



Волшебные истории Дж.Р. Толкиена - наиболее популярные среди сказок современности. Взрослые читают Толкиена своим детям. Дети приносят Толкиена своим родителям, почему-то упустившим в детстве возможность насладиться его сказками. Толкиена читают, Толкиена обсуждают, Толкиена дарят на день рождения, Толкиен остается актуальным много после получения диплома о высшем образовании.

Статус бестселлера указывает не только на увлекательность повествования. В историях Дж. Толкиена современное сознание, уставшее от противоречий, незавершенности и несовершенства, находит целостный мир, своеобразную "новую мифологию", охватывающую все наиболее важные аспекты человеческого существования: природу и историю цивилизации, эстетику и нравственность, домашний уют и жажду приключений.

Взрослое сознание, само являясь сложным плетением идей и мотивов, с наслаждением погружается в сюжетные и интеллектуальные перипетии "Властелина колец". Задуманный как детская сказка, "Хоббит" выдерживает идеальное равновесие между сюжетной ясностью (отличающей любую классическую сказку) и множеством смыслов, скрытых за каждым поворотом рассказа.

Трудность заключается лишь в одном: выявляя для ребенка те или иные важные (с нашей, взрослой, точки зрения) смыслы, не разрушить совершенства и очарования сказки как целого. Быть может, лучший из возможных путей - комментированное чтение текста. Избранная нами глава "Загадки в темноте" заслуживает последовательного толкования едва ли не каждой строки, но мы ограничимся рассмотрением лишь основных мотивов.

Глава начинается с описания ощущений главного героя сказки - Бильбо Бэггинса, очнувшегося один на один с темнотой. Сцена стоит того, чтобы на ней остановиться подробнее. Оказавшийся во тьме герой не способен слышать, видеть, ощущать что-либо адекватно, ориентироваться во времени и пространстве.

Бильбо - персонаж света, наземного мира. Оказываясь в совершенно незнакомой ситуации, он теряет, и единственное, что он может противопоставить темноте и неизвестности, - себя самого. Мысли о яичнице с беконом, найденные табак и трубка, атрибуты привычной жизни приводят Бильбо в чувство, и он уже вполне здраво рассуждает, что чирканье спичками и запах табака в незнакомом месте ни к чему хорошему не привели бы.

Придя в себя, Бэггинс принимает единственно возможное для сказочного персонажа решение: "Идти вперед!" (Ни одна сказка не знает героя, повернувшего вспять.) Оказавшись перед новым препятствием (озеро), хоббит впадает было в уныние, но его серьезно встряхивает появление Голлума, жителя подземной темноты. Это столкновение тем более опасно для Бильбо, что не он первым заметил противника: в английской фольклорной традиции прочно сохраняется верование, что не заметить жителя иного мира (эльфа, домового, гоблина) - значит подвергнуть себя серьезному риску и, наоборот, увидеть первым - в большой мере обезопасить себя.

В отличие от хоббита Голлум идеально приспособлен к темноте: он сам черен, как ночь ("as dark as darkness"), бесшумен, как сама тишина ("quiet quietly"), прекрасно видит во мраке, отлично слышит и обладает острым чутьем. Но замечательный факт, соответствующий традиционным фольклорным представлениям: Бильбо как пришелец со света - существо иного образа жизни и мышления, "темен" для Голлума в той же самой степени, в какой он сам не ясен для хоббита.

Завязкой действия в главе оказывается именно "темнота": общая персонажам неизвестность, которую необходимо познавать и пытаться как-то с нею обходиться (управлять ею). Взаимно не доверяя один другому, герои предпочитают не открыто обмениваться сведениями друг о друге (задавая прямые вопросы и отвечая на них), а заняться "древней священной игрой" в загадки.

Действительно, загадки, связывающие цепочкой метафор разные предметы и события, издревле служили отличным средством узнавания мира во всей сложности и разнообразии его связей. Но загадки - священнодействие не просто в силу своей древности. Их сакральность основана на исходном назначении загадок: быть ритуалом, устойчивым набором действий, любое изменение в котором считается недопустимым и невозможным.

Определенность и стабильность, возведенные в ранг закона, и привлекает героев: "Игра в загадки очень старинная и считается священной, и даже злые существа не смеют плутовать, играя в нее". Именно обрядовый характер общения в рамках "игры в загадки" обеспечивает безопасность участников.

С другой стороны, игра "по правилам" предполагает и достоверность, правильность получаемой в ходе игры информации (причем содержание загадки едва ли не в большей степени характеризует загадывающего, чем сам предмет шифровки). Выходит, что загадывание и отгадывание загадок для Голлума и Бильбо наиболее подходящий способ безопасного разузнавания друг о друге.

Почему же столь почтенное занятие именуется несерьезным словом "игра"?

Дело в том, что узнать другого (хотя бы и не напрямую, а через загадки), собственно, и не является целью ни одного из персонажей. Реальные мотивы поведения Голлума: отчасти любопытство (желание развлечься), отчасти стремление полакомиться. Голлум изначально играет с Бильбо и как с опасным незнакомцем, и как с новой игрушкой, и как с возможной жертвой. И хоббит принимает эту игру, поскольку его основная задача - выбраться из-под земли, а уж никак не знакомство с Голлумом и местными достопримечательностями: "Я потерял гномов, потерял волшебника и не знаю, где я. И знать не хочу, мне бы только выбраться отсюда".

Стремление получить некую свою выгоду обращает древний словесный ритуал в риторическую функцию (способ познания мира заменяется на игру с единственной целью выиграть). Священные правила обмена достоверными сведениями (с целью узнать нечто новое и друг друга) в этой ситуации изначально содержат в себе подмену, то есть обман. Именно с такой двойственной установкой начинают персонажи свое состязание. И таким же двойственным должен быть взгляд читателя на ситуацию: содержание загадок и поведение героев будут давать нам несовпадающие характеристики их облика.

Посмотрим на содержание загадок Голлума. Показательны их темы (по отгадкам): гора, ветер, темнота, рыба, время. Объединяющими их признаками окажутся: подавляющая тяжесть, холод, пустота, бесцветность, молчание - фактически безжизненность. Поразительна и общность приема построения загадок Голлума - отрицание. Гора не растет, ее корни невозможно увидеть. Ветер - без голоса, зубов, крыльев, горла " (voiceless, wingless, toothless, mouthless). Бильбо не испытывает жажды, живет без воздуха, лишена тепла, ее броня не звенит. Время безжалостно уничтожает все и вся. Темноту не увидеть, не пощупать, она не имеет цвета, запаха или формы.

Загадки Бильбо, наоборот, весьма разношерстны: зубы, одуванчик, яйцо, кошка, стащившая рыбу у человека, сидящего на табурете, и, наконец: "Что такое лежит у меня в кармане?" И, пожалуй, именно разноплановость, пестрота загадок хоббита лучше всего указывает на их "наземный" характер. Все предметы и ситуации конкретны, соразмерны герою, имеют плоть, цвет, вкус, насыщены теплом и светом, способностью к росту - одним словом, жизненностью.

Безусловно, противопоставление Бильбо и Голлума (в котором наши симпатии изначально на стороне хоббита) еще более укрепляется столь разительным и очевидным контрастом светлого и темного взглядов на мир, проявившимся в выборе загадок тем и другим героем. Вместе с тем картина не так проста. Автор сказки хорошо знает эту

инерцию безоглядного читательского доверия главному герою и столь же сильное предубеждение в отношении его противника.

Между тем оказывается, что Голлум не такой уж однозначный "сын тьмы". Он один из тех, кто "забрался в глубину гор бог весть как давно, да так и не выплыл на свет". Его удачные ответы на засадки Бильбо указывают, что ему не вовсе не знакома наземная жизнь; и от детства остались скорее светлые (при всей их специфичности) впечатления: "И тут Голлум вдруг вспомнил, как в детстве воровал из гнезд яйца и потом, сидя на берегу, учил свою бабушку высасывать их". Наконец, его собственные загадки были загаданы по всем правилам, и отгадки он давал самостоятельно и без подсказок, чего нельзя сказать о Бильбо.

Получив подсказку (прыгнув в озере рыба), попав пальцем в небо (воплъ об отсрочке, оказавшийся отгадкой: "Время! Время!"), хоббит в итоге пользуется оплошностью соперника, выдавая случайно вырвавшийся вопрос ("Что такое у меня в кармане?") за полноценную загадку. Моральный провал Бильбо был бы полным и окончательным, если бы Голлум не высказал в отчаянии сразу двух догадок ("Бечевка или пусто!"), нарушив правила игры, подобно тому как это сделал раньше хоббит.

Не имея в результате сколько-нибудь реального нравственного превосходства над противником, каждый из персонажей пускается уже в откровенную демагогию, цепляясь за слова и подменяя понятия.

Самое замечательное, что в пылу отстаивания собственных интересов ни один из героев не помнит, что изначально затевал игру с "двойным дном", что с самого начала настоящая цель игры в загадки (узнать новое, получить правдивую информацию) была заменена на практическую задачу выиграть. Заложив обман в основание своего общения, герои пожинают его плоды. Этот результат закономерен и неизбежен даже в том случае, если бы оба соблюли все формальные правила игры-ритуала. Не стремясь к открытому общению, герои в итоге длительных риторических упражнений оказываются перед необходимостью реализовать свои настоящие, первоначальные цели: съесть незнакомца (Голлум) и выбраться из темноты и неизвестности (Бильбо).

Строго говоря, для автора изначально не очевидно, что хоббит - "свет", а Голлум - "тьма". Оба - тени на грани тьмы и света. Именно в этой главе "Хоббита" появляется один из важнейших образов цикла - образ тени, а следом - тесно связанный с ним образ магического кольца.

Мотив тени - один из характерных для европейской литературы. Загадка двойственной человеческой природы, тонко (но и зыбко) схватываемая метафорой тени, постоянно приковывает внимание и Дж. Толкиена. Правильнее всего, вероятно, следовало бы толковать взгляды Толкиена на тень как на отношение света и тьмы в человеке и мире. И здесь в связи с мотивом тени приоткрывается загадка второго предмета - магического кольца.

Обладавший им долгое время (для себя, и никого больше), Голлум сравнялся по черноте

с самым подземным мраком ("as dark as darkness"), хотя изначально был одним из жителей наземного мира. Бильбо, хранивший кольцо ради обладания им и не желавший с ним расставаться, все более высыхает, "выцветает", превращается в тень. И наоборот, Фродо, преодолевающий в себе стремление обладать могущественным даром, обретает новое качество: он истончается, но не в сторону тени; он теряет плотность, но не выцветает - свет начинает пронизывать его изнутри (а не просто освещать извне, как это происходит с каждым человеком).

Все эти смыслы, в деталях развернутые во "Властелине колец", заложены уже в "Хоббите" и начи нают раскрываться именно с анализируемой нами пятой главы "Загадки в темноте".

И хоббит, и Голлум к моменту завершения их состязания - тени на грани тьмы и света. Хотя для Голлума темный образ жизни - практически норма, а для Бильбо столкновение с темнотой - скорее случай и частная (экстремальная) ситуация. Но все же окончательный выбор героями ни в пользу тьмы, ни в сторону света еще не сделан. Они лишь заново столкнулись с альтернативой: сделать по-своему любой ценой или искать иной выход, хотя (как кажется каждому из них) его просто не может быть.

Присутствие волшебного кольца только обостряет проблему. Кольцо не меняет сущности персонажа. Оно лишь проявляет его подлинные стремления и намерения, давая ему волю быть собой (остаться один на один со своей совестью) - в частности, делая его невидимым (знаменитое правило нравственной самопроверки: как бы ты поступил в этой ситуации, если бы был уверен, что об этом никто не узнает?).

Именно этот последний выбор при участии кольца и разводит Голлума и хоббита (хотя опять-таки не окончательно, а только в этой ситуации: тот же выбор заново встанет перед Смеагорлом и Фродо уже во "Властелине колец"). Голлум готов использовать кольцо для убийства Бильбо, но потерял магический предмет. У Бильбо, запертого в узком проходе, хотя и невидимого после находки кольца, пихоже, гоже нет иного выхода, как только "выбраться из этого страшного мрака, пока у него остались силы... Надо бороться. Ударить Я кинжалом злобную тварь, убить, опередить его, пока он не убил Бильбо".

Разрешение ситуации неожиданно не только

для читателя, но и для самого героя. Жалость, сочувствие к одиночеству Голлума, перевесившие бесконечные и ни к чему не ведущие счеты ("честно/нечестно", "справедливо/несправедливо") с самим собой, дают Бильбо идею и силы для прыжка через голову Голлума (и выше собственной головы!): "...для человека такой прыжок был бы не бог весть как труден, но ведь это был еще и прыжок в неизвестность". ("No great leap for a man, but a leap in the dark".)

То, что составляло для Бильбо проблему с самого начала: обрести себя в темноте, сделать шаг в неизвестность (то, что составляет главную проблему каждого человека как героя своей собственной жизни, своей сказки или истории); то, что не удавалось

решить всеми риторическими играми, все было решено одним внутренним выбором в пользу света, а не тьмы в своей душе.

И кольцо, и игра в загадки - средства. И герой, будь он хоббит, голлум или человек (не случайно столько прямых авторских сопоставлений хоббита и человека на протяжении главы), должен использовать средства по назначению. И никто, кроме него самого, не сможет оценить их значимость и определить для них цель.

Кольцо ставит эту проблему очевидно. Загадки (как и всякое слово) соблазнительно неоднозначны. Но вопрос тот же: чего ради человек использует слова? Для того, чтобы узнать другого (шире - мир вокруг)? Для того, чтобы сказать другому правду о себе (и постичь, проговаривая, эту правду для себя)? Или для извлечения временных, ситуационных, часто ложных выгод? Как показательны в этом смысле свет и тепло спонтанно возникающих загадок Бильбо (отражающих его подлинную сущность). И как разительно отличаются случайность и суетность его ответов на загадки Голлума, ибо в этот момент хоббит целиком захвачен "необходимостью" выиграть.

"It was a turning point in his career, but he did not know it". ("Это был поворотный момент в его судьбе, но он не знал этого".)

Пятая глава, в которой появляется волшебное кольцо, сюжетная завязка дальнейших событий "Хоббита" и "Властелина колец".

В этой главе вводятся идеи и образы темноты, тени, загадки, испытания - важные узелки в долгой нити интеллектуальных странствий автора.

Наконец, обретшая новую форму "встреча с дарителем" (традиционно сказочный прием, выявляющий подлинного героя и наделяющий его магическим предметом) заставляет и нас, читателей, заново присмотреться к привычным сказочным канонам, попытаться увидеть в волшебной истории *per speculum in aenigmate* (как в зеркале и загадке) метафоры нашей собственной жизни.

**Сергей АЛПАТОВ**