

Е.А. Сафрон
E. A. Safron

**РЕЦЕПЦИЯ «СТАРШЕЙ ЭДДЫ»
В РОМАНЕ М. ФРАЯ «МОЙ РАГНАРЁК»¹⁷**

**RECEPTION OF THE "POETIC EDDA"
IN M. FREI'S NOVEL "MY RAGNARÖK"**

В статье рассматриваются формы рецепции элементов «Старшей Эдды» на материале фэнтезийного романа Макса Фрая (псевдоним С. Мартынчик) «Мой Рагнарёк». Работа проведена с опорой на метод рецептивной эстетики, мифопоэтический метод, мотивный анализ. Показано, что роман характеризуется высокими уровнем жанрового синтеза, сочетая одновременно черты романа воспитания, эпического, героического и мифологического фэнтези. Устанавливается, что в «Моем Рагнарёке» действуют два протагониста: Макс – главный герой цикла повестей о городе Ехо, маг и трикстер, Один – глава языческого пантеона Скандинавии, которого покидают остальные боги из страха перед Концом мира. Сюжетная линия, свойственная роману воспитания, реализуется именно благодаря образу Макса, который в начале повествования соглашается участвовать в Рагнарёке, будучи уверенным, что у него нет достаточных компетенций, чтобы справиться с этой миссией, однако постепенно вспоминает забытые им магические умения и в финале смело бросается в бой с хтоническими чудовищами и уничтожает их. События, описанным в романе, свойственен максимальный эпический масштаб: от действий персонажей зависит судьба не только всех живущих людей, но и целой планеты. Делается вывод, что писательница совмещает элементы скандинавского мифа, содержащегося в «Старшей Эдде» и доминирующего в романе, с традицией античного и индейского мифов. Показано, что скандинавский эсхатологический миф в версии М. Фрая лишается трагизма, а антагонист, занимающий место Локи – предводителя армии мертвецов, превращается в протагониста и спасает мир от гибели. Выясняется, что финал романа уподобляется финалу фольклорной волшебной сказки, где герои побеждают смерть и всеобщую неродственность (что соответствует Философии общего дела Н.Ф. Федорова, постулировавшего идею преодоления мирового зла и воскрешения умерших). Результаты исследования могут быть применены в рамках курсов по современной отечественной литературе, по истории фантастики.

Ключевые слова: скандинавская мифология, «Старшая Эдда», эсхатологический, мифологическое эпическое фэнтези, постмодернистский.

¹⁷ «Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 24-28-01401, <https://rscf.ru/project/24-28-01401/>»

The article examines the reception forms of the "Poetic Edda" based on the fantasy novel by Max Frei (pseudonym S. Martynchik) "My Ragnarök". The work is based on the method of receptive aesthetics, the mythopoetic method and motive analysis. The author of the article shows that the novel is characterized by a high level of genre synthesis, combining simultaneously the features of the novel of education, epic, heroic and mythological fantasy. It is established that there are two protagonists in "My Ragnarök": Max is the main character of the story cycle about the Echo city, a magician and trickster, Odin – the head of the Scandinavian pagan pantheon, abandoned by other gods of fear of the End of the World. The storyline, typical for the bildungsroman, is realized precisely thanks to Max, who at the beginning of the story agrees to participate in Ragnarök, being sure that he does not have sufficient competence to cope with this mission, but gradually remembers the magical skills he has forgotten and in the finale boldly rushes into battle with the chthonic monsters and kills them. The events described in the novel are characterized by the maximum epic scale: not only all people fate, but also the entire planet depends on the actions of the main characters. It is concluded that the writer combines elements of the Scandinavian myth contained in the "Poetic Edda" (dominated in the novel), with the tradition of Greek and Aztec myths. The author shows that the Scandinavian eschatological myth in M. Frei's version is deprived of tragedy, and the antagonist, who takes the place of Loki as the leader of the army of the dead, turns into a protagonist and saves the whole world from destruction. It turns out that the ending of the novel is similar to the ending of a folklore fairy tale, where the heroes defeat death and universal unrelatedness (which corresponds to the Philosophy of the Common Cause by N. F. Fedorov, who postulated the idea of overcoming world evil and resurrecting of the dead). The results of the study can be applied in courses on modern Russian literature, on the history of fantasy.

Key words: Norse mythology, Elder Edda, eschatological, mythological epic fantasy, postmodern.

DOI: 10.24888/2079-2638-2025-66-3-61-67

В сознании современного общества, по мысли М. Элиаде, одновременно существуют две мировоззренческие концепции: «архаическая, архетипная, безысторическая» и «современная, которая претендует быть исторической» [17, 110]. Именно мифологическая концепция, открывающая «высшую содержательность и абсолютную точку отсчета в аксиологическом освоении мира» [3, 7], воспроизводится в фэнтези [11, 4] – жанре, в котором работает Светлана Юрьевна Мартынчик, пишущая под псевдонимом Макс Фрай и известная благодаря циклу об одноименном персонаже. Ее роман «Мой Рагнарёк»¹⁸ вышел в 1998 г. Жанр этого произведения в высшей степени синтетичен. Его можно определить как мифологическое фэнтези, сочетающее одновременно и черты эпического, и героического субжанров [2, 89] с элементами романа воспитания благодаря следующим признакам: художественный мир основан на мифологической традиции скандинавов (доминирующий компонент), греков, южноамериканских индейцев; рассказывает о событиях вселенского масштаба, повествование ведется от лица участников событий; содержание носит героический характер, протагонист проходит жизненный путь, с одной стороны, подобный пути персонажу рыцарского романа [15, 1239–1240] (что свойственно именно композиционной структуре фэнтезийного жанра [16, 108]), с другой стороны, получает учителей и покровителей, наделяющих его не просто новыми магическими

¹⁸ Несмотря на особую популярность творчества С. Мартынчик, на сегодняшний момент указанному роману посвящена только одна статья О.Ю. Осьмухиной и А.А. Князевой «Меннипейная традиция в романе Макса Фрая "Мой Рагнарёк"» [9].

способностями, но делегирующими его полномочиями культурного героя, борца с хтоническими чудовищами, от которого зависит судьба всего человечества.

Скандинавская мифологическая традиция прочитывается в романе уже на уровне названия. Согласно замечанию О.Ю. Осьмухиной и А.А. Князевой, заглавие «как часть заголовочно-финального комплекса должно маркировать семантическое ядро произведения, сделать сюжет достаточно предсказуемым, ускорить погруженность читателя-реципиента в событийный ряд» [9, 191]. Рагнарёк (Ragnarök, Ragnarøkkr) в переводе с др.-сканд. – «Судьба богов» – название эсхатологического мифа, рассказывающего о последней битве богов с хтоническими чудовищами, которая закончится гибелью мира с последующим его возрождением [10, 413–415]. С. Мартынчик добавляет к нему местоимение *мой*, что превращает события вселенского масштаба в предмет личного переживания главного героя – мягкого и неуверенного в себе Макса, вынужденного по настоянию Аллаха взять на себя функцию антагониста и возглавить армию оживших мертвецов, чтобы выступить против Одина и олимпийских богов. Писательница меняет и закреплённые за персонажами в мифе функции: Макс делает то, что, согласно прорицанию Вёльвы, должен был исполнить бог-трикстер Локи (его в романе также именуют Лодуром – его вторым именем, под которым в эддических песнях он участвует в оживлении первых людей [6, т. 2, 67]). Однако сам образ Локи соответствует сохранившимся представлениям об этой фигуре скандинавского пантеона: он хитер, обладает демоническим юмором (вручает Максусу живого огнедышащего дракона, проткнутого палочкой, внешне напоминающего леденец), уходит от ответственности, с радостью передавая Максусу свое место во главе армии мертвецов.

Макс обладает 666 жизнями, следовательно, не может совершить подвиг, т.к. не боится умереть. Писательнице важно подчеркнуть, что ее протагонист – носитель постоянной удачи, и в этом отношении его жизненный путь полностью соответствует традиционному для скандинавов представлению о носителе счастливой судьбы, который описывает в своих научных наблюдениях медиевист А.Я. Гуревич: «Боюсь, что твое везенье осилит мое невезенье»; «Трудно сражаться против удачи конунга» [4]. Герой преумножает свою удачу и выполняет предначертанное – возглавляет армию мертвецов. При этом он, опять же, идет вслед за героями-индивидуалистами скандинавских саг: он заключает договор с богами на взаимовыгодных условиях, но в то же время понимает, что соглашение может быть и расторгнуто [4], т.к. существует сила фатума – гораздо более сильная, чем боги. Макс же убежден, что он сам и является антропоморфизацией фатума, поэтому, с одной стороны, выполняет предначертанное, но, с другой стороны, пытается поступать «вопреки предсказаниям этой твоей кошмарной старухи [Вёльвы]» [14, 303].

Второй протагонист романа – глава скандинавского языческого пантеона – Один, ставится писательницей в крайне невыгодное положение: он остается без поддержки своих собратьев и находит единственное дружеское утешение в лице греческой богини Афины.

Несмотря на то, что писательница играет с разными мифологиями, причудливо их смешивая, в отдельных ситуациях она строго придерживается аутентичной традиции. В частности, это касается ономастики. Так, Афина называет Одина Йггом – одним из многочисленных имен Одина (Ygg – с древнеисландского – «ужасный, тревожный» [18]), Вотаном (имя, по мысли Ж. Дюмезиля, связано с германским *Wōda-, которое можно перевести как ум, поэзия, вдохновение [6, 143]), Видуром (Это имя фигурирует в «Речи Гримнира» [12, 92]).

Авторский Один, как и скандинавский, известный как бог повешенных [20, 136], подчеркивает свой особый шаманский статус: «Чтобы попасть в мир мертвых, нужно умереть самому. Я многократно ходил этим путем и всякий раз возвращался» [14, 95].

Особую роль при определении грядущей судьбы в жизни Одина, как и в жизни древних скандинавов, играет ритуал гадания на рунах. Тем не менее, даже такой священный для скандинавов ритуал подвергается постмодернистской десакрализации и травестированию: в качестве материала для рун Один использует абрикосовые косточки.

Писательница создает тонкий психологический портрет бога, который все больше и больше чувствует в себе проявление человеческой слабости: «Теперь я смиренно обращался к ним за советом и, чего греха таить, за подмогой» [14, 76]. Если в первый раз он использует гадание на одной руне, характеризующей конкретную ситуацию настоящего момента, то в следующий раз, когда уже знает о собирающейся в поход армии противника, он прибегает к гаданию на трех рунах, открывающих проблему во всех временных проекциях. Примечательно, что третья руна, «Вейрд, некстати напоминала мне, что *будущее больше не в моей власти – даже мое собственное будущее*» [14, 155]. В финале, уже после Битвы Богов, Один обнаруживает, что все гадальные косточки пусты, т.е. «руны стали одной единственной руной Вейрд <...>. Прочие руны рассказывают о жизни и смерти, и лишь руна Вейрд говорит о том, что остается по другую сторону. Она требует полного доверия к непостижимому» [14, 418].

Один также прибегает и к защитной рунической магии: его руна Эйваз, начертанная на теле, делает неуязвимыми ее носителей для убийц из числа индейских богов.

В романе встречаются однократные хейти и кеннинг – традиционные формы скандинавского поэтического стиля, где первая представляет собой сложную метафору, а вторая – сочетание двух существительных, образующих иносказание, в котором корневым является именно второе из них [1, 352]: «Твои друзья – величайшие из асов грома сечи, Отец Богов» [14, 94]. В приведенной цитате Отец Богов – кеннинг Одина. С одной стороны, можно предположить, что писательница первоначально задумывала наделить всех персонажей, заимствованных из скандинавской мифологии, подобной речевой фигурой, но ориентация на массового читателя заставила ее отказаться от этого. С другой стороны, П. Халлберг настаивал на том, что в «Прорицании Вёльвы» кеннинги являются важным инструментом «углубления эсхатологической темы» (пер. мой – Е.С.) [19, 63]. Текст же Мартынчик не только является вторичным по отношению к песням «Старшей Эдды», но и принципиально делает ставку на создание антиэсхатологического сюжета в духе современной постмодернистской метапрозы. (В пользу того, что «Мой Рагнарёк» содержит элементы метапрозы, красноречиво говорит тот факт, что Макс признается и Афине, и Одину, что в детстве читал мифы Древней Греции и «Старшую Эдду». Кроме того, герой встречает исландского скальда Снорри Стурлусона – автора «Младшей Эдды», и даже учит его тому, что настоящий художник слова должен писать, идя вслед за душевным порывом, а не для удовлетворения нужд читателей).

Как отмечает М.К. Росс, в «Старшей Эдде» человеческие персонажи уводятся на периферию, и вся их жизнедеятельность подчинена воле сверхъестественных существ [21]. Аналогичную расстановку сил использует и Мартынчик, однако делает это с позиции особого, сверхъестественного гуманизма: ожившие мертвецы из числа людей, сопровождающие Макса, Одиссей, служащий Афине, только выполняют приказы богов, но именно благодаря богам они получают и сверхъестественные умения: Одиссей учится бесконечно избегать смерти, а солдаты Макса учатся у него исполнять любые собственные, даже самые невероятные желания.

Писательница выстраивает художественную систему, традиционную для индоевропейского эсхатологического мифа: «История мира направлена к разрушению, за которым следует возрождение, и <...> два поколения богов (до и после кризиса), контрастируют друг с другом: с одной стороны, борьба против антибогов – великанов и чудовищ, но при этом незначительность характеров, слабость идеалов; с другой стороны, космический мир, чистота, добродетель» [6, 138]. Так, к финалу романа выясняется, что настоящими врагами являются не Один с олимпийцами, а гигантский морской змей Йормунганд. Таким образом, именно хтоническое чудовище, символизирующее хаос и полное забвение, является главной угрозой для существующего космоса.

Подвергая рецепции скандинавский эсхатологический миф, Мартынчик лишает его трагического пафоса: в «Эдде» даже боги знают, что их существование конечно, однако их жизненный путь определен базовой для северного мировоззрения концепцией,

закрывающейся в необходимости «выращивать судьбу», т.е. не пассивно подчиняться обстоятельствам, а совершать активные действия.

Трагизм грядущей судьбы и смех в «Эдде» предстают в неразрывном единстве, и этот же подход использует писательница: Макс постоянно шутит по поводу того, что он вынужден вести за собой оживших мертвецов, а также по поводу факта своих многочисленных смертей. А.Я. Гуревич видит в этом смехе «веселый страх», одновременно приближающий героя к богам и создающий рубеж, «отделяющий сакральное от мирского» [5, 90]. Более того, сам Один называет Макса «безумным скальдом, возглавившем армию мертвецов» [14, 302], подчеркивая тем самым полное отсутствие логики в поступках протагониста.

Немаловажным также является тот факт, что Макс является сквозным персонажем почти всех произведений М. Фрая, поэтому его фигура образует бесконечный постмодернистский гипертекст, где идея любого финала, а не только трагического, полностью нивелируется.

Согласно А.Я. Гуревичу, «Старшая Эдда» демонстрирует совершенно особое отношение к смерти: «Смерть фигурирует в героической поэзии германцев не как некое меланхолическое *memento mori*, напоминание о бренности мира <...>. Смерть – момент, когда герой переходит в мир славы. <...> Слава – главная ценность в героической этике» [5, 27]. Примечательно, что именно с момента первой смерти Макс получает свои волшебные атрибуты и начинает героический путь, который в финале должен привести его к спасению всего мира.

В армии Макса оказываются и все представители Третьего Рейха, а местом Последней битвы становится не Вигрид, а Карлсхорст – юго-восточная окраина Берлина. «Надо сказать какую-нибудь воодушевляющую речь Герингу и его коллегам. Насколько я понимаю, у них есть дурная привычка проигрывать битву за Берлин» [14, 419]. Несомненно, перед нами альтернативная версия истории XX века, переписанная с позиции гуманизма: во время Рагнарёка воины фашистской армии должны выступить на стороне добра и спасти человечество от вымирания.

Писательница интерпретирует эддические мифологемы метафорически: Нагльфар – корабль Локи, созданный из ногтей мертвецов, в романе оказывается сотканным из человеческих воспоминаний, Мировой Змей оказывается аналогом черной дыры, открывающим проход в другой мир, и в этой связи Мартыничик строит свою фантастическую реальность с опорой на концепцию Мультивселенной, но в то же время сюжет поединка с Мировым Змеем может быть рассмотрен и как инициационный: проглатываемый чудовищем герой на выходе из тела монстра получает новый статус, который ранее ему просто не был доступен.

Автор создает эклектичное религиозное смысловое поле, где языческий пантеизм переплетается с религиозным монотеизмом, а скандинавское языческое мировоззрение смешивается с исламскими, христианскими, ацтекскими, античными верованиями и представлениями об устройстве вселенной.

Макс и Афина, влюбленные друг в друга и вступающие в интимную связь в темном лесу перед самым Рагнарёком, функционально соответствуют Лив и Ливтрасир – паре людей, переживших Битву Богов и ставших прародителями новых поколений:

Спрячется Лив
и Ливтрасир с нею
в роще Ходдмимир;
будут питаться
росой по утрам
и людей породят («Речи Вафтруднира») [12, 79].

Примечательно, что свидание происходит именно в лесном массиве, что, с одной стороны, отсылает нас к мифологеме Мирового Древа и, с другой стороны, заставляет вспомнить о первых людях – Аске и Эмбле, сделанных из стволов деревьев. Таким образом, союз мужчины и женщины соответствует встрече земли и семени, обещающей плодородие, новую жизнь и восстановление мировой гармонии.

Макс сражается с Фенриром вместо Одина: мотив битвы решен в духе общеиндоевропейской мифологической традиции (Так, по свидетельству Э.Б. Тайлора, в мифологии исландцев, китайцев, южноамериканских индейцев, индусов зажженный факел, лучина, уголь использовались для отпугивания злых духов даже в дневное время [13, 362]), где Фенрир предстает как демоническое существо, символизирующее мрак, а Макс превращается в огонь – источник света.

Таким образом, герои романа должны сразиться не просто с силами хаоса, воплощенного в Мировом Змее, но самой смертью, «с этой тварью, которая собирается проглотить нас. Всех, без разбора, богов и людей, живых и мертвых...» [14, 384]. Главным оружием в этой битве становится дружеская любовь (Макс признается, что испытывает это чувство по отношению к Одину и Афине) и гуманизм.

Именно стремление поддержать друг друга в трудную минуту помогает героям противостоять общему врагу, что позволяет говорить о том, что основной конфликт романа писательница решает в духе финала фольклорной волшебной сказки, которая, по мысли Е.М. Неёлова, соответствует философской теории Н. Федорова, когда всякая неродственность преодолевается и мир предстает в виде единой дружной семьи [8].

1. Абрамова М.А. Кеннинг // *Литературная энциклопедия терминов и понятий* / Гл. ред. А.Н. Николюкин. М., 2001. Стб. 352.
2. Афанасьева Е.А. Жанр фэнтези: проблема классификации // *Фантастика и технологии (памяти Станислава Лема): сб. материалов Международной научной конференции 29–31 марта 2007 г. Самара, 2009*. С. 86–93.
3. Большаков В. П. Миф и литература в работах М. Элиаде (*Предисловие переводчика*) // *Элиаде М. Ностальгия по истокам*. М., 2006. С. 3–9.
4. Гуревич А.Я. Дialeктика судьбы у германцев и древних скандинавов. URL: <https://norroen.info/articles/gurevich/dialectics.html> (дата обращения: 09.07.2025).
5. Гуревич А. Я. «Эдда» и сага. М., 1979.
6. Дюмезиль Ж. Верховные боги индоевропейцев М., 1986.
7. Мелетинский Е. М. Локи // *Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2 т. / Гл. ред. С.А. Токарев*. М., 1997. Т. 2. С. 67–69.
8. Неёлов Е.М. «Философия общего дела» Н.Ф. Федорова и научная фантастика. URL: https://www.fandom.ru/convent/58/efremov_1988_t18.htm (дата обращения: 09.07.2025).
9. Осмухина О.Ю., Князева А.А. Меннпейная традиция в романе Макса Фрая «Мой Рагнарёк» // *Филология и культура. Philology and culture*. 2019. № 1 (55). С. 190–195.
10. Петрухин В.Я. Гибель богов. Прорицание провидицы. «Добро и зло» в мире языческой мифологии // *Мифы древней Скандинавии*. М., 2002. С. 413–420.
11. Сафрон Е.А. Фольклорно-мифологические компоненты «славянской» и «скандинавской» фэнтези. Петрозаводск, 2013.
12. Старшая Эдда: Эпос. СПб., 2001.
13. Тайлор Э.Б. Первобытная культура. М., 1989.
14. Фрай М. Мой Рагнарёк. М., 2018.
15. Хализев В.Е. Эпос // *Литературная энциклопедия терминов и понятий* / Гл. ред. А.Н. Николюкин. М., 2001. Стб. 1239–1240.
16. Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // *Вестник Сургутского государственного педагогического университета*. 2014. № 5 (32). С. 107–111.
17. Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М., 2000.
18. Geir T. Zoëga Yggir // *A Concise Dictionary of Old Icelandic*. URL: <https://norroen.info/dct/zoega/y.html> (accessed: 24.06.2025).

19. Hallberg P. 'Elements of Imagery in the Poetic Edda', in *Edda. A Collection of Essays*, edited by Robert J. Glendinning and Haraldur Bessason, Winnipeg, Can., 1983. Pp. 47–85.
20. Jonsson F. *Den norsk-islandske skjaldedigtning*. Kobenhavn, 1912.
21. Ross M.C. Two of Þórr's Great Fights according to *Hymiskviða*, *Leeds Studies in English*, No. 20, 1989, Pp. 7–27. URL: https://web.archive.org/web/20190428023010/http://tango.bol.ucla.edu/nord_myth/gods_giants-readings.pdf (accessed: 23.06.2025).