

УДК 82.01

**ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ЕВРОПЕЙСКОГО
СРЕДНЕВЕКОВЬЯ В ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ТОЛКИНА**

В.В. Буланов, М.А. Князев

ФГБОУ ВО Тверской ГМУ Минздрава России, г. Тверь, Россия

V.V. Bulanov, M.A. Knyazev

**THE REINTERPRETATION OF THE CULTURAL LEGACY OF THE EUROPEAN MIDDLE
AGES IN TOLKIEN'S LITERARY WORKS**

Tver State Medical University

В статье описана преемственность между европейской мифологией и творчеством Толкина и высказано предположение касательно цели, с которой Толкин писал свои произведения.

The article describes the connection between European mythology and Tolkien's works and suggests the purpose behind Tolkien's writing.

Ключевые слова: миф, мифология, фэнтези, Средиземье, Толкин, творчество.

Key words: myth, mythology, fantasy, Middle-earth, Tolkien, oeuvre.

Мы живем в постоянно развивающемся мире, вместе с развитием технологий и науки развивается и наше мировоззрение, что находит свое отражение, например, в творчестве. Так с течением времени мы начинаем по-новому смотреть на ранее виденные истории. Благодаря желанию переосмыслить и взглянуть на привычный мир под новым углом появилось такое направление как постмодернизм, для понимания которого мало только ознакомиться с самим произведением, крайне важно и понимать контекст и научиться видеть “фундамент”, на котором оно построено, в свою очередь этим фундаментом могут выступать, например, произведения классиков прошлого, реальные исторические события или мифы различных народов. Поэтому, чтобы по-настоящему понять замысел автора и научиться видеть так называемое “второе дно” произведения необходимо находить и интерпретировать источники вдохновения. Свои мысли я хочу подкрепить примером и разобрать мифологические истоки в творчестве известного английского лингвиста и писателя Джона Р. Р. Толкина, автора классики жанра фэнтези, “Хоббита” и “Властелина колец”.

Для начала я считаю необходимым разобраться в самом понятии мифа. Миф – это в первую очередь “инструкция к жизни”, в древности люди через мифы или сказки объясняли молодому поколению правила инициации, например, те кто жили правильно, по языческим стандартам, в мифах выживали, преодолевали все невзгоды и возвращались домой, а тех героев, которые, наоборот, не смогли повзрослеть ни физически, ни духовно ждало поражение. К тому же мифы давали представление об устройстве мира и вселенной, их происхождении и дальнейшей судьбе [5].

Теперь же, понимая роль и значение мифа, я предлагаю с этими знаниями углубиться в личность самого Толкина, дабы попытаться понять, с какой целью он написал свои произведения, зачем создал мир Средиземья и какой посыл заложил в него. В первую очередь Джон Рональд Руел Толкин был лингвистом, профессором кафедры англосаксонского языка Оксфордского университета, а по своей натуре – исследователем. Кроме того, он любил литературу и даже состоял в дискуссионном клубе на соответствующую тематику, а его дети часто перед сном слушали сказки, которые их отец сам сочинял. Исследуя мифологию и эпос различных культур, тогда еще молодого Джона ждало разочарование, в отличие от скандинавской, германской и корело-финской мифологий, которые произвели на него сильное впечатление, у Англии, его родной страны, не было такого богатого устного творчества, конечно, не стоит забывать об историях о короле Артуре, но одной только этой “сказки” не было достаточно. Таким образом, в попытке совместить свои интересы Толкин решился на создание своей выдуманной вселенной [3].

В своем мире начинающий писатель нашел место всем своим пристрастиям: свою тягу к лингвистике он воплотил в виде создания многочисленных языков и наречий для многих народов Средиземья, а в основу космогонии, рас и персонажей легли те самые мифы разных народов, в основном народов, живших на территории Западной и Северной Европы.

Естественно предположить, что творчество, придуманное человеком 20 века будет существенно отличаться от языческих фантазий. Хотя на первый взгляд это трудно заметить за общей “сказочностью” происходящего. Те же гномы и эльфы, тот же Мидгард или Средиземье, однако история понятна современному читателю, в отличие от той же мифологии, чтобы понять которую необходимо предварительно пропустить информацию через фильтр образности, держа в уме мировоззрение людей, живших сотни и тысячи лет назад. И понятен мир Средиземья нам именно потому, что Толкин использовал мифологические образы лишь как фасад, как способ увлечь читателя эскапичным фантастическим миром, а в фундаменте лежат идеи понятные нам, идеи о дружбе, о превозмогании, о борьбе добра и зла. Касательно последнего хочу отметить, что идея противостояния светлых и темных сил не так уж и стара и наибольшее распространение получила в христианской религии и даже в том же скандинавском эпосе, оказавшего наибольшее влияние на творчество Толкина, тяжело найти по-настоящему злого персонажа. Некоторые могут назвать предателя Асгарда, бога Локи, начавшего Рагнарёк, но и он это лишь сила хаоса, призванная уравнивать баланс сил порядка [5].

Идея о разделении мира на эпохи так же нова и присуща Новому и Новейшему Времени, тогда как для язычества более характерны идеи о цикличности мира, в качестве примера этого явления можно привести миф о Рагнарёке, как конце мира старого и начале мира нового, причем никто не отрицает факт того, что он мог происходить уже не раз, ведь идея о цикличности мира исходит из наблюдений о цикличности времен года, так за Великой зимой, предвещающей Рагнарёк, следует символическая весна, как рождение новой жизни и нового мира.

В связи с развитием технологий современный человек постепенно перестает зависеть от погодных явлений и времен года, поэтому и мысли о цикличном мире теряют свою актуальность, а на смену этому приходит современное мировоззрение, которое Толкин и внедрил в свои произведения. Так, мир Средиземья, как и наш реальный мир, делится на эпохи и похож не на петлю, а на прямую линию, где каждая следующая эпоха продолжает предыдущую и служит плацдармом для последующей.

Если рассматривать каждый источник заимствования и его аналог в мире Средиземья, то, конечно, на первый взгляд бросается скандинавская мифология и ее геройский эпос. Таким образом, даже сам мир Средиземья почти полностью сошел со страниц Эдды, сохранив при этом название: Мидгард – один из девяти миров в скандинавской космогонии- можно перевести как “Срединная земля или ограда”, что созвучно со Средиземьем.

Одними из обитателей миров на кроне Древа Жизни были альвы или светлые эльфы – раса полубожественных прекрасных существ, которые живут в собственном мире- Альфхейме, часто отождествляются с магией, плодородием и долгожительством. И, действительно, сходство с эльфами Толкина не нуждается в объяснении.

Другой расой, позаимствованной у народов северной Европы, являются низкорослые темные эльфы, или дворги, обитатели одного из нижних миров, Свартальфхейма, которые в творчестве Толкина, поселились в пещерах и горах, и как и их мифологические прообразы, являются искусными кузнецами, однако присутствуют и различия. Так, дворги никогда не участвовали в сражениях, занимаясь лишь изготовлением артефактов и оружия для асов, а дневной свет мгновенно превращал их в камень (эта деталь в мире Средземья досталась троллям).

Образ Гендальфа заслуживает отдельного внимания, так как находится на стыке различных культур и влияний. На первый взгляд обычный старец с посохом, Гендальф не сразу раскрывает свои магические способности, так же, как и лидер асов, Всеотец Один часто спускался в мир людей, представая одноглазым стариком с бородой, чтобы обманом получить желаемое или испытать гостеприимство людей. При этом большее влияние на образ Гендальфа оказал волшебник Мерлин из цикла легенд о короле Артуре из родной для Толкина англо-саксонской культуры. Оба волшебника предстают не только как мастера магии, но и как наставники для героев, проводники в другой мир. Как Мерлин для короля Артура, так и Гендальф для Бильбо, Фродо и Арагорна, призывают их к странствию и сопровождают на этом пути [1]. Еще одним источником вдохновения является образ Иисуса. Пережив пытки из любви к людям, они возносятся после смерти и получают новую жизнь, так Гендальф Серый перерождается в Гендальфа Белого.

Говоря о христианстве, сюжеты из Библии во многом были использованы Толкином. Нагляднее всего это можно проследить в «Сильмариллионе», рассказывающем историю создания мира Средиземья и его обитателей. Падение Люцифера находит свое отражение в образах Мелькора и Саурана. Так, например, сосланный с небес Саурон воплощает в себе архетип абсолютного зла и является самой большой угрозой для жителей Средиземья. Он так же искушает белого волшебника Сарумана, подталкивая того на предательство других магов. Мотивы грехопадения и искушения также являются прямым заимствованием из христианской религии. Воплощение этих идей можно найти в кольце Всевластия - артефакте, созданном Сауроном, являющимся сосредоточением грехов народов Средиземья. Кольцо развращает, приносит могущество и силу, но забирает человечность, а затем и жизнь владельца [2].

Говоря о мифологических источниках кольца, можно вспомнить и ящик Пандоры, и яблоко раздора из устного творчества греков, но, без сомнений, главный источник – это кольцо из «Песни о Нибелунгах». Изначально этот сюжет происходит из героического эпоса скандинавов, однако сегодня больше известен благодаря творчеству немецкого композитора, Рихарда Вагнера, где кольцо стало источником не только проклятия, но и бесчеловечности и ненависти, а обладать им может только чистый сердцем.

Так, в творчестве Толкина можно найти и архетип маленького человека, несвойственный для мифологии. Воплощен он в буквально маленьких хоббитах в целом, и в Фродо и Семюэле в частности. Сила кольца оказывается слишком манящей для могучих воинов, тогда как безобидные хоббиты оказываются более стойкими, на них и ложится ноша по спасению Средиземья. Образ хоббитов не похож ни на легендарного короля Артура, ни на Зигфрида, зато он похож на обычных людей, а идея поставить в центр истории как «Хоббита», так и «Властелина Колец» героев, похожих на нас, способствует сопереживанию читателя героям.

Таким образом, беря во внимание мысли и цели, которые заложил Толкин в свои произведения, я бы охарактеризовал его творчество, как современную мифологию, которая берёт за основу сказочные образы из эпоса народов Северной и Западной Европы, перекладывает их на ценности нового времени понятные современным людям. Именно из этого сочетания культур разных эпох и получается мир, способный увлечь читателей со всего мира точно так же, как и слушателей мифической историй и эпосов различных народов тысячелетия назад [6].

Литература

1. Бернс, М. Отголоски Гильгамеша в «Падении Артура» и «Легенде о Сигурде и Гудрун» Дж. Р. Р. Толкина / М. Бернс // Journal of Tolkien Research : [электрон. журн.]. — 2021. — Т. 13, № 1. — URL: <https://scholar.valpo.edu/journaloftolkienresearch/vol13/iss1/4> (дата обращения: 05.02.2026). — Пер. загл.: Echoes of Gilgamesh in J.R.R. Tolkien's The Fall of Arthur and The Legend of Sigurd and Gudrún.
2. Галиев С.С. Мотив Зла в мифологической системе Толкина // Вестник Университета Российской академии образования. 2010. № 1. С.56-61.
3. Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1(9). С. 189-194.
4. Потапова О.С. Мифотворчество Дж. Р. Р. Толкина: «Сильмариллион» в контексте современной теории мифа [Электронный ресурс] URL: <http://culture-code.ru/wp-content/uploads/2015/12/Потанова-О.С.- Автореферат.pdf> (дата обращения: 05.02.2026).
5. Фишер, Дж. Толкиновская готика: запретная любовь, чудовищность и преследование в «Падении Артура», «Падении Гондолина» и «Властелине Колец» / Дж. Фишер // Tolkien Studies : ежегодник. — 2011. — Т. 8. — С. 59–78. — Пер. загл.: The Tolkienian Gothic: Forbidden Romance, Monstrosity and Pursuit in The Fall of Arthur, The Fall of Gondolin and The Lord of the Rings.
6. Шиппи, Т. Дорога в Средьземелье / Т. Шиппи ; [пер. с англ. М. Каменкович, С. Степанова]. — СПб. : Ленинградское издательство, 2003. — 406 с. — Пер. изд.: The Road to Middle-earth / Т. Shippey. — 1992.