им через странствие через мир усопших, через небо» [Пропш, с. 254]. В мире мертвых Тень нашел «свое племя», обрел душевное равновесие и вернулся как эмиссар своего отца – «Отца Всех Богов» – Одина. И это обретенное равновесие отразилось в пространстве целого мира, подобно тому, как алхимический микрокосм отражается в абсолютном макрокосме.

Таким образом, можем заключить, что герой в романе Геймана в соответствии с требованиями мифологической условности оказывается втянутым в извечный конфликт мироздания, борьбу старого и нового поколений богов. Сверхъестественные способности протагониста здесь заменяются его личностными качествами, а разрешение вечного конфликта хаоса и порядка заключается в выяснении героем своей позиции в указанном противостоянии. Автор сознательно использует элементы героического мифа, привнося с его помощью в роман пафос героики, трагедийности и самопожертвования, утверждая прямую зависимость миропорядка от поиска человеком своего места в одухотворенной вселенной.

### Литература

- Вейман Р.* История литературы и мифология. М., 1975.
- Ковтун Е.Н.* Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа. М., 1999.
- Мелетинский Е.М.* Поэтика мифа. М., 2000.
- Миронов А.В.* Принципы исследования неомифологического романа XX века (жанровый аспект) // Вестн. Нижегородского ун-та им. Н.И. Лобачевского. Литературоведение. Межкультурная коммуникация. 2010 № 4(2).
- Петрухин В.Я.* Мифы древней Скандинавии. М., 2001.
- Пропш В.Я.* Исторические корни волшебной сказки. М., 1999.
- Тодоров Ц.* Введение в фантастическую литературу. М., 1999.
- Gaiman Neil.* American gods: a novel. N. Y., 2001.
- Gaiman Neil.* Letter to reviewers. [Электронный ресурс] URL: <http://www.neilgaiman.com/works/Books/American+Gods/in/184/> (дата обращения: 03.11.2013).
- Campbell Joseph.* The Hero with a Thousand Faces. Princeton, N.J., 2004.
- Coupe Laurence.* Myth. N. Y., 2009.
- Mullan John.* American Gods by Neil Gaiman. [Электронный ресурс] URL: <http://www.theguardian.com/books/2011/aug/19/american-gods-neil-gaiman-book-club> (дата обращения 03.11.2013).