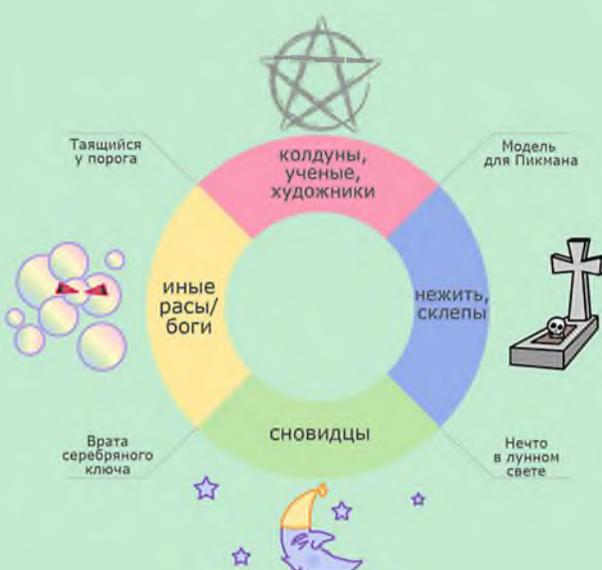


КАК НУЖНО ЧИТАТЬ ЛАВКРАФТА

ЧАСТЬ I. Структура

Казалось бы, что тут такого, читай и читай, наугад или следуя дате выхода произведений, но как бы не так. Кто пробовал читать бессистемно, могут подтвердить, что в том потоке информации, что обрушивается на голову, разобраться бывает ой как нелегко. Да и общепринятое разделение творчества мастера ужасов на три цикла: сны, мифы ктулху и жуткие истории, - мне кажется весьма туманным и даже неудачным. Этот пост посвящен моему опыту прочтения лавкрафтовского наследия. Здесь я попытаюсь не только сгруппировать рассказы по тематике для удобства чтения, но и показать внутреннюю структуру мифов.

Любой рассказ, что вы будете читать, находится на стыке двух или трех ближних категорий.



Все творчество ГФЛ представлено в четырех основных категориях, которые строго взаимодействуют между собой определенным образом, тем самым влияя на всю структуру повествования. Это

- оккультисты, прямые или косвенные (колдуны, ученые, артисты)
- сновидцы
- нежить, склепы
- иные расы или боги

На схеме видно, что человеческие группы, сновидцы и оккультисты, противопоставлены друг другу. Точно также противопоставлены сверхъестественные категории нежити и неземных рас/богов. Это не случайно.

Сновидцы и оккультисты в равной степени взаимодействуют с обеими категориями мистического, но делают это по-разному. Сновидцы вовсе не занимаются магией, они, скорее, странники, искатели, путешественники, т.е. мечтатели, оторванные от жизни и часто разочарованные в ней. Оккультисты - это люди совершенно противоположного склада, им свойственна практичность, жесткость и глубокий эгоизм, они занимаются псевдонаукой ради своих личных выгод и сильно привязаны к земной жизни.

Сверхъестественное противопоставлено примерно по той же причине. Жителями кладбищ являются трупы и упыри. Трупам можно управлять при помощи колдовства, возвратив их к жизни, это верно, но вземные существа мертвяками как-то не интересуются. А вот упыри вовсе не имеют над собой никакой власти, они живут сами по себе, организованные в стаи. Итак, каждая категория взаимодействует с двумя соседями и по факту почти никогда - со своим антагонистом.

Мир сновидцев и мир оккультистов

Сновидческий мир - своего рода параллельный, но "реально" существующий многоуровневый мир фантазий, со своей историей, географией, славными представителями и тайнами. И со своей спецификой. Он населен огромным количеством существ: как теми, что живут там постоянно, как и теми, что прибывают туда извне. В мире снов встречаются как боги, так и кладбищенская нежить.



Сновидение необходимо по двум основным причинам. Во-первых, когда человек хочет уйти от реальности и вернуться в счастливое прошлое (например, детство). Во-вторых, чтобы найти нужную информацию или место (спросить совета у мудрецов или поискать Кадат на досуге). При этом сновидческий мир достигается либо в обыкновенном глубоком сне, либо через гипноз, либо посредством наркотика.



Кому-то это может показаться странным, но миры сновидцев и кладбищенской нежити очень тесно связаны. Неслучайно величайший сновидец Рэндольф Картер в своей явной жизни постоянно таскался на погосты, приводил туда друзей и рыл чужие могилы: у Лавкрафта кладбища являются точками соприкосновения сна и реальности. Видимо, в этом случае мы наблюдаем отголосок древних мифов, в которых Гипнос - сон, есть брат Танатоса, смерти.



Именно во сне человек оказывается наиболее подверженным влиянию внешних божественных сил и чувствительным к созерцанию чужих, запредельных миров.

Сновидец может покинуть физическую оболочку, ограничивающую его разум, и бестелесно достигнуть новых, не вполне материальных миров, выйти к космическим пределам и даже оказаться в местах без времени и пространства.

На колдунов и ученых-оккультистов приходится львиная доля всех лавкрафтовских рассказов. С ними в группе находятся поэты и художники, которые в занятиях магией или рытьем могил искали себе острых ощущений, порой не без последствий для жизни. Колдуны в первую очередь интересуются оккультными науками и вызывают божеств из-за пределов нашей вселенной, как правило, ради получения вечной жизни и особого статуса в будущем. Но далеко не всегда им удается этих божеств/существ контролировать или приручить. Магам известно о существовании иных цивилизаций, но с представителями других рас они фактически не взаимодействуют. Зато к инопланетным существам большую склонность питают ученые.



В свою очередь, боги и иные расы имеют привычку вступать в контакт с оккультистами по следующим причинам. Богам нужны жрецы и еда (жертва), кроме того, они могут воздействовать на людей с тонкой психикой по своему усмотрению ради неких высших нужд (артисты). В отличие от богов, другие расы предпочитают избегать или лимитировать контакты с человеком, но они живо интересуются технологиями и людьми с высоким интеллектом (учеными).



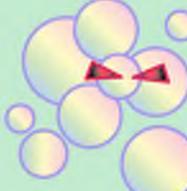
Оккультисты - частые гости на кладбищах и в склепах. Разного рода безумцы и ученые регулярно копают могилы, проводят опыты над трупами людей, наоборот, отправляют или, наоборот, получают от трупов на тот свет. Артисты-декаденты, в свою очередь, больше восторгаются отвратительным и жутким миром смерти, они не совершают ритуалов, но входят в контакт с местными упырями. Наконец, колдуны, как правило, обретают на кладбищах временный покой, потому как неизменно стремятся вернуть свое уже мертвое тело к жизни.

Боги и иные расы

Наконец, два слова о различии богов и иных рас. Как оказалось, читатели не всегда понимают разницу между ними, потому как древние человеческие народы, населявшие землю, поклонялись и тем, и другим как божествам. Представители иных рас - обычные инопланетяне, физические существа, прибывшие на землю в разные периоды ее истории. К таковым относятся старцы и ми-го, великая раса и др. Кроме того, сюда можно отнести древние исконные цивилизации дочеловеческой эпохи, вроде рептилий в пустыне.



Боги разделяются у Лавкрафта на несколько отдельных уровней. Есть добрые, земные боги, капризные как дети в своем волеии к человеку. Погустественные и чужеродные. Шуб-Ниггурат, Йог-Соттот, Ньярлатотеп - вот, кому в действительности поклоняются последователи оккультизма и представители иных, вземных, рас. У этих богов есть своя иерархия, каждый наделен Лавкрафтом некой особенной характеристикой. Например, Ньярлатотеп - посланник, а Йог-Соттот - ключ и врата в иные измерения. Эти существа имеют огоромную власть, как в реальности, так и в сновидческом мире. Ктулху и некоторые жругие существа по выражению автора приходятся иным богам двоюродными братьями (видимо, Ктулху отчасти вещественен). В то время как иные боги вообще пришли из-за пределов известной нам вселенной.



КАК НУЖНО ЧИТАТЬ ЛАВКРАФТА

ЧАСТЬ II. Тематическое деление

Оранжевым выделены темы, чьи рассказы стоит читать в приведенном ниже порядке, они выстроены по близости повествования и степени усложнения мифологии; зеленым - "нейтральные" темы, их можно читать вразнобой. В одной линии находятся темы, связанные так или иначе между собой, это символически отмечено мостиками. Так, очень часто тексты из одной темы будут перекликаться с содержанием другой. Самыми сложными для восприятия и в плане мифологии являются как раз те группы рассказов, которые необходимо читать в указанном порядке (оранжевый цвет).

ИНЫЕ РАСЫ, ДРЕВНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ и НАРОДЫ

Старцы		Хребты (горы) безумия
Ми-го		Шепчущий в ночи (Шепот во мраке)
Великая раса		Ночное (темное) братство Пришелец из космоса За гранью времен
Рептилии Жители подземелий		Безымянный город Курган

ИНЫЕ МИРЫ и НЕВЕДОМОЕ из КОСМОСА

За стеной сна
Музыка Эриха Цанна
Ведьмин лог
Скиталец тьмы
Сияние из вне
Дерево на холме
Загадочный дом
на туманном утесе
Зеленый луг

КТУЛХУ и ВОДНАЯ РАСА

Храм
Дагон
Рыбак с Соколиного мыса*
Тень (морок) над Инссмаутом
Зов Ктулху
Ужас в Данвиче
Комната с заколоченными
ставнями (Запертая комната)
Ужас в музее
Что приносит луна
Ночной океан

*Автор Август Дерлет

КОЛДОВСТВО ШАБАШИ

Книга
Тайна среднего пролета
Тень в мансарде
Наследство Пибоди
Заброшенный дом
Единственный наследник
Окно в мансарде (Слуховое окно)
Сны в ведьмином доме
Тварь на пороге
Локон медузы
Праздник
Кошмар в Ред-Хуке
Таящийся у порога
Случай Чарльза Декстера Варда

ЖУТКИЕ ВСТРЕЧИ и МУТАЦИИ

Каменный человек
Служитель зла
(Зловещий священник, Сон)
Пожиратель призраков
Станный (ужасный) старик
Картинка в старой книге
Он
Склеп
Переволочение
Хуана Ромеро

ПРОКЛЯТЬЕ РОДА

Алхимик
Крысы в стенах
Затаившийся Страх
(Притаившийся ужас)
Артур Джермин
(Правда о кончине Артура...)
Потомок

БЕЗУМНЫЕ УЧЕНЫЕ

Ужасы старого кладбища
Герберт Уэст-реаниматор
Из глубин мироздания
Ловушка
Холод
Пепел
Последний опыт
Крылатая смерть
Возращение к предкам
Электрический палач

РЭНДОЛЬФ КАРТЕР и ДРУГИЕ СНЫ

Азатот
Забвение
Память
Белый корабль
Коты Ултара
Селефаис
Иранон
Дерево
Карающий рок над Сарнатом
Полярис (Полярная звезда)
Ньярлатотеп
Хаос наступающий
Гипнос
Другие боги
Лампа Аль-Хазреда
Серебряный ключ
Врата серебряного ключа
Сомнамбулический поиск
неведомого Кадата

знать
основные
мифы

СКЛЕПЫ И НЕЖИТЬ

Зверь в подземелье (пещере)
Изгой (Чужой)
Показания (заявление) Рэндольфа
Картера (Сны ужаса и смерти)
Пес
В склепе
Неименуемое
Фотография с натуры
(Модель для Пикмана)
Нечто в лунном свете
Лунное болото
День Уэнтворта
Погребенный с фараонами
Вне времени

КАК НУЖНО ЧИТАТЬ ЛАВКРАФТА

ЧАСТЬ III. География



Новая Англия, которую постоянно упоминает Лавкрафт, представляет собой относительно небольшую территорию на северо-востоке США приграничную Канаде. Для сравнения, она почти равна площади Беларуси. Учитывая, что почти все события происходят именно здесь, Новая Англия начинает походить на некий космический бестиарий под открытым небом. Территория исконно включает шесть штатов, с которых и началось освоение Америки: Коннектикут, Мэн, Массачусетс, Нью-Гэмпшир, Род-Айленд и Вермонт. Самые крупные города - Бостон и Провиденс.



Лавкрафт славится тем, что включает в свои рассказы как реально существующие географические места, литературные и художественные произведения, исторические события и лица, так и вымышленные, искусно сплетая их воедино и тем самым создавая у читателя вполне осязаемое чувство ужаса, скрывающегося по соседству. Особые почитатели его гения даже создали вариант самого известного книжного фолианта - Некрономикон, утверждая, будто его списки существуют на самом деле.



Иннсмаут, Данвич и Аркхем - три столпа, на которых стоят лавкрафтовские ужасы, вымышлены. Еще бы, представьте, что бы сказали обитатели реального города, о которых отзываются фразами типа "биологическое вырождение". Точно также не существует Мискатоникского университета и одноименной реки. Тогда как города Салем, Провиденс и Бостон действительно находятся в Новой Англии. Сам Говард Филлипс был родом как раз из Провиденса.



МИ-ГО



Глубоководные

Основной ареал активности колдунов и оккультистов

Внеземное присутствие на карте мира согласно мифам



- Глубоководные, почитатели культа Ктулху
- Безымянный город
- Старцы (звездоголовые), шогготы
- Р'льех, где спит Ктулху (47.9 юж.ш., 126.43 зап.д)
- Остатки цивилизации Великой расы на земле
- Ми-го или Снежные люди

И еще немного географии, вполне реальной

Лавкрафт часто упоминает такие географические термины, как Вест-Индия и Ост-Индия. Не заблуждайтесь, это не две стороны п-ва Индостан. Ост-Индия - действительно находится на территории Индии и некоторых стран Южной и Юго-Восточной Азии. Тогда как Вест-Индия - традиционное название островов Карибского моря и островов в водах Мексиканского залива и Атлантики. Именно в этом регионе частенько набирали судовые команды для Новой Англии. N.B. Ост- и Вест-Индия фактически находятся в разных полушариях!



Сновидческий мир

Проблема сновидческого мира заключается в том, что он чрезвычайно обширен. Десятки городов, рек, морей, гор и прочего кого угодно собьет с толку, особенно, когда имена у всех неудобопроизносимые и довольно схожие. Запоминать их все, а уж тем более, прикидывать, как они размещаются относительно друг друга, я не вижу особого смысла. Важно другое: понять, что есть сновидческий мир, и как он соотносится с реальностью. Хотя это уже не про географию.



Известно, что мир снов делится на общий, куда все опытные сновидцы имеют доступ, скрытый, куда нужно еще уметь попасть и вообще найти его, и частный - мир собственных фантазий. У сновидческого мира есть своя обширная география, которая сродни обычной земной. В нем есть потайные ходы и лазейки, он делится на подземный, наземный и космический уровни, но при этом попасть из одного места в другое, просто того пожелав, невозможно, поэтому сновидец всегда путешествует с места на место, впоследствии обмениваясь опытом с другими путешественниками все там же в снах или уже в реальности.

Поскольку речь о картах, скажу о таких мифических местах, как Кадат и плато Ленг. **ВНИМАНИЕ, СПОЙЛЕР.**

Оба обнаруживаются в сновидческом мире, но после всех рассказов у меня сложилось стойкое впечатление, что Ленг когда-то "реально" существовал на земле в далеком прошлом, возможно, в Азии. Кадат же - место, практически неопределимое, находится где-то посередине сна, яви и запредельной реальности.