

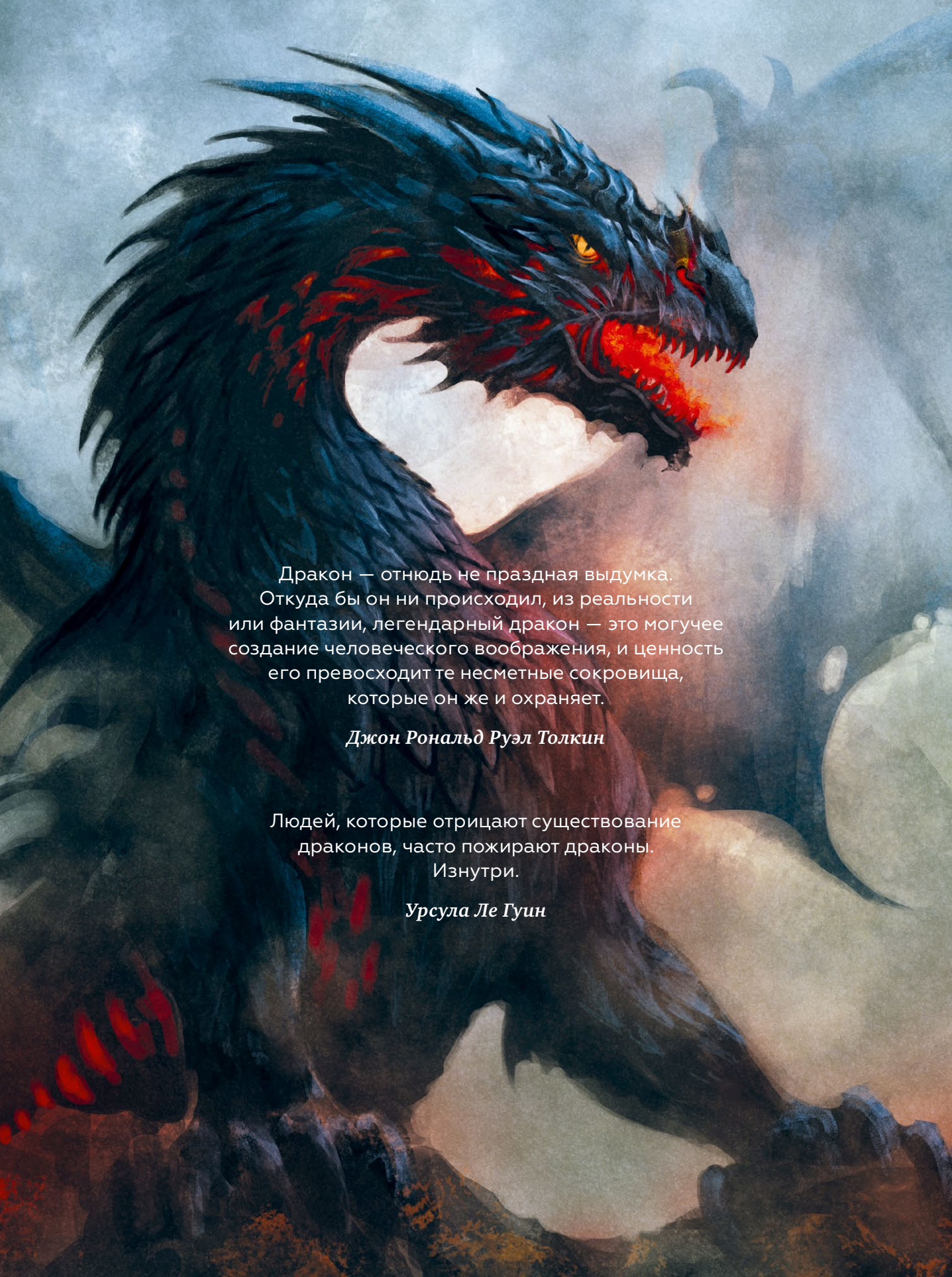
ЗАЧАРОВАННЫЙ МИР

КНИГА ДРАКОНОВ

ГИГАНТСКИЕ ЗМЕИ, СТРАЖИ СОКРОВИЩ И ОГНЕДЫШАЩИЕ
ЯЩЕРЫ В ЛЕГЕНДАХ СО ВСЕГО СВЕТА



МИОО



Дракон — отнюдь не праздная выдумка.
Откуда бы он ни происходил, из реальности
или фантазии, легендарный дракон — это могучее
создание человеческого воображения, и ценность
его превосходит те несметные сокровища,
которые он же и охраняет.

Джон Рональд Руэл Толкин

Людей, которые отрицают существование
драконов, часто пожирают драконы.
Изнутри.

Урсула Ле Гуин



Иллюстрация
Андрея Фереца

Содержание





6 Введение

11 Античные враги: чудовищные змеи в греко-римской мифологии

35 Сатанинские змеи: драконы и святые в эпоху раннего христианства

59 Стражи сокровищ: змеи в скандинавской литературе

73 Книги о монстрах: знания о драконах в средневековой Европе

99 Драконьи демоны и людоеды: истории из Византии

119 Драконы и их истребители в эпоху позднего Средневековья

141 Продолжатель Антихриста: драконы в литературе раннего Нового времени

155 Боги и чудовища: драконы Востока

189 Здесь живут драконы: обиталища чудовищ раннего Нового времени

229 Укрощенный ужас: ручные одомашненные дракончики в детской литературе

258 Мои благодарности

259 Об авторе

260 Библиография

Введение

Мы живем в золотой век драконов. Прошое столетие стало свидетелем резкого роста популярности этих рептилий в литературе и кино, и в наши дни она остается неизменной. Десятилетиями читатели Толкина, Урсулы Ле Гуин, Джорджа Мартина и Джоан Роулинг с замиранием сердца следят за схватками героев с драконами — и сражениями, и хитроумными спорами. Волшебные спецэффекты фильмов вроде «Седьмого путешествия Синдбада» (1958) и «Победителя дракона» (1981) позволили зрителям прикоснуться к чудесам, восхититься и насладиться мощью и величием этих легендарных созданий.

Начиная с 1970-х гг. настольные игры вроде *Dungeons & Dragons* («Подземелья и драконы») приучили начинающих искателей приключений к битвам, полным опасностей, и как минимум два поколения участвовали в захватывающих дух схватках с огнедышащими красными драконами, и с черными драконами, извергающими яд, и с голубыми драконами, мечущими молнии. Современные компьютерные игры, созданные на основе D&D, шагнули еще дальше, и теперь участники игры сами выступают в роли фантастических героев в воображаемом мире, полном великолепных цифровых деталей.

После выхода в 2004 г. игры *World of Warcraft* миллионы геймеров объединились в борьбе с драконами. Они проникают в мрачное логово Ониксии, бьются с драконьей праматерью стаи черных драконов Азерота или нападают на бессмертного ледяного змея Сапфилона в парящем некрополе Наксрамас. В последние десять лет драконы главенствуют во многих популярных франшизах видеоигр: *Dark Souls* (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) и *Minecraft* (2011), самой популярной и покупаемой игре в истории. Совсем недавно внимание зрителей всего мира захватил эпический сериал, снятый по книгам Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени», а имя Дейенерис Таргариен, матери драконов, теперь известно каждому.

Фактически драконы — самое знаменитое создание человеческой фантазии. Наш трепет перед ними коренится глубоко в прошлом. От классиков древнего мира и до наших дней легенды о таинственных и злобных драконах многократно пересказывались в героических и исторических эпосах Европы и Азии, от Древней Греции и Индии до средневековой Европы и Китая или пустошей современной Америки. Антология, которую вы держите в руках, включает многочисленные легенды и пре-

* Американский разработчик настольных игр, один из авторов игры *Dungeons & Dragons*.
Здесь и далее примечания редактора.

дания о драконах, а также показывает, какую роль эти существа играли в мифах, религиозных притчах и фольклоре.

Драконы встречаются в любой точке мира, а вот описание их характера и мест обитания варьируется от автора к автору и от страны к стране. Читателю очень легко заблудиться в этом многообразии драконов, ведь современные повествователи в основном прибегают к сложившимся за века клише о великих ящерах, которых воспевали сказители еще в пиршественных залах замков Северной Европы.

От мрачных залов Одинокой горы и голубых небес Вестероса до подземных кла-

довых волшебного банка «Гринготтс» — всюду мы встречаем гигантских огнедышащих ящеров с массивными крыльями летучей мыши, которые стерегут сокровища, припрятанные глубоко под землей, а также сеют хаос и несут разрушение, извергая огонь из своей пасти. Но на самом деле многие собранные здесь истории полностью противоречат нашим представлениям о внешнем виде и поведении драконов, о местах их обитания и рационе, об их отношении к людям. Мы с вами увидим, как каждая отдельная культура породила собственных драконов в соответствии со своими страхами и потребностями.



Рождение еще одной истории о драконах на иллюстрации Андрея Фереза

Продолжительная история драконов в мировой литературе ведет свое начало с ранних средиземноморских и ближневосточных цивилизаций. В античном мире их изображали как гигантских змеев, сжимающих тела жертв своими кольцами и убивающих ядовитым дыханием. Они охраняли священные рощи и источники, а их древнегреческое имя *drakon* — производное от глагола *derkomai*, «видеть», — подразумевает бдительность. Римские энциклопедисты, такие как Плиний, классифицировали драконов как экзотических животных, населяющих отдаленные земли, и эту традицию продолжили средневековые авторы.

С приходом христианства значимость драконов не только не уменьшилась, но и возросла в космическом масштабе: крылатые гиганты превратились из реальных существ, несущих физическую опасность, в посредников древнего зла и провозвестников конца света. Языческие культы средневековой Северной Европы традиционно пестовали собственное представление об этих великих рептилиях: от змея Ёрмунганда из Мидгарда в скандинавской мифологии до огнедышащего дракона в поэме «Беовульф», древнейшем произведении английской литературы.

Христианских европейских писателей позднего Средневековья преимущественно интересовало естественное происхождение драконов, они до бесконечности обсуждали их пищевые пристрастия и обиталища. Основываясь на античных источниках, монахи Европы причисляли драконов к гигантским рептилиям, повествовали об их взаимоотношениях с другими животными (особенно об их враждебности по отношению к слонам) и регистрировали случаи встреч с драконами, полагая такие встречи дурным предзнаменованием. Однако естественная трактовка все чаще усту-

пала место аллегорическому толкованию: в средневековом представлении о мире драконы почти всегда олицетворяли дьявола. Эта же точка зрения преобладала и в Византии, но с некоторыми неожиданными вариациями: греческие авторы были очарованы драконами не менее своих западных коллег, но, в отличие от католических монахов, порой представляли драконов в образе чудовищных людоедов, а не привычных гигантских змеев. К позднему Средневековью драконов стали изображать как вечных противников христианских героев, например в легендах о короле Артуре, в сказаниях о Крестовых походах и в житиях таких великомучеников, как святой Георгий и святая Маргарита.

Вдали от средневековой Европы, в Аравии, Южной Азии, Китае и Японии, литература создавала совершенно иной образ дракона. Да, в восточных сказках эти создания часто изображаются как страшные враги (это помогает подчеркнуть доблесть благородных героев), но в азиатском мировосприятии драконы могли быть и уязвимыми жертвами, которые искали союзников среди людей, чтобы сразиться с еще более устрашающим противником. В этих сказаниях драконы могли жить рядом с людьми, превращаться в прекрасных женщин и мужчин и пользоваться всеми благами жизни аристократов. Их привязанность к людям даже приводила к романтическим отношениям.

В отличие от западных сказаний, азиатские легенды связывали драконов скорее с водной стихией, чем с огнем. Восточные драконы контролировали течение рек, часто представляя опасность для людей; нередко они сами были водными обитателями и жили на дне озер и океанов. Более того, в китайских медицинских трактатах высоко ценились разные части тела драконов, особенно их кости, обладающие



Один из самых знаменитых драконов современности. Кадр из сериала «Игра престолов»

целительными свойствами, но эта тема не получила развития у большинства европейских авторов.

В период позднего Средневековья драконы постепенно отошли на второй план в европейской традиции. В литературе они превратились в аллегория, как, например, змееподобные противники в «Королеве фей» Эдмунда Спенсера, где они олицетворяли пороки в противовес добродетелям рыцарей. Опираясь на работы древних и средневековых авторов, гении Возрождения относились к драконам как к живым существам, но помещали их в отдаленные и неизученные места: в недра земли или на дно океана. К концу XIX в. наступление прогресса не оставило драконам и последних убежищ. Но именно в тот момент произошло удивительное превращение: в противовес античным и средневековым литературным традициям европейские авторы Новейшего времени начали приручать драконов. В их рассказах драконы представляли скорее как друзья человечества, не-

жели его враги, причем главную роль в этих историях стали играть дети.

Рассказы о драконах существуют в мировых культурах более двух тысячелетий, сохраняя свою привлекательность по целому ряду причин. Огнедышащие могущественные создания служат мерилom мужества почитаемых нами героев. Обитая в далеких краях или подземных глубинах, драконы олицетворяют для нас грань между известным и неизвестным. Представляя гибкий шаблон для мифотворчества и сочинительства, драконы поселились в нашем воображении не только как чудовища из плоти и крови, но и в качестве убедительных метафор греха и разрушительных сил. К началу современной эпохи драконы уже полностью отступили перед прогрессом и знаниями человечества, однако приручение и одомашнивание драконов в детской литературе открыло для этих чудовищ новые возможности и позволило им выжить и сосуществовать с людьми (порой мирно, порой — нет) поколение за поколением.

