

## СПЕЦИФИКА ДЕКОНСТРУКЦИИ ОБРАЗОВ БОГОВ В ВОСТОЧНОСЛАВЯНСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XXI В.

**А. С. Альшевская**

*Белорусский государственный университет,  
пр-т Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, 77schevskaya@mail.ru*

Рассматриваются основные тенденции деконструкции образов богов в восточнославянской литературе XXI в.: 1) антропоморфизация богов (их типизация на основе социального статуса; индивидуализация на уровне черт характера); 2) авторское мифотворчество (создание новых богов; реконструкция либо деконструкция с художественной целью стадий видоизменения представлений о богах).

**Ключевые слова:** боги; восточнославянская литература XXI в.; антропоморфизация; типизация; индивидуализация; авторское мифотворчество.

## СПЕЦЫФІКА ДЭКАНСТРУКЦЫІ ВОБРАЗАЎ БАГОЎ ВА ЎСХОДНЕСЛАВЯНСКАЙ ЛІТАРАТУРЫ XXI СТ.

**Г. С. Альшэўская**

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт,  
пр-т Незалежнасці, 4, 220030, г. Мінск, Беларусь, 77schevskaya@mail.ru*

Разглядаюцца асноўныя тэндэнцыі дэканструкцыі вобразаў багоў ва ўсходнеславянскай літаратуры XXI ст.: 1) антрапамарфізацыі багоў (іх тыпізацыя на аснове сацыяльнага статусу; індывідуалізацыя на ўзроўні рыс характару); 2) аўтарская міфатворчасць (стварэнне новых багоў; рэканструкцыя альбо дэканструкцыя з мастацкай мэтай стадый відазмянення ўяўленняў пра багоў).

**Ключавыя словы:** багі; усходнеславянская літаратура XXI ст.; антрапамарфізацыя; тыпізацыя; індывідуалізацыя; аўтарская міфатворчасць.

## THE SPECIFICS OF THE DECONSTRUCTION OF IMAGES OF GODS IN THE EAST SLAVIC LITERATURE OF THE XXI CENTURY

**A. S. Alshevskaya**

*Belarusian State University,  
4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, 77schevskaya@mail.ru*

The article examines the main trends in the deconstruction of images of gods in the East Slavic literature of the XXI century: 1) anthropomorphization of gods (their typification based on social status; individualization at the level of character traits); 2) author's myth-making (creation of new

gods; reconstruction or deconstruction for artistic purposes of stages of modification of representations of gods).

**Keywords:** gods; east slavic literature of the XXI century; anthropomorphization; typification; individualization; author's myth-making.

Переосмысление мифологии в литературе – одна из актуальных проблем современного литературоведения. Не только в эпоху постмодернизма пробуждался интерес писателей к мифу. Каждая новая волна подобного интереса всегда вносила свою специфику в переосмысление мифологических образов, но именно в творчестве современных авторов деконструкция образов богов не только переосмыслила старые, а также приобрела новые специфические черты, которых не было на более ранних этапах развития литературы. Цель нашего исследования – выделить основные тенденции деконструкции образов богов в современной русской, белорусской и украинской литературе.

1. Первая тенденция деконструкции образов богов на современном этапе развития – **антропоморфизация**.

В качестве одной из форм антропоморфизации наблюдается продолжение тенденции к **типизации** на основе социального статуса, но новое время породило и новые типы. Так, если в более ранних периодах в литературе под богами подразумевались помещики (к примеру, в поэме К. Вереницына «Тарас на Парнасе», а также в многочисленных пародиях поэмы «Энеида» античного автора Вергилия (И. Котляревского В. Ровинского и др.), написанных в жанре трагедии, то в современных произведениях боги, скорее, похожи на чиновников, проектировщиков миров.

В частности, в фантастическом романе Д. Мансурова «В конце времен» (2005) создание миров представлено не как нечто чудесное, а как научные проекты. Так, если параллельные миры – это «*черновые работы ангелов-инженеров и проекты ангелов-студентов*» [1, с. 14], то основные миры – это «*их дипломные проекты*» [1, с. 14]. Как видим, в данном произведении сотворение человеческих миров подается как создание «*школ для обучения молодых душ*» [1, с. 197], причем «*в вечный мир допускались только прошедшие выпускные экзамены души*» [1, с. 197]. А сам Бог, как описывает его автор, похож на чиновника, одетого в «*стильный костюм*» [1, с. 6], называет его бюрократом, который требует от «*ангелов-проектировщиков полную отчетность о каждой молекуле*» [1, с. 17]. «*Из тебя вышел бы неплохой чиновник*» [1, с. 19], – отмечает главный герой романа Кощей. Но при этом, как и обычный чиновник, Бог сам находится в зависимости от разных бюрократических правил, то есть не всемогущ. «*У меня нет лицензии на изготовление денег!*» [1, с. 9], – заявляет он.

Подобным образом изображены и главные персонажи сборника коротких рассказов российского автора П. Бормора «Игры демиургов» (2007) – демиурги Шамбамбукли и Мазукта. Они создают миры, ставят эксперименты над людьми, изучают их жалобы в небесной канцелярии, устраивают апокалипсисы, но при этом они не всемогущи, а больше похожи на инженеров-проектировщиков, чья деятельность строго регламентирована и ограничена законами бюрократической системы, чем на богов.

Так, Шамбамбукли – начинающий демиург, который только учится создавать миры. Для обучения он покупает себе пособие по сотворению мира, обращается в техническую поддержку за консультацией. А представление на одобрение и оценку комиссии первого созданного мира представлено в виде защиты дипломного проекта в конце обучения.

Все необходимое для сотворения миров (семена растений, животных, подержанные планеты, солнце, разумных существ) данные демиурги не создают из ничего, поскольку это было бы нарушением закона сохранения материи, что является нарушением уголовного кодекса, поэтому они все необходимое покупают в специальном супермаркете.

Более того, есть определенный лимит на расходы для создания либо ликвидации мира. Например, всемирный потоп – весьма затратный конец света. А в конце тысячелетия им приходят счета *«за свет, за тьму, за воду, за землю»* [2] Демиург Мазукта возмущается, что финансовые ограничения не дают ему нормально работать: *«В девяти мирах пора устраивать Апокалипсис, а теперь что? Какой может быть потоп, при таких расходах на воду? Какие молнии при таком счете за электричество?»* [2] Проблему вызывает не только финансовый вопрос, но и общественное мнение, скажем, партия зеленых требует безболезненного апокалипсиса.

А в сборнике рассказов современной белорусской писательницы Л. Рублевской *«Старасвецкія міфы горада Б\*»* (2012) каждый сюжет – это древнегреческий миф, который был вписан в контекст реалий белорусского местечка с целью создания эффекта пародии, бурлеска и травести. Помимо схожести сюжетов рассказов и мифов, прямыми отсылками к мифу выступают названия рассказов (*«Артемиды и Актеон»*), а также краткий пересказ мифа перед каждой историей. Герои мифов представлены в книге в облике мещан, а боги в виде представителей, занимающих более высокое положение в обществе, но полностью лишённые каких-либо сверхъестественных свойств. Так, в рассказе *«Аполлон и Марсий»* сатир Марсий – это местный музыкант-самоучка Гирша, а Аполлон – выдающийся и знаменитый скрипач Николай Поливанов; в рассказе *«Семела и Юпитер»* Семела – это пани Авгинья, которая по причине плохого зрения жила в иллюзорном, но счастливом неведении, пока не прозрела, а Юпитер – Самсон Григорьевич Ивановский, московский врач-офтальмолог.

Следующая форма антропоморфизации образов богов – **индивидуализация** – очеловечивание на уровне свойственных именно данному богу черт характера. Отметим, что данная тенденция появилась еще в творчестве Гомера. Скажем, боги в героической поэме *«Иллиада»* (IX–VIII вв. до н. э.) уже обладают не только человеческой внешностью, но и характером. Как констатирует А. Ф. Лосев, боги у Гомера – это *«совершенно такие же персонажи его художественного произведения, как и самые обыкновенные герои и люди»* [3, с. 138]. К примеру, *«гомеровские боги обладают всеми человеческими недостатками, ссорятся, бранятся, даже дерутся, злопамятны, мстительны»* [3, с. 314]. Зевс ссорится с Герой, Афродита изменяет своему мужу Гефесту с богом войны Аресом.

В романе-фэнтези российской писательницы И. Бобровой *«Наше величество Змей Горыныч»* (2008) боги изображены в сниженном, комическом виде. В их жизни те же перипетии и проблемы, что и в жизни обычных людей: любовь, борьба за

власть, интриги, проблемы отцов и детей и т. п. Так, бог Сварог любит, но побаивается свою жену Ладу, переживает за своих детей, к примеру, что у Лели родился уже седьмой ребенок, а кто его отец, опять неизвестно, винит себя за то, что это все из-за того, что он сильно ее разбаловал. Более того, каждого из богов автор наделяет качествами, выделяющими его на фоне других: Ярила и Услад, младшие сыновья Сварога и Лады, – озорники, гуляки и пьяницы [4, с. 22]; Морена – «без эмоций, всегда ровна и холодна» [4, с. 26]; Род (отец Сварога) – «крут нравом и скор на расправу» [4, с. 26–27] и т. п.

2. Вторая тенденция – **авторское мифотворчество**, одной из форм проявления которого является создание авторами новых богов. Так, в фантастическом романе-сказке белорусских авторов А. Жвалевского и Е. Пастернак «Гимназия № 13» (2010) Кощей (Чернобог) предстает перед читателем в виде богини Паляндры: это «высокая красивая женщина в черном платье и с длинными блестящими черными волосами» [5, с. 173]. В романе переосмысливается классическая для фольклора модель смерти, которая, как и в фольклоре, находится на конце иглы, игла в яйце, яйцо в утке, утка в зайце, заяц спрятан в сундуке, сундук висит на дубе, но если сломать иглу, то Паляндра, в отличие от Кощея в сказке, не умирает, а, наоборот, становится бессмертной. Как видим, другое имя, иная гендерная принадлежность и другие отличия дают нам основание рассматривать данную богиню как результат писательского мифотворчества.

В произведениях современного фэнтези писатели пробуют создавать свои авторские «пантеоны» богов, но, как правило, они максимально упрощены. Скажем, в романе российской писательницы М. Суриковой «Сердце Стужи» (2019) миром управляют только два божества: богиня Стужа, под руководством которой находятся снежные маги, и бог Яр, в подчинении у которого огненные маги.

В фантастическом романе «Пандем» (2001 – 2002) украинских писателей М. и С. Дяченко Пандем – аналог Бога, некий сверхразум, что пытается помочь всему человечеству. Но, в отличие от того, он куда более доступен и открыт: поддерживает диалог со всеми жителями, а не только с избранными, отвечая на вопросы и отзываясь на просьбы.

Для более тесного и близкого общения с людьми он предстает перед ними в человеческом облике: сначала мальчиком лет пятнадцати, а затем восемнадцатилетним парнем. «Я расту... Мне хотелось бы... Чтобы снаружи по возможности было то же, что и внутри» [6, с. 43], – объясняет он свои преобразования. Его поведение и действия во многом очеловечены: играет в мяч, курит, пьет коньяк, использует выражения, содержащие просторечную, даже вульгарную лексику: «Чтоб я сдох, – серьезно сказал Пандем. – Крест на пузе...» [6, с. 32]. Но это всего лишь имитация человеческого облика и поведения. «Ты опять притворяешься человеком... Выстраиваешь для меня модель моего друга...» [6, с. 86], – замечает главный герой романа Ким. Сам Пандем также отмечает псевдоантропоморфность своего облика: «это форма, – мягко сказал Пандем. – Мне не обязательно иметь человеческое тело...» [6, с. 20].

Его понимание жизни также далеко от человеческого. Как признает сам Пандем, он по своей истинной сути «совершенно не человек» [6, с. 31]. Исцеляя нравственные

и физические недуги людей, помогая создавать новые технологии, предотвращая катастрофы, он тем самым совершает ошибку, поскольку снимает с людей ответственность и право на свободу выбора, что приводит к деградации человечества.

Отметим также, что писатели не только создают новых богов в своих произведениях, но и могут реконструировать с художественной целью стадии видоизменения представления о них. Про разные этапы развития античных богов мы знаем достаточно из исследований А. А. Тахо-Годи, О. М. Фрейденберг, А. Ф. Лосева и др., чтобы выделить пять основных форм их репрезентации в мифологии и литературе. Так, первая стадия – *аморфные боги* (Хаос, Гея, Эрос и Тартар не имеют конкретной формы; вторая – *зооморфные*, скажем, медведица в эпоху классической мифологии почиталась как воплощение Артемиды – божественной охотницы; третья – *боги-метаморфы*, для которых были характерны временные превращения (метаморфозы) богов в животных, например, Зевс превращается в быка; четвертая – боги как *антропоморфные образы-представления*, обладающие только человеческой внешностью; пятая – боги как *антропоморфные образы-персонажи*, где «боги наделяются уже не только наружностью человека, но и его природой» [7, с. 112]). Но славянская мифология не имеет такого четко очерченного пантеона. Данный факт отмечает белорусский исследователь А. М. Ненадовец в книге «Міфалогія роднага краю» (2018): «в славянской мифологии, а в белорусской тем более, существовали в этом направлении «белые пятна» – неохваченные божественным вниманием и властью пространство и территории, а сами боги не выделялись, в подавляющем большинстве, некоторой выразительностью, определенностью, характерными чертами и свойствами, а были, наоборот, невыразительными, “бесформенными”» [8, с. 10–11.], что дает писателям пространство для художественного вымысла.

Так, в цикле романов «Трое из Леса» российский фантаст Ю. Никитин изобразил развитие человечества от древних времён до наших дней, предлагая концепцию изменения восприятия мира человечеством по мере его взросления. А свое представление о трех стадиях изменения славянских богов относительно формы их репрезентации автор дает в книге «Трое и боги» (1994): 1. *Зооморфные* (бог Род изображен в образе белого сокола, два его сына Белобог и Чернобог, ответственные за Добро и Зло, в виде двух гигантских лебедей (белого и черного); бог Смерти – Ящер). 2. *Антропоморфные образы-представления* (Ярило, Жарок и др.) – имеют антропоморфный облик, но совершенно иное, чем у людей мировосприятие: «*Боги – вечные дети.... Я дал им вечную жизнь, вот они и... не спешат*» [9, с. 231]. Боги, в отличие от людей, «*не ведают ни добра, ни зла ... Если боги вам и помогут, то случайно. Повредят – тоже случайно*» [9, с. 13]. 3. *Антропоморфные образы-персонажи*, специфика которых в том, что они являются результатом процесса антиантропоморфизации – превращения людей в нелюдей (в данном случае в богов): «*Самые могучие боги – это люди, что обрели мощь*» [9, с. 418]. Так, «*своим умом ли, как Числобог, умением любить, как Лада, или страстью к охоте, подобно Велесу*» [9, с. 418]. Согласно концепции автора, люди могут быть равны богам: так, один из героев Таргитай становится богом, бесстрашно выйдя на бой с Ящером. Род из капли своей крови сотворил человека, следовательно, «*в каждом из нас есть частица Рода*» [9, с. 214], то есть бога.

А в романе «Герой должен быть один» (1995) Г. Л. Олди, написанному, по авторскому определению, в жанре «мифологического реализма» и представляющему собой альтернативную биографию Геракла, ставится под сомнение мифологическое представление о том, что боги создали людей: «*Что, если все это придумали люди, что, если они создали нас (богов – А.А.) – таких, какие мы есть, какими помним себя!*» [10, с. 497]

Итак, рассмотрение произведений русской, белорусской и украинской литературы XXI в. дало нам возможность выделить следующие тенденции деконструкции образов богов на современном этапе развития. Первая – антропоморфизация богов. В результате проведенного анализа нами были отмечены два типа репрезентации богов как антропоморфных персонажей: 1) типизация по социальному статусу; если в более ранней литературе под ними подразумевались помещики (к примеру, «Тарас на Парнасе» К. Вереницына, пародиях поэмы «Энеида» Вергилия И. Котляревского, В. Ровинского и др.), то в современной литературе – это чиновники (Д. Мансуров «В конце времен», П. Бормор «Игры демиургов») либо иные высокопоставленные представители общества (Л. Рублевская «Старасвецкія міфы горада Б\*»); 2) индивидуализация характера (И. Бобровой «Наше величество Змей Горыныч»).

Вторая выделенная нами тенденция – авторское мифотворчество: создание новых богов (богиня Паляндра в романе-сказке А. Жвалевского и Е. Пастернак «Гимназия № 13», бог Пандем в одноименном романе М. и С. Дяченко, богиня Стужа и бог Яр в романе М. Суриковой «Сердце Стужи»); реконструкция (Ю. Никитин «Трое и боги») либо деконструкция (Г. Л. Олди «Герой должен быть один») с художественной целью стадий видоизменения представлений о богах.

### Библиографические ссылки

1. Мансуров Д. В. В конце времен. М.: АРМАДА: «Издательство Альфа-книга», 2005.
2. Бормор П. Игры демиургов [Электронный ресурс]. URL: <http://loveread.me/contents.php?id=43571> (дата обращения: 01.11.2024).
3. Лосев А. Ф. Гомер / предисл. А. А. Тахо-Годи. 2-е изд., испр. М.: Молодая гвардия, 2006.
4. Боброва И. Наше величество Змей Горыныч. М.: «Издательство Альфа-книга», 2008.
5. Жвалевский А., Пастернак Е. Гимназия № 13. М.: Издательство «Время», 2018.
6. Дяченко М. и С. Пандем. М.: Эксмо, 2019.
7. Фрейденберг О. М. Миф и литература древности. М.: Наука. Гл. ред. вост. лит., 1978.
8. Ненадавец А. М. За смугою міфа. Мінск: Бел. навука, 1999.
9. Никитин Ю. Трое и боги. М.: Эксмо, 1994.
10. Олди Г. Л. Герой должен быть один. М.: Эксмо, 2008.