

НЕПЕРИОДИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ-РАССЫЛКА ПРОЕКТА

ДРАКОНЫ XXI ВЕКА

№ 1



«Драконы XXI века» — авторский проект Алистер Муркерри. Все тексты и иллюстрации, для которых не указано иное авторство, произведены ею и являются её собственностью. Перепечатка материалов возможна только с согласия автора.

Сайт проекта: <http://dragons21.ru>

E-mail проекта: dxxi-project@yandex.ru

Дата выхода в свет: февраль 2019 года. Выпуск № 1.

На обложке: скульптура дракона из металла мастерской Recycleart. Фото: Mkoenitzer, 2015.

Журнал может содержать информацию, не предназначенную для детей. **18+**

Драконы в представлении не нуждаются. Не будем повторять про «древнее существо из мифов по всей Земле» и сразу перейдём к делу.

Несмотря на широкое распространение в культурах и большой интерес к дракону в XXI веке, эта тема до сих пор остаётся покрытой мраком, словно время остановилось и мы по-прежнему живём в Тёмные века, без нынешних инструментов и методов познания. Люди до сих пор верят, что «*драконов не существует*». Словно не они обитают в древних замках и церквях, не с ними знакомится ребёнок в кино и мультфильмах, не они таятся в самом сердце государственного герба России и открыто оберегают семейные союзы перед Казанским загсом. Люди их видят — но год за годом готовы придумывать новые мифы вместо того, чтобы найти истину о старых.

Я предлагаю перестать верить и подойти к теме дракона с научных позиций. Проект «Драконы XXI века» призван объединить всё имеющееся подтверждённое знание о драконе в любой его форме, от каменного рельефа до объекта синтетической биологии. Журнал-рассылка проекта — своего рода мастерская драконолога. Тут вы сможете увидеть не только вершину айсберга в виде статьи в энциклопедии или короткого определения в словаре, как это бывает обычно. Тут — толща работы, которая скрыта от глаз. Процесс поисков, неожиданные находки, музейные экспонаты, научные статьи, ошибки и озарения, критический взгляд на стереотипы, новые возможности для творчества... Словом, весь тот опыт, который приобретается на пути к цели — пониманию, что же такое «дракон» на самом деле.

*Автор проекта
Алистер Муркерри*

В этом выпуске:

- о широте зрения драконолога **стр. 3**
- о проекте «Драконы XXI века» **стр. 8**
- что такое морфотип **стр. 12**
- почему лапы василиска похожи на крылья дракона **стр. 13**
- почему здесь не будет расы драконов **стр. 18**
- об одном житии святого Георгия и как его понять научно **стр. 20**
- о дворянской дочери и заимствованных крокодилах **стр. 26**



КАК ВЫ ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ СЕБЕ ДРАКОНОЛОГИЮ?

Наука о драконе всегда связывалась с биологией. Согласно современной интерпретации мифов и легенд, дракон — это животное древнее и, поскольку не известно ни об одной живой особи, вымершее. Удачное совпадение образа дракона с образом динозавра создало приключенческую «дракопалеонтологию», в которую с азартом любят поиграть люди всех профессий и возрастов. Но что в действительности?

Оставим в стороне многочисленные драконьи наименования реальных видов вымерших животных. Такие динозавры, как *Dracorex hogwartsia* или *Hippodraco scutodens*, демонстрируют скорее современную любовь к драконам (оба были поименованы уже в нынеш-

нем веке), нежели ископаемые образцы для драконологии. Нет ничего особенного и в ныне живущих биовидах вроде планирующей по воздуху агамы *Draco volans*. Поиск биологических воплощений именно дракона (а не чего-то, на него похожего) до сих пор не дал

результатов, пригодных для науки. Потому многие люди, поверхностно знакомые с темой, считают дракона «несуществующим существом», а драконологию — «несуществующей наукой о том, чего не существует». В этом свете изучение драконов представляется в лучшем случае как направление чрезвычайно узкое (сродни «табу-реткологии»), а в худшем ещё и оторванное от действительности. Тогда учёный-драконолог кажется каким-то чудиком, замкнувшимся в мирке собственных (или чужих) фантазий.

Но если мы отрешимся от этих стереотипов, картина мгновенно меняется. Скульптуры и иконы, политические карикатуры и тюремные татуировки, кинематограф и аватарки интернет-пользователей — всё это предоставляет обширный материал для работы драконолога, охватывая множество исторических периодов, культур и сфер применения. Подлинное исследование дракона не только не ограничивает человека, а просто вынуждает шире и тщательнее познавать реальный мир, так как только в этом случае обнаружатся взаимосвязи, лежащие под поверхностью явлений.



К примеру, о чём может сказать изображение дракона под номером nDg-00765?

На первый взгляд это похоже на детский рисунок, не самого пристойного содержания и довольно нелепый. Может ли изучение этого дракона дать нечто большее, чем знакомство с чьим-то индивидуальным воображением?

Запросто. Даже при небольшом углублении в тему оказывается, что изображение датируется 1669-м годом. Это вторая половина XVII века, совсем другой мир. Во Франции правит Людовик XIV, а в России — царь Алексей Михайлович, отец ещё не родившегося Петра Первого. Молодой Исаак Ньютон ещё только подходит к формулированию закона всемирного тяготения и трёх «законов Ньютона». Китай захвачен маньчжурами, а в Северной Америке идут кровавые войны между ирокезами и французскими колонизаторами. Вот в такое историческое время неизвестный художник нарисовал этого дракона.

Идём дальше. Дракон на рисунке выглядит типично — четыре лапы, перепончатые крылья, длинный хвост... исключение составляют только молочные железы, которые возникли тут не случайно, не по прихоти художника. Однако «типичность» тоже обманчива: этот конкретный персонаж не кто иной как *Тараск*.

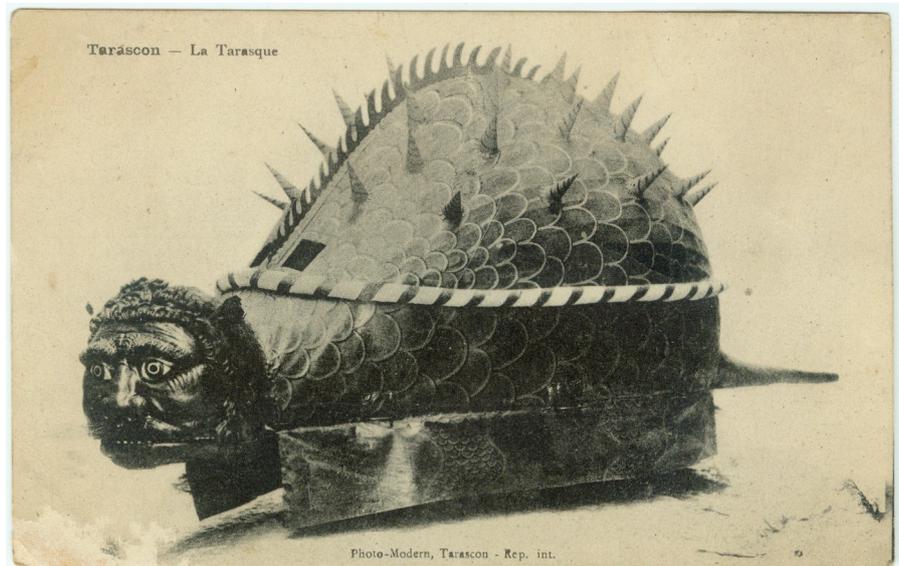
Тараск больше известен как многоногое черепахообразное чудовище из фольклора юго-востока Франции. В такой не-драконьей форме он вошёл и в современные бестиарии. На нашем же образце мы видим совсем другой вариант Тараска. Различие объясняется тем, что он не французский (*Tarasque*), а испанский (*Tarasca*), притом ассоциируемый Виртуальной библиотекой имени Мигеля де Сервантеса с творчеством Кальдерона — великого испанского драматурга. Это значит, что перед нами раскрывается целый мир культурного

Французский Тараск в виде повозки на открытке начала XX века

наследия Испании. И крылья, и молочные железы, и другие детали внешности дракона показывают его трактовку жителями конкретного региона Западной Европы. И трактовка эта появилась под влиянием многих факторов, связанных с конкретным временем и местом.

Помимо формы (изображения) здесь важно и содержание. Дракон был нарисован не просто так. Это эскиз для мадридского шествия Праздника Тела и Крови Христовых (Corpus Christi) — крупного праздника христианской религии, причём её католического варианта. Проведение чудовища по городу связано с легендой о святой Марте (Марфе). По сюжету, описанному в «Золотой легенде» Яковом Ворагинским (около 1260 года), Тараск жил в реке недалеко от города Нерлук (будущий Тараскон), пожирал людей и топил корабли. Марта пришла к Тараску, произвела христианские действия изгнания злых сил, связала усмирённое чудовище своим поясом и привела в город, где его убили местные жители. С течением времени некоторые детали легенды трансформировались, но общий сюжет с укрощением чудовища святым остался.

Известно несколько эскизов, подобных *nDg-00765*, сделанных для шествия в разные годы. И на других образцах более заметны вертикальные линии под шеей и хвостом дракона. Они обозначают границы повозки или переносной фигуры, участвующей в шествии. Подобную французскую повозку можно увидеть наверху страницы. Испанская же — со своим колоритом. Расположе-



ние персонажей на спине дракона явственно говорит о традициях испанских карнавальных фигур, какие можно увидеть и в XXI веке.

В наши дни шествие Тараска сохранилось и проводится в Гранаде. Конечно, нынешний, он не похож на своего предка родом из века семнадцатого. Тараск-2018 выглядит современно, все его пропорции и формы воспринимаются зрителями привычно... так же, как привычно воспринимались формы на образце *nDg-00765* его современниками.

Этот рисунок сохранил для нас кусочек давно ушедшей эпохи, позволил провести связи между современным явлением и прежними формами. Но многие его секреты ещё ждут своего часа. Случайно взятый из общей коллекции, он прекрасно иллюстрирует и богатство драконологии, и её проблемы. Опубликованы ли статьи или музейные издания, затрагивающие Тараска с этой стороны? И если да, то доступны ли они для заинтересованных в теме специалистов и любителей? Известно.

Стереотип о «несуществовании драконов» настолько силён, что влияет даже на научное сообщество, вызывая в ряде случаев прямую насмешку над учёными, посмевающимися заниматься

какими-то там «дракончиками». Это, возможно, основная причина, по которой тормозится научное исследование темы дракона (по меньшей мере в России). Её невозможно игнорировать — слишком глубоко она уходит в историю развития человеческой цивилизации. Поэтому видные историки, антропологи, искусствоведы и другие специалисты неоднократно её касались. Но и всерьёз разрабатывать её не берутся. Полноценных работ, сконцентрированных на драконе и всём, что с ним связано, практически нет. Из крупных работ мне известны спорная, хотя и популярная «Эволюция дракона» Э. Г. Смита (1919), не менее спорная «Драконы и драконознание» Э. Ингерсолла (1928), обстоятельная востоковедческая «Дракон в Китае и Японии» М. В. де Виссера (1913). Не относится к началу XX века разве что «Изучение драконов, Восток и Запад» Чжао Цигуана (1992). А подавляющее большинство научных работ рассматривает драконообразных персонажей в рамках более общей темы. Это, с одной стороны, хорошо — дракон не существует изолированно, полезно видеть, какое место он занимает в общей системе. Но, с другой стороны, это же и плохо — дракон не становится сам центром системы, точкой обзора, с которой гораздо лучше видно и то, что происходит с ним, и то, какие ещё связи с миром он имеет.

Из-за этого исследователи вынуждены «изобретать велосипед», каждый раз заново делать первые шаги и обнаруживать, что вот, оказывается, «западные драконы» не похожи на «восточных»... а почему не похожи, в чём конкретно заключаются различия, как они меняются со временем и в разных географических точках... до этого дело почти не доходит.

Предпринявший попытку сравнительного исследования восточных и западных персонажей Чжао Цигуан сетовал на такое положение дел и подчёркивал, что только официальное признание драконологии как области научного знания способно его исправить. Оно способно **объединить учёных и многократно увеличить эффективность познания** этой сферы реальности.

Суть именно в этом. Драконология — это *упорядочивание* научной и просветительской работы в теме дракона, *комплексный подход* к нему.

Ведь люди взаимодействуют с ним самыми разными образами. Одни верят в биологическое существование драконов и тщательно собирают свидетельства этого. Другие создают вокруг дракона собственную религию. Третьи используют качества современного дракона для всевозможного экспериментаторства, от моделей для синтетической биологии до экстравагантных художественных изысков. Четвёртые используют дракона как психологическую защиту при трагических событиях. Пятые — как источник сексуальной силы или воплощение фетишей. Есть и шестые, и седьмые... и все эти грани темы дракона рассматриваются порознь, в лучшем случае энтузиастами, и не выходят на уровень полноценной науки.

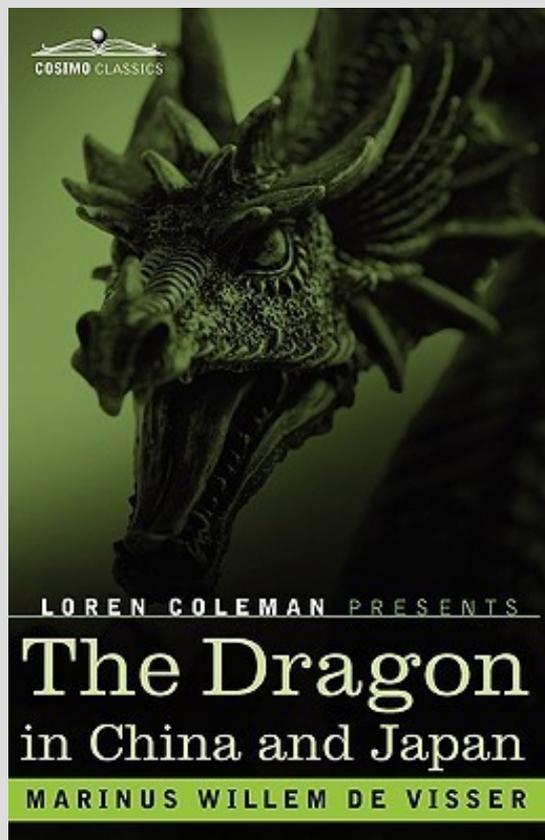
Все известные мне попытки собрать воедино знание о драконе — и научные, и любительские — сталкиваются с общей проблемой отсутствия системности. Учёные отмахиваются от современных образцов дракона со словами «это коммерция и не значимо», а особенности некоторых субкультур и религиозных культов вообще проходят мимо них. Любители начинают свои

ПОДРОБНО ИСТОРИЯ ДОНАУЧНОГО И НАУЧНОГО РАЗВИТИЯ ДРАКОНОЛОГИИ БУДЕТ РАССМОТРЕНА В ДРУГИХ ВЫПУСКАХ РАССЫЛКИ ПРОЕКТА И В ОСНОВНОЙ КНИГЕ «ДРАКОНЫ XXI ВЕКА».

Криптозоологи (энтузиасты псевдо-научных поисков фантастических животных) неоднократно использовали научные работы для себя. Например, академическая книга голландского востоковеда Маринуса Виллема де Виссера «Дракон в Китае и Японии» (1913) была переиздана в 2008 году известным криптозоологом Лореном Колманом с таким комментарием: «Раз криптозоологи занимаются исследованием азиатских драконов Индии, Китая и Японии, то оно не должно проводиться через сито сегодняшнего нью-эйджевого склада ума. Академические, взвешенные обзоры живых, дышащих сообщений о змеиных летучих тварях, исключительно водной мегафауне и призрачных существах должны быть пропорциональны расследованиям легенд и народных сказок об этих драконах из азиатских текстов».

Под «расследованиями» легенд во всех подобных случаях подразумевается деятельность, которую лучше всего описать как *создание «мифов о мифах»*. Это работа писателя-фантаста, весьма любимая многими. Как пример можно привести Тима Аппензеллера, который в своей книге «Драконы» (1984) написал немало историй «по мотивам» настоящих мифов и легенд.

Обратите также внимание, что на обложку колмановского издания книги де Виссера помещён современный западный *дракон*, а вовсе не древние восточные *нага*, *лун* и *рю*, о которых повествует голландский востоковед. Это типичная подмена образов и понятий в теме дракона, она рождается из стереотипов и их же и подпитывает. И, естественно, всё вышеописанное ничуть не помогает понять фактическую действительность.

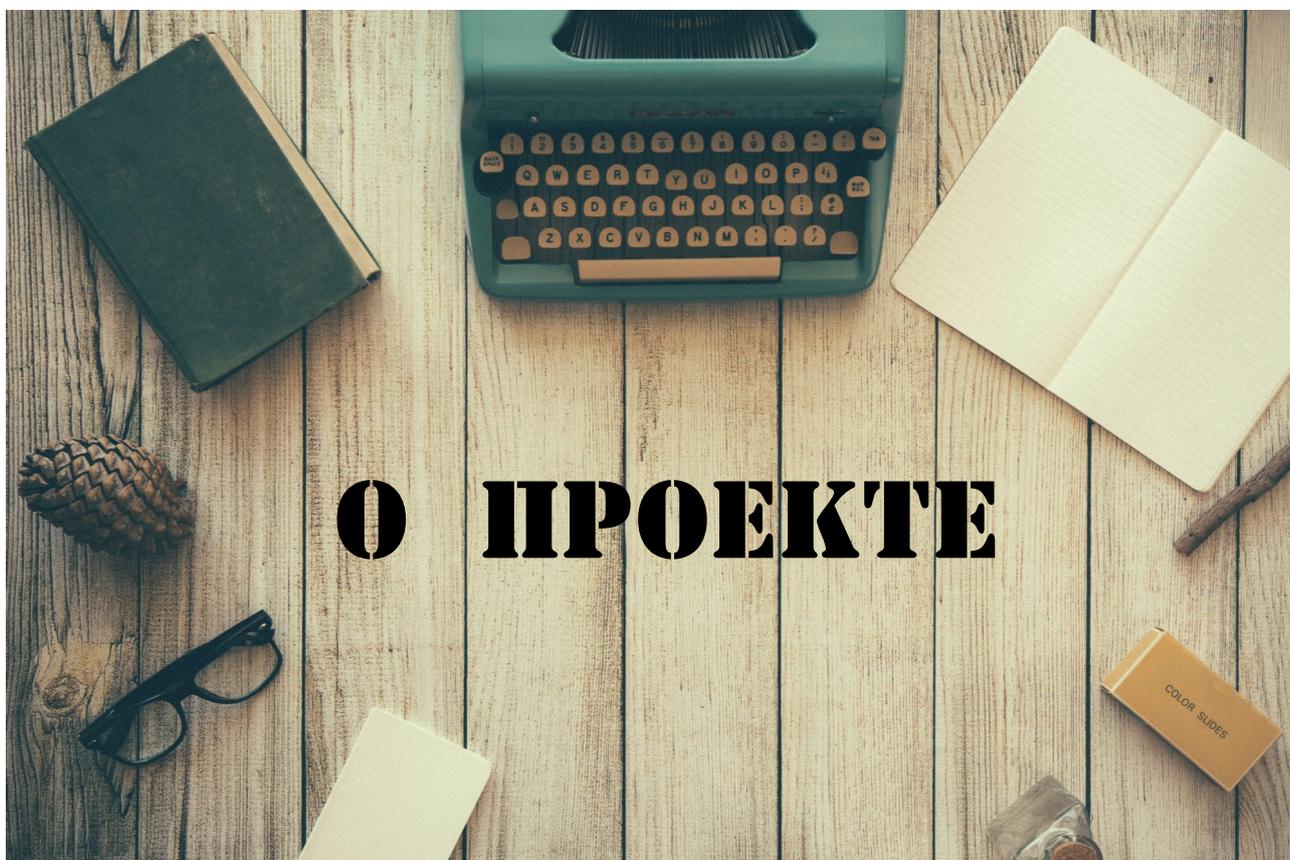


«драконоведческие» манускрипты с посылкой «Верите ли вы в драконов?» и используют научные данные только для того, чтобы интересно провести время и подтвердить свои мысли (зачастую взятые из фантастических книг и фильмов, сделанных такими же любителями). В обоих станах встречается тотальное перемешивание материала и понятий. Среди любителей, конечно, в разы чаще, но и академическая наука ещё не избавилась от явного смешивания драконообразных персонажей всего мира в одну кучу.

Это проблема. Представьте, что кто-то вдруг возьмётся рассуждать о распро-

странении культа кошек по особенностям захоронения собак. А что? Ведь и те, и другие четвероноги, могут быть всех цветов, размеров и форм, и вообще: кошки — это мяукающие собаки. Поэтому в следующей работе мы на примере вот этих сенбернара и колли сделаем вывод об охотничьих способностях европейского короткошёрстного кота...

Подобная абсурдная ситуация имеет очень широкое распространение в силу исторических причин. И исправить её можно только непредвзятым, свободным от веры и стереотипов взглядом на всю тему дракона. **ДХХI**



О ПРОЕКТЕ

Очевидная идея энциклопедии о драконах не раз воплощалась в фантастических произведениях. Обстоятельно, со всем видовым разнообразием, анатомией и психологией драконы представлены в игровом руководстве *Dragonomicon* к ролевой системе *Dungeons & Dragons*; первая версия «Дракономикона» была издана в 1990 году. За ним последовало большое количество подражаний, а в 2003 году «энциклопедическую» эстафету приняла книга-бестселлер *Dragonology: The Complete Book of Dragons*. Из наиболее интересных других версий «энциклопедии» можно отметить «Драконологию» украинского фантаста Гарри Захаровича Поттера (2004).

Неоднократными были и попытки создания виртуальных энциклопедий на тематических сайтах. Однако во всех случаях, когда у таких сайтов отсутствовал стержень в виде конкретного фантастического мира, они превращались просто в свалку материалов. Наиболее крупная из них была скомпилирована в книгу «Мифологическое драконоведение» (2007), охарактеризованную журналом «Мир фантастики» как «информационная окрошка»: «Здесь всё свалено в одну кучу: принцип полёта птерозавров и комодские вараны, криптозоология и пересказ скандинавского эпоса, «Русские

Веды, воссозданные А. Асовым» и «Повесть о Петре и Февронии»...»¹

Безусловно, собирать в кучу разрозненные детальки, связанные с темой дракона, интересно и стимулирует собственный полёт фантазии. Не менее интересно и знакомиться со стройными выкладками чужих фантастических миров. Однако всё это не позволяет главного: **понять, что из себя дракон представляет в действительности.**

Именно желание узнать «а как на самом деле?» некогда побудило меня заняться темой дракона. История развития моих представлений прекрасно

1 Владимир Пузий. Татьяна Копычева «Мифологическое драконоведение» // Мир фантастики. — 2007. — № 46.

иллюстрирует, через какие идеи и стереотипы проходят люди, заинтересованные в теме в XXI веке. Об этом я расскажу в другой раз.

А самым ранним моим вариантом фактического описания дракона стал «Энциклопедический словарь фантастики» (ЭСФ), составившийся с 2003 по 2016 год. Это максимально подробное и приближенное к оригинальному тексту описание всех фантастических понятий изнутри самих авторских вселенных, от классики до малоизвестных. Изложенное в виде словарных статей, оно отвечает на вопрос, как именно фантасты представляют себе то или иное — в том числе драконов. Форма ЭСФа позволяет увидеть реализацию сходных идей и сравнить их между собой.

Направление моей работы ощущаю изменилось в 2008 году, когда я

открыла для себя психологию и культуру людей-драконов (личностей, идентифицирующих как драконов самих себя, своё Я). Они не только увлекались фантастикой, но и строили предположения о реальной биологии, занимались самосовершенствованием (или тем, что они считали таковым) и связывали образ дракона с живыми проявлениями себя в действительности. Такой подход был нов для меня; хотя многие из них занимались творчеством, наиболее интересная часть лежала в них самих. И потому ограничиться лишь фиксированием очередных фантастических миров было никак нельзя. Наиболее формализованным выражением этой работы стала «драконья перепись», она же «Статистическое описание драконьего сообщества в первом приближении. 2009-2010 годы».

Современный вид проект «Драконы XXI века» получил лишь в 2014 году, при формулировании наиболее общего, комплексного подхода к теме дракона. Фантастика, психология драконьей самоидентификации и примыкающая к ней магическая культура дополнились историко-культурным взглядом на тему, начинающимся в древнекитайских погребальных обрядах и заканчивающимся экономическими метафорами XXI века. Я утвердилась во мнении, что настоящая энциклопедия о драконах должна включать в себя:

- ◆ **Внятное и обоснованное общее представление темы:** что такое «дракон», где границы у этого понятия, чем оно отличается от других и что на него похоже при принципиальных отличиях в сути? Множество разнородных трактовок «дракона» постоянно создают недопонимание; эта проблема в науке ещё только обозначена, но не решена.
- ◆ **Чёткое разделение между 1) оригинальными мифами и фольклором, 2) научными данными, 3) современными представлениями о драконах.** В нынешней каше сложно различить, где качественно подтверждённые данные, где оригиналы, а где «мифы о мифах». Каша недопустима.
- ◆ **Рассмотрение древнего мифологического материала только специалистами** (археологами, этнографами, лингвистами и пр.). Только научным путём можно обнаружить (или предположить) подлинные значения мифических понятий. Доступные широким массам пересказы мифов художественны или неточны — и адаптированы к читателю XX-XXI веков. Поэтому анализ таких пересказов любителями только создаёт современные «мифы о мифах».
- ◆ **Равноправное исследование всех форм дракона на любом материале,** безотносительно того, стал ли конкретный материал классикой / археологической находкой или нет. Например, киносериал «Как приручить дракона» ярко

выразила особенности современного дракона и значима сегодня не меньше трудов Толкина, поэтому нельзя её игнорировать как «коммерческий мультик». Даже если рассматривать её только в контексте детской субкультуры, то прозвища «Дракон» и «Ночная Фурия» стали обычными² для детей, что свидетельствует о поглощении образа главного героя киносерии и определённо заслуживает внимания. Также значимым может оказаться опубликованное в Сети эссе представителя молодёжной субкультуры, манифест лидера небольшого неорелигиозного кружка, цифровые рисунки популярного художника-любителя и т. п.

СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ПРОЕКТА



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ «ДРАКОНЫ XXI ВЕКА»

Понятно, что по-настоящему полную энциклопедию по теме, слабо проработанной в науке, составить трудно. То же касается каталогизации драконов в фантастике — полный каталог не под силу составить никому, так как с каждым днём появляются всё новые и новые фантастические произведения, идеи мигрируют через Интернет по всей планете, смешиваются и порождают новые идеи, а естественные науки открывают новые нюансы физики и биологии, по-другому задающие старые вопросы о драконе.

Поэтому я не претендую на то, что энциклопедия «Драконы XXI века» — ключевой компонент проекта — полностью ответит на все вопросы, которые возникают в связи с драконом. Задача энциклопедии — осветить тему, показать и уже существующие наработки, и проблемные места, и ту terra incognita, которая остаётся до сих пор. Работы в драконологии хватит на всех желающих.

В первую очередь подготовка энциклопедии требует создания библиотеки драконологической литературы, т. е. научной базы проекта. В настоящий момент в моей библиотеке более сотни материалов, от узких статей до монографий. Но сбор и анализ литературы далёк от завершения, даже если брать в расчёт только русскоязычный её сегмент. Дополнительный раздел представляют собой материалы по смежным темам, направляющие или дающие объёмную картинку для тех работ, которые посвящены драконам.

По современной культуре научных статей очень мало, поэтому тут я вынуждена проводить собственные изыскания. Источником представлений о драконах в фантастике служит «Энциклопедический словарь фантастики» (его соответствующий раздел пополняется и ныне). Базой для представления психологических и связанных с ними культурных явлений дракона как альтер-эго являются мои наблюдения и опросы в среде русскоязычного драконьего сообщества.

Энциклопедия включает в себя все темы, связанные с драконом. Но её объём (сейчас и без того немалый) ограничен. Поэтому далеко не все интересные находки, показательные примеры и свежие исследования возможно в неё уместить.

Для этого служат остальные части проекта.

2 Шкуричева Н. А. Прозвища и клички младших школьников // Начальная школа. — 2013. — № 10. — С. 13.

ЖУРНАЛ-РАССЫЛКА ПРОЕКТА

То, что вы сейчас читаете, представляет собой рабочие материалы проекта — краткие варианты глав энциклопедии или то, что в неё не может попасть в силу формата. Отражая процесс работы, рассылка включает актуальные темы, а значит, набор разделов будет разниться от выпуска к выпуску. Где-то большой объём может занимать свежепереведённая научная статья, где-то — подборка интересных образцов «Исторической драконографии», а где-то — описание какой-либо культуры и места дракона в ней. То же касается обзоров литературы и фильмов, интервью с интересными авторами, тематических новостей и т. д.



Поскольку выпуски базируются на обширном фундаменте, скрытом от глаз, я постараюсь давать все необходимые пояснения и выставлять ссылки на страницы предыдущих выпусков, если тема уже поднималась.

Рассылка непериодическая — в связи с серьёзными проблемами со здоровьем у автора (см. последнюю страницу). Надеюсь, что читатели отнесутся к этому с пониманием.

«ИСТОРИЧЕСКАЯ ДРАКОНОГРАФИЯ»

Ещё одной принципиальной составляющей проекта «Драконы XXI века» является «Историческая драконография». Это хронологический каталог исторически значимых изображений змеев, протодраконов и драконов, над которым я начала работать в июне 2015 года. Цель «Драконографии» — пролить свет на эволюцию образа дракона от наиболее ранних предковых форм до нынешнего дня. Как и составление «Энциклопедического словаря фантастики», это скрупулёзная работа. Без научно обоснованной датировки, авторства, исторического контекста и другой сопроводительной информации даже тысячи картинок будут совершенно бесполезны.



Каждый драконографический образец имеет свой номер вида *nDg-XXXXXy*, где *X* — порядковый номер, а *y* — номер варианта (если есть). Вы уже видели такой выше. Иногда перед номером может стоять *O* — признак вспомогательного каталога, содержащего важные околдраконьи образцы.

На данный момент в «Исторической драконографии» 780 образцов. Самый старый датируется 6200-5400 гг. до н. э. Почти половину образцов представляют датированные XIV-XIX веками, а на XX-XXI века приходится чуть больше трети.

КОМИКС «ЗАПИСКИ ДРАКОНОЛОГА»

Второстепенные зарисовки на «[Авторском комиксе](#)». Описывает забавные или ироничные случаи из моей работы. Обновляется по возможности.

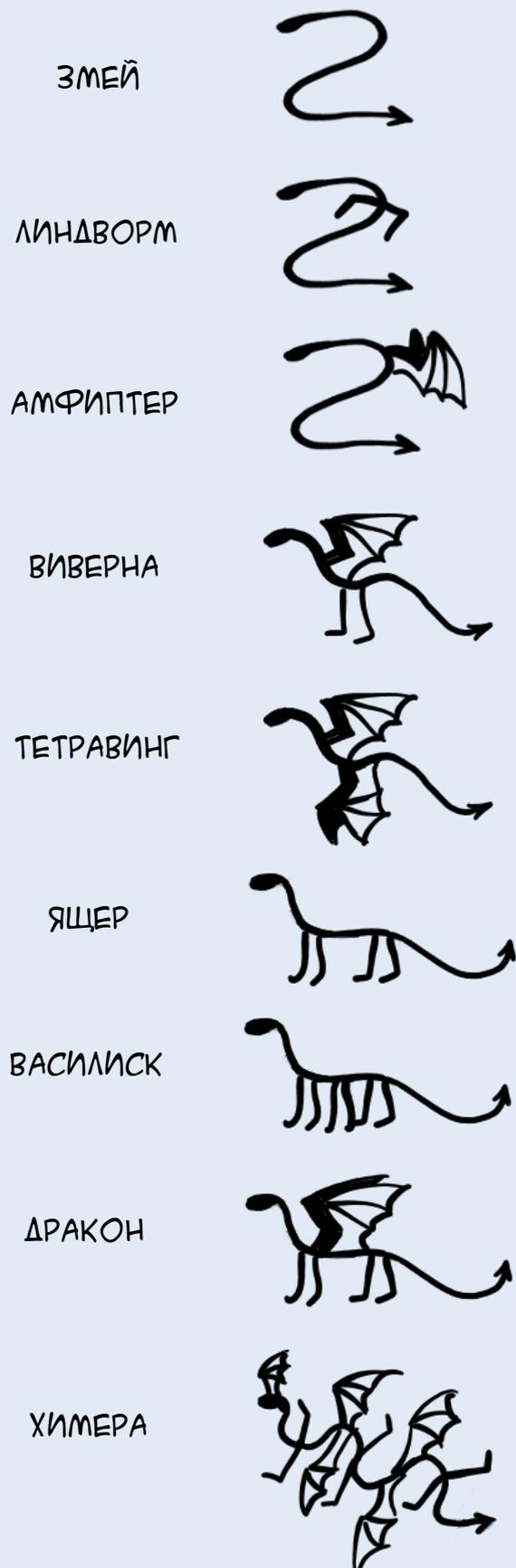
А ещё там водится Сорокинникен. **DXXI**

ЧТО ТАКОЕ МОРФОТИП?

Во всём проекте разнообразие форм драконообразных существ будет описываться с помощью морфотипов — определённых наборов частей тела. Это популярный (и любимый многими) подход к «классификации драконов». Уточнив каждый, я получила девять морфотипов, от самого просто устроенного до наиболее сложного.

Змей отличается от змеи драконьими деталями внешности, но у него нет конечностей. У *линдворма* есть одна пара лап, а у *амфиштера* — одна пара крыльев. *Виверна* располагает четырьмя конечностями; обычно передние — это крылья, а задние — лапы. У *тетравинга* все четыре — крылья. У *ящера* все четыре — лапы. У *василиска* три пары конечностей, все лапы, а у *дракона* — три пары конечностей, но средние — крылья. Наконец, драконообразная *химера* может иметь любое количество лап и крыльев.

Многоголовые, многохвостые или иные варианты с умножением деталей относятся к подвидам описанных морфотипов.





ПОГИБШИЕ КРЫЛЬЯ ВАСИЛИСКА

История василиска — пример того, как символы борются друг с другом, а проигравший уходит в забвение. Исторически василиск был змеем — одним из многих, кто не выдержал натиска дракона и оказался практически уничтожен. Возрождён он был уже в XX веке в образе драконоподобного существа с несколькими парами ног. И только с этих пор обрёл свою настоящую нишу.

В отсутствие исследования темы словом «василиск» люди называют самые разные вещи — всё, что подходит под их личные ассоциации. В основном это гигантский змей («как в Гарри Поттере»), кокатрис («как в легендах») или ящер («как реальная ящерица — шлемоносный василиск»). Повторять исходные образы скучно, и в новых рисунках образы мутируют: змей обрастает крыльями, становясь амфиштером, кокатрис одраконивается и превращается в виверну или дракогрифа, а ящер незаметно превращается в дракона.

Традиционно приписываемые василиску свойства на изображениях почти не передаются. Например, смертельный взгляд или взгляд, превращающий в камень, станут понятны зрителю только в соответствующем сюжете. И если художник хочет изобразить какую-то произвольную сцену, показать их будет очень непросто.

На фоне такой содержательной зыбкости самым характерным признаком василиска стали его лапы. Три (или, в некоторых трактовках, четыре) пары при «общедраконьей» внешности, они



**Пример сочетания морфотипа и взгляда, превращающего в камень.
George Sellas «Bob vs. Seagull», 2010**

дают ему родство, но не идентичность с драконом. А с биологической точки зрения благодаря им василиск стал ближе к дракону, чем любой другой драконоид.

В любой реалистичной авторской вселенной, где биовиды возникают не случайно, а в тесной связи с предковыми, обязательно появятся виверны и василиски. Это две наиболее близкие формы для дракона. Виверна может получиться в результате деградации передних конечностей — вспомним пример тираннозавра с его крохотными ручками. В случае с летающим существом (которым виверна является по умолчанию) болтающиеся снаружи лапки могут негативно влиять на аэродинамику, так что в ходе эволюции преимущество получают особи, у которых передние лапы так и не показались над поверхностью тела. Такая картина соответствует миру (или региону мира) с обширными пространствами для полёта. Хотя виверна может приземляться и нормально перемещаться по поверхности (часто

даже вертикальной), её морфотип приспособлен именно для воздушной среды.

У василисков всё наоборот. Даже имея все особенности для полёта, без крыльев они не полетят. Сам образ вынуждает их становиться обитателями пещер, густых лесов, болот. Например, в компьютерной игре Heroes of Might and Magic III василиски населяют ямы в болотах тропических лесов. Ассоциация с пресмыкающимися и земноводными часто делает василисков неуклюжими на открытых пространствах. Однако, располагая шестью цепкими лапами, они становятся превосходными лазальщиками. В этом свете густые, непролазные чащобы гигантских лесов становятся идеальным домом для существ с таким морфотипом.

Тут и проявляется во всей полноте родство гексаподных существ. Если поместить в это же место, где негде летать и невозможно бегать на четырёх лапах, драконов, то и они тоже начнут использовать средние конечности для

лазания. И я сомневаюсь, что современные драконы, у которых крылья — полноценные конечности, а не декор на спине, будут пренебрегать этим... если только у них не окажется каких-то других, сюжетных или сеттинговых ограничений.

На самом деле биологическая разница между драконьим крылом и лапой василиска невелика. В ходе эмбрионального развития конечности будущая кисть уплощается, внутри неё формируются мышцы и кости. Недоформировавшиеся пальцы соединены в единую «пластинку». Если это должно быть крылом или плавником, ткани, соединяющие пальцы, развиваются дальше и образуют перепонку с нужными свойствами. Если это должны быть свободные пальцы, клетки тканей между ними отмирают. Иногда процесс разделения пальцев может быть нарушен из-за мутаций в организме, и перепонки сохраняются (так бывает у некоторых людей в реальности). В целом, формирование перепонки при формировании самой конечности — обыденный процесс для фауны Земли. Перепончатые крылья — удел не только рукокрылых и птерозавров; некоторые динозавры тоже

ими обладали, например, птицеподобный *и ци* (*Yi qi*), найденный на востоке Китая и описанный в 2015 году. С другой стороны, хорошо известны примеры перепонок между пальцами у разнообразных водоплавающих животных: земноводных (лягушки), птиц (гуси), млекопитающих (выдры). Этот способ формирования пальцев мне видится универсальным для любой фауны, подобной земной, и если у биовида пальцы развиваются иначе, то, должно быть, это представитель совсем другой биологической системы, очень необычный, отличающийся от земного во множестве явлений, а не только в пальцах.

За исключением единичных случаев, реалистичные драконы и василиски подобны земной фауне — значит, средние конечности у них имеют очень много общего. Развитие перепонки может быть нарушено, и вместо драконьего крыла мы получим василисью лапу с очень длинными пальцами. Или, наоборот, у василиска появятся незапланированные перепонки. Как и любая ошибка, такое недокрыло будет малофункционально. Но на просторах фантастики ошибки могут стать

Василиск на основе популярной версии образа дракона Перна из произведений Энн Маккефри.

Sporelett «Pernese Basilisk», 2010



хорошими и интересными решениями. Мне неоднократно попадались образцы «водных драконов» — шестилапых существ с драконьей внешностью и перепонками между пальцами, то есть, фактически, василисков с плавниками. Иногда развитие перепонки и общее визуальное решение персонажа таковы, что он «повисает» ровно посередине между двумя морфотипами.

Хотя часто василиски оформлены в стиле жутких чудовищ и все лапы у них предназначены для перемещения, некоторые художники меняют стиль и используют возможности морфотипа полнее. Наличие ещё одной пары конечностей — это доступ к специализированным манипуляторам при высокой четвероногой мобильности. Это делает василисков разумными существами, строителями собственной цивилизации.

Когда они опираются на вторую и третью пару лап, а переднюю часть тела приподнимают, то становятся похожими на кентавров — со всеми вытекающими отсюда стилистическими и сеттинговыми решениями. В другом случае приподнимается вверх центральная пара лап; в ней обычно держат клинковое оружие для средневековой или племенной цивилизации.

Но наибольшую свободу реализации даёт бипедальность. Когда василиск поднимается на задние лапы, у него освобождается четыре руки, и здесь его возможности расширяются практически беспредельно. Необычные техники боя, тонкая ювелирная работа, точное управление разнообразными механизмами, ремесленное мастерство — всё это становится естественным для искусного четырёхрукого существа драконьего

Araless «Fetch!», 2012



← *MuHut «Cute Basilisk», 2017*↑ *draconicaeaeon «Plains Hunter», 2010*

рода. Дополнительные конечности — ещё и место для другой формы; например, у василиска могут сочетаться грубые когтистые ручищи для того, чтобы ворочать тяжёлые глыбы, и тонкие, почти без когтей лапки для собирания часовых механизмов. Если же все руки идентичны, василиск может приобрести неожиданное сходство с многорукими богами индуизма, становясь существом волшебным, символическим, с телепатическими и телекинетическими способностями.

В некоторой степени драконам тоже доступно удержание крыльями различных предметов (у многих есть свободные от перепонки пальцы). Однако ворочать длинными крыльями неудобно. Даже в том случае, если крыло успешно сворачивается в компактный «кулак», его возможности всё равно ограничиваются полётной специализацией:

Более «приземлённый», он занимает уникальную нишу среди драконообразных, не конфликтуя с драконом и только оттеняя его крылатый образ. Вероятно, в будущем нас ждёт больше героев-василисков, раскрывающих свои многолапые возможности для поклонников фантастики. **ДХХІ**

углами вращения суставов, креплением связок и мышц (то есть возможными направлениями движений), устойчивостью различных частей крыла к не полётным нагрузкам... И уж тем более крыльями не стоит боксировать, если дракон не сверхпрочный или не обладает регенерацией, как у биовида, описанного Павлом Шумилом в его цикле «Слово о драконе». Значительные повреждения или потеря крыла приведут к тому, что дракон утратит способность к полёту (за редкими магическими исключениями), что почти всегда — огромная личная трагедия для персонажа и утрата значительной части привлекательности для символа. «Берегите крылья!»

Василиску же подобное не грозит. Его рабочие органы продублированы, что повышает выживаемость даже в случае, если он потеряет одну или две лапы.

РАСА ДРАКОНОВ

Нигде в проекте «Драконы XXI века» вы не встретите (по крайней мере, всерьёз) фразы о «расе драконов». Дело в том, что «раса», столь любимое в фантастике слово, используется как угодно, только не по своему значению. А по значению к драконам оно не очень-то и применимо...



В целом, раса — это *система популяций в пределах одного биовида*, имеющая генетические и морфологические отличия от остальных. Современные антропологи рассматривают её скорее как способ классифицировать многообразие людей, а не как свойство того или иного человека. Возникает вопрос: если в произведении говорится о расе людей, расе разумных грибов, расе грифонов, то как же должен выглядеть их биовид в общем? Как человекогрибогрифон? Как лужа-метаморф? Нет, фантасты и поклонники, говоря «раса», подразумевают совсем другое:

1) Биологический вид целиком, вместе со всеми подвидами/расами, или даже более крупный таксон. Обычно говорится о типе существ, выделяющемся именно биологическими и производными от них (вроде магии) свойствами. Например, «раса людей», соседствующая с эльфами и гномами в одной цивилизации.

2) Этнос с его характерными внешними признаками и культурой. Почти то же самое, что выше, только теперь от «расы» неотделимы культурные аспекты. «Другая раса» говорит на другом языке, верит в других богов, считает модными другие вещи, по-другому матерится, сидит на стуле, восхищается закатом и т. д.

3) Цивилизация в целом, включая технологическое направление, социальное устройство, культуру, биологию её представителей. Например, «раса зергов» — совокупность изменённых организмов из множества неродственных биовидов, управляемых сверхразумом. Типы зергов крайне разнообразны, от мутировавшего человека (ранее никакого отношения к зергам не имевшего) до живого здания. Зерги могут быть разумны и неразумны, размножаться мутированием личинок или заражением совершенно других существ, чьи гены потом используются разумом улья для выведения всё более совершенных пожирателей. Как совокупность они — и не биовид, и не этнос, это скорее инструмент в чьих-то руках, биологическое оружие, не похожая на другие цивилизация коллективных разумов и их стай.

4) Состояние существа, принципиально отличающееся от нормы. Так возникает «раса вампиров» или «раса зомби», которые, конечно, по своим характеристикам сильно отличаются от нормальных или живых людей, но при этом являются ими. В одном месте было сказано даже о «трёх расах зомби — разной степени разложения, свежего, израненного и разложившегося». Так впору дойти до «расы астматиков» или «расы беременных в третьем триместре»...

Иными словами, говоря «раса», люди подразумевают *«те, другие»*, попросту указывая на какой-то тип существ. А ведь разделить на типы можно разными способами, что мы и видим выше. Какое именно значение говорящий вкладывает в слово «раса», приходится выводить из контекста точно так же, как расшифровывать значение слова-заглушки «фигня» у человека с бедным словарным запасом. Порочность привычки называть «расой» другое (обычно разумное) существо видна в лока-



лизации компьютерной стратегии Stellaris, представляющей проекцию галактики с обитаемыми планетами, жизнь на которых до начала игры развивалась совершенно независимо. В оригинале говорится о модификации *species* (англ. «биовид»), а русскоязычным игрокам предлагают «модифицировать расу». И ведь здесь очевидней некуда, что генетической связи между драконоподобными рептилоидами из одного рукава галактики и ангелоподобными растениями из другого — нет.

Я затрудняюсь сказать, как возникла подобная привычка. О «расах» писал ещё в начале XX века Э. Р. Берроуз в своём марсианском цикле, предлагая читателю разновидности очень человекоподобных марсиан, которые отличались цветом кожи так же, как люди на Земле. Сегодня инопланетяне куда разнообразней, *они меньше похожи на расы людей, населяющих другие места*, как это было в прошлом. Даже очень «человечные» на’ви из фильма «Аватар» имеют откровенно чуждую для *Homo sapiens* природу (а вдобавок зрителю демонстрируются местные «обезьяны», показывающие, что у предков на’ви было четыре руки, а не две). Но инопланетяне изменились, а их наименование — нет.

Возможно, слово «раса» закрепилось за другими биовидами и даже другими формами жизни/нежити из-за настольных ролевых игр. Популярная система Dungeons&Dragons была создана в стране, исторически сталкивающейся с расовыми вопросами. Вольные и невольные переселенцы в США действительно относились к разным расам, а кроме того несли свою культуру и по-разному реализовывались в обществе. Для фэнтези-описания игровых существ, которых имеется большое разнообразие, всё это служит прекрасным прообразом: разные физические данные (цифры защиты от разных повреждений, силы атаки, скорости, роста и длины хвоста), разные типы логова, способностей, вера в разных богов и разная мораль, определяющая, как поступит данное существо во время игровой партии. Иными словами, «раса» стала обозначать определённый набор игровых характеристик, свойственный некоторой группе существ. И что именно войдёт к этот набор, сколько и каких «рас» будет, определяет не сеттинг (мироустройство) конкретной настольной или компьютерной игры, а её *геймплей* (игровая механика).

Но, естественно, геймплейный подход совершенно не годится для описания вещей реального мира. Поэтому в проекте «Драконы XXI века» всё будет называться своими именами: состояние/статус дракона, драконий биовид/род/семейство/отряд, драконий этнос или цивилизация драконов — но не «раса драконов». **DXXI**

ОДНА ВИЗАНТИЙСКАЯ ИСТОРИЯ О СВЯТОМ ГЕОРГИИ И ДРАКОНЕ

Разговор о драконе в реальности невозможен без древних идей, нашедших воплощение в мифах и легендах, в наскальных рисунках, резьбе на саркофагах, устных и письменных эпосах и тому подобном. Любители драконов стараются выяснить правду из мифов. Причём древность и новодел соседствуют, часто на равных правах, когда одними и теми же инструментами энтузиасты обследуют и современные свидетельства о фантастических существах (такие, как фото или устное описание встречи), и древние (такие, как фигурки или передаваемая из уст в уста местная легенда). Миф обычно рассматривается людьми как потрёпанная временем находка следа в камне — немного износилось, некоторые детали стёрты или утрачены, но в целом не врёт (как не врёт копролит, свидетельствующий о питании какого-то давно умершего животного). Давайте посмотрим, как много ценной информации можно извлечь из одной византийской «истории о святом Георгии и драконе».

Легенда о Георгии, христианском святом, благородном рыцаре (военачальнике), убившем ужасного дракона и спасшем девушку, никогда не была обделена вниманием людей. Этот сюжет повторяли и воплощали веками. Как духпокровитель святой Георгий оказался очень популярен. Его культ проникал вместе с христианами в самые дальние уголки Земли. Его иконография чрезвычайно богата, от картин величайших мастеров эпохи Возрождения до глиняных фигурок, вылепленных селянами. Он повлиял на восприятие «легенд с драконами» из других культур и времён. Именно благодаря Георгию возник базовый фэнтези-стереотип о Принцессе, Рыцаре и Драконе, а также стереотип о превосходном в своих качествах «рыцаре на белом коне», который должен приехать и облагодетельствовать девушку.

Пример, который я предлагаю к рассмотрению, — это византийское житие, датирующееся VII-IX веками и переведённое на русский язык филологом-византинистом С. В. Поляковой не позднее 1972 года. Оригинальный текст, которым пользовалась Полякова, опубликовал немецкий религиовед-католицист Йоганнес Ауфгаузер в книге «Miracula S.

Georgii» (1913). Оцифровку книги можно найти в архивах в Интернете.

«№12. Чудо святого великомученика Георгия о змие. Господи, благослови.»

Слыша о великом множестве чудес великомученика и чудотворца Георгия, восславим господа, возвысившего его и даровавшего такую благодать этому преславному мученику. Кто от века слышал о столь великом чуде, которое совершил блаженный, или когда-нибудь был свидетелем ему подобного?

Во времена оны был город по названию Ласия, и над ним царствовал царь, звавшийся Сельвий; он был грязный идополоклонник, беззаконник и нечестивец, беспощадный и немилосердный к верующим во Христа. Но господь воздал им по делам их. Вблизи того города была трясина со множеством воды. И в воде трясины этой поселился ужасный змий, и каждодневно выходил он и пожирал жителей города. Часто царь со всем своим войском выступал против чудовища, но оно возмущало воду, и царь не мог даже приблизиться к этому месту. Так как змий пожирал их, горожане были сильно удручены. И вот город собрался, и

все закричали царю: «Царь, вот город наш благоденствует и процветает, а мы умираем злой смертью». Царь говорит: «Начертайте имена всех граждан, и каждому да будет определён его черёд. У меня есть единственная дочь, и я тоже отдам её, когда придёт мой срок, и да не отступим мы из города нашего». Речь царя понравилась всем. И — день за днём — все по очереди стали отдавать своих детей на съедение змию, пока не пришёл черёд царя. Царь нарядил свою дочь в пурпур и виссон, украсил золотом, драгоценными камнями и перлами и, обняв с любовью, целовал, слёзно оплакивая как мёртвую: «Иди, моё единственное и сладчайшее дитя, свет моих глаз! На кого мне, сладчайшее моё дитя, теперь смотреть, чтобы хоть немного утешиться? Когда я сыграю твою свадьбу? Когда увижу твой брачный покой, когда зажгу факелы, когда запою песню, когда узрю плод чрева твоего? Увы, сладчайшее моё дитя, иди без времени к смерти — я расстаюсь с тобой». А народу царь говорит: «Возьмите золото, серебро и царство моё, только пощадите дочь мою». И никто не согласился из-за указа, объявленного царём. Тогда царь в глубокой печали отослал дочь к той трясине. Весь город от мала до велика сбежался посмотреть на девушку.

Но человеколюбивый и милосердный бог, не хотящий смерти грешника, но чтобы обратился от пути своего и жив был, пожелал явить знамение через преславного великомученика Георгия.

Во времена те жив был святой Георгий, который был тогда комитом, войско его было распущено, а сам он шёл в Каппадокийскую землю, своё отечество. По изволению божию святой оказался в месте том и решил напоить здесь своего коня. И видит, что сидит девушка, а слёзы каплют ей на колени и, озираясь по сторонам, она жалуется. Святой сказал ей: «Женщина, кто ты и что это за народ вдали и почему он

громко плачет?» Девушка говорит: «Повесть эта очень длинна, и я не могу тебе её поведать. Но беги, пока не настигла тебя ужасная гибель». Святой говорит ей: «Женщина, скажи мне правду — ведь, клянусь господом богом, я умру с тобой и не оставлю тебя». Тогда девушка, горько застенав, сказала: «Господин мой, город наш благоденствует и процветает, но в воде трясины поселился ужасный змий. Каждодневно он выходит на землю и пожирал жителей города. Мой отец объявил указ и вот послал меня на съедение чудовищу. Теперь я сказала тебе всё. Уходи скорее». Выслушав это, святой говорит девушке: «Кому поклоняется отец твой и его домочадцы?» Девушка говорит ему: «Гераклу, Скамандру, Аполлону и великой богине Артемиде». Святой говорит девушке: «А ты уверуешь в моего бога: отныне не страшись и будь покойна». И блаженный возвысил голос свой к богу и сказал: «Боже, восседающий на херувимах и серафимах и зрящий бездны, бог суций и ведающий безумие сердца человеческого, явивший страшные знамения рабу своему Моисею, яви и на мне свою милость, дай через меня благое знамение и повергни ужасное чудовище к ногам моим, да знают люди, что ты повсюду со мною». И с неба сошёл глас говорящий: «Твоя мольба дошла до ушей господа — делай, что задумал». И тотчас девушка закричала: «Увы, господин мой, уходи — приближается этот ужасный змий». Святой осенил себя крестным знаменем и бросился навстречу чудовищу, сказав: «Господь бог мой, погуби ужасного змия, чтобы уверовали эти неверные». Когда он сказал это, с божией помощью и по молитве мученика змий упал к ногам святого Георгия. Святой говорит девушке: «Сними с себя пояс, а с коня моего поводья и дай сюда». Девушка сняла и подала их святому. И по устройству божию он связал змия и передал его девушке, говоря: «Поведём его в город». Она взяла змия, и они

пошли в город. Народ, увидев дивное чудо, испугался и в страхе перед змием хотел бежать, но святой Георгий крикнул: «Не бойтесь, стойте и зрите славу всевышнего и уверуйте в истинного бога, господя нашего Иисуса Христа, и я убью змия». Царь и весь народ закричали: «Веруем в отца, сына и святого духа, в единосущную и нераздельную троицу». Услышав эти слова, святой обнажил меч свой, и убил змия, и вернул девушку царю. Тогда собралось множество народа, и все стали лобзать стопы святого и славить

бога. Святой Георгий пригласил александрийского архиепископа и в пятнадцать дней окрестил царя, его вельмож и весь народ, примерно двести сорок тысяч человек. И была радость великая в месте том. Тогда город Ласия воздвиг пресвятой храм во имя святого Георгия. И, когда созидался этот храм, святой, став неподалёку, прочёл молитву — и вот истёк источник благодати. Тогда все уверовали в господя. Множество чудес и знамений сотворил святой Георгий по данной ему благодати».

Текст цитирован по: Византийские легенды / пер. С. В. Полякова. — Л.: Наука, 1972. — С. 206-207.

Несмотря на очевидное восхваление христианской религии, этот текст часто воспринимается как пусть идеологически окрашенное и преувеличенное, но повествование о некоем реальном событии, бывшем в городе Ласия (с населением 240 тыс чел.) где-то недалеко от Каппадокии, во времена правления Сельвия. То есть — как свидетельство о встрече человека с драконом (в оригинале использовано именно слово δράκων), притом при большом стечении народа, что должно подтверждать, что этот дракон не привиделся какому-то одному человеку.

Однако прямую информацию для историков несут разного рода «неинтересные» свидетельства прошлого: подсчёт скота, долговая расписка и тому подобные документы, которые нужны были предельно достоверными своим владельцам (хотя и там бывало не без подлога). А когда речь идёт о легендах, то есть чём-то, что воздействует в первую очередь не на экономику или логистику, а на эмоции людей, доверять тексту невозможно: подлинную информацию дают не буквальные толкования содержания, а мелкие детали вроде того, какие молитвы и эпитеты используются главным героем, в какой форме написан текст, какой религиозный деятель возглавлял церковь в то время и какова была геополитическая обстановка.

Текст, представленный выше, — это *житие святого*, то есть религиозный текст, предназначенный для вдохновения адептов религии на праведное поведение по примеру другого человека, который нужным образом послужил своему богу и получил чудесную награду, недостижимую иными способами.

Однако С. В. Полякова рассматривает византийскую агиографию не с религиозно-прикладной, а с историко-литературной стороны. В статье «Византийские легенды как литературное явление»³ она отмечает, что в Византии художественная литература и живопись практически отсутствовали и их место занимали агиография («вид благочестивой повествовательной прозы») и иконопись. Агиографические тексты (включая жития и чудеса) многогранно отражают действительность на момент своего написания: «политические события, детали хозяйственной жизни, придворные интриги, быт, даже реали-

ние»³ она отмечает, что в Византии художественная литература и живопись практически отсутствовали и их место занимали агиография («вид благочестивой повествовательной прозы») и иконопись. Агиографические тексты (включая жития и чудеса) многогранно отражают действительность на момент своего написания: «политические события, детали хозяйственной жизни, придворные интриги, быт, даже реали-

3 Полякова С. В. Византийские легенды как литературное явление // Византийские легенды / пер. С. В. Полякова. — Л.: Наука, 1972. — С. 245-273.



nDg-00289

Вы можете заметить, что в дальнейшей статье иллюстраций нет. Это не случайность. Люди как биовид в значительной мере полагаются на зрение и потому высоко ценят картинки как способ передачи информации. Но именно поэтому и опасен соблазн проиллюстрировать большой скучный текст чем-нибудь красочным и запоминающимся. Именно пересыпание исторических образцов несовременными им или вообще не имеющими к ним отношения картинками и создаёт наиболее стойкие формы «мифов о мифах» — визуальные. Когда древняя легенда проиллюстрирована толкиновским Смаугом или вовсе хроматическим драконом из *Dungeons & Dragons*, создаётся впечатление, что в древности драконы выглядели так же, как

сейчас, и были такими же, просто к ним по-другому относились...

Но это не так. Хотя столько-то проиллюстрировать эпоху и культуру может образец nDg-00289, относящийся к византийской культуре, правда, XII века, то есть на несколько веков позднее времени создания рассматриваемого текста. Это вырезанная из мыльного камня маленькая икона, хранящаяся ныне в Художественном музее Уолтерса (Балтимор, США). «Дракон» на ней типичен для более ранних (и не только византийских) образцов со святым Георгием и является змеем — без лап и без крыльев. Этим он отличается не только от современных образцов, но даже и от знаменитых картин эпохи Возрождения.

Впрочем, икона даёт сведения только о внешности; каков был размер змея в представлении резчика, сказать невозможно, так как особенности построения образов икон преувеличивают ценное (святого) в сравнении с его атрибутом (змеем).

стические научные проблемы, вроде объяснения явлений дождя, радуги, града, наряду с церковной борьбой, догматическими спорами и монастырскими делами». И одновременно с этим показывают фантастические элементы, такие как дьявол или змей-дракон.

Исследовательница прямо отмечает, что большинство легенд о христианских святых лишь замаскированы под описание реальных фактов; рассмотрение действующих лиц без антуража христианства сразу обнаруживает миф или сказку в их знакомой для науки

форме. Историчность бытовых черт, некоторых персонажей и событий служит лишь материалом для художественного текста (возможно, аналогично тому, как таким материалом служат справочные данные по средневековым мечам и броне для современных фэнтези-романов). Жития открывают фольклорные сюжеты и типовые образы, ради соответствия которым ретушируются реальные люди и события. Это, как пишет Полякова, и признак средневекового мышления, и признак византийца в частности, для которого «художественная правда означала

преувеличение той стороны изображаемого, на которой он стремился поставить акценты». Потому получающаяся фигура персонажа, гротескная и психологически самопротиворечивая, для читателя того времени и места иллюзию жизненного правдоподобия отнюдь не разрушала.

Далее, уже сама повторяемость сюжетов и мотивов в житиях разных святых вызывает сомнения в том, что речь о действительно случившемся событии. Особенно это очевидно на примере святого Георгия; змееборцы и иные борцы с чудовищами-пожирателями широко распространены по всему миру и существовали до и вне христианской религии. Агиография усваивала местные культуры вместе с обращением в христианство различных язычников; усвоенные древние идеи адаптировались и теряли внешние признаки своего происхождения. Я полагаю, что именно поэтому змее- и драконоборство появлялось в истории как бы каждый раз «заново», что и создаёт иллюзию множества независимых свидетельств встречи с драконами — как кажутся отдельными растениями побеги от одного корневища, скрытого в земле.

Помимо этого, агиография — это назидательная литература. Для целей учить адептов определённым идеям она отбрасывает ненужные частности и показывает моральный образец — идеальную ситуацию для презентации героя в самом выгодном свете. Полякова подчёркивает, что византийцы тяготели «к наглядным, резко окрашенным формам без полутонов и переходов», поэтому описывается «из ряда вон выходящее событие, [...] о котором никто до тех пор не слышал, а тем более не был свидетелем ему подобного», как сказано в начале рассматриваемого нами чуда Георгия о змие.

Гиперболы присутствуют не только в описании объектов («герой предельно

[...] праведен, красив или стоек духом, келия праведника — предельно бедна, райский сад — предельно прекрасен»), но и в числах. Полякова приводит в пример богача из пятого чуда Георгия — тот получил за прислуживание святому 70 тысяч голов скота. Если предположить, что речь об овцах, то это больше, чем поголовье на всех овцефермах Белоруссии в 2007 году (при современных технологиях содержания домашних животных!). Таким образом, вряд ли указание, что в вымышленной Ласии (такого города не существует) проживало более 240 тыс чел., имеет какое-то иное значение, кроме «о, как много людей обратил в свою веру данный праведник!»...

Вдобавок к полярности (либо «добро», либо «зло», но не подлинные оттенки живой личности), по агиографическим канонам персонажи изображаются как безликие персонификации. Каждый персонаж (даже если это хорошо известная историческая личность) предстаёт как *типаж*, и встречаются однотипные цари, купцы, столпники. Всё это в принципе противоречит идее найти достоверные доказательства встречи со змеем (в современной трактовке — драконом) в таких легендах.

И, естественно, такая *незначимая* деталь чудовища, как его внешность, в чуде Георгия не описывается совсем. Всё, что мы можем о нём понять, это 1) оно непримиримо и плотоядно, 2) оно живёт в воде озера. Учитывая описанную выше гиперболичность чуда, даже «множество воды» в трясине всего лишь может означать, что это было необычное место, годное для помещения там необычного персонажа. Не указывается, каким образом чудовище было связано или убито, из чего даже косвенно не вывести представления о размерах такого существа. Поэтому при непрофессиональном обращении к византийскому оригиналу можно сильно обмануться словом «дракон» (греч. δράκων) и представить

образ, который у нашего современника связан с этим словом — то есть очень проработанный, сложенный веками эволюции и взаимодействия разных культур образ крылатого гексапода с рептильным оттенком. И поэтому так правильно то, что переводчица использовала для передачи «дракона» слово «змий». Не просто в силу традиции в русском языке (эта традиция сложилась не случайно), а в качестве правильного обозначения данного персонажа в XX веке.

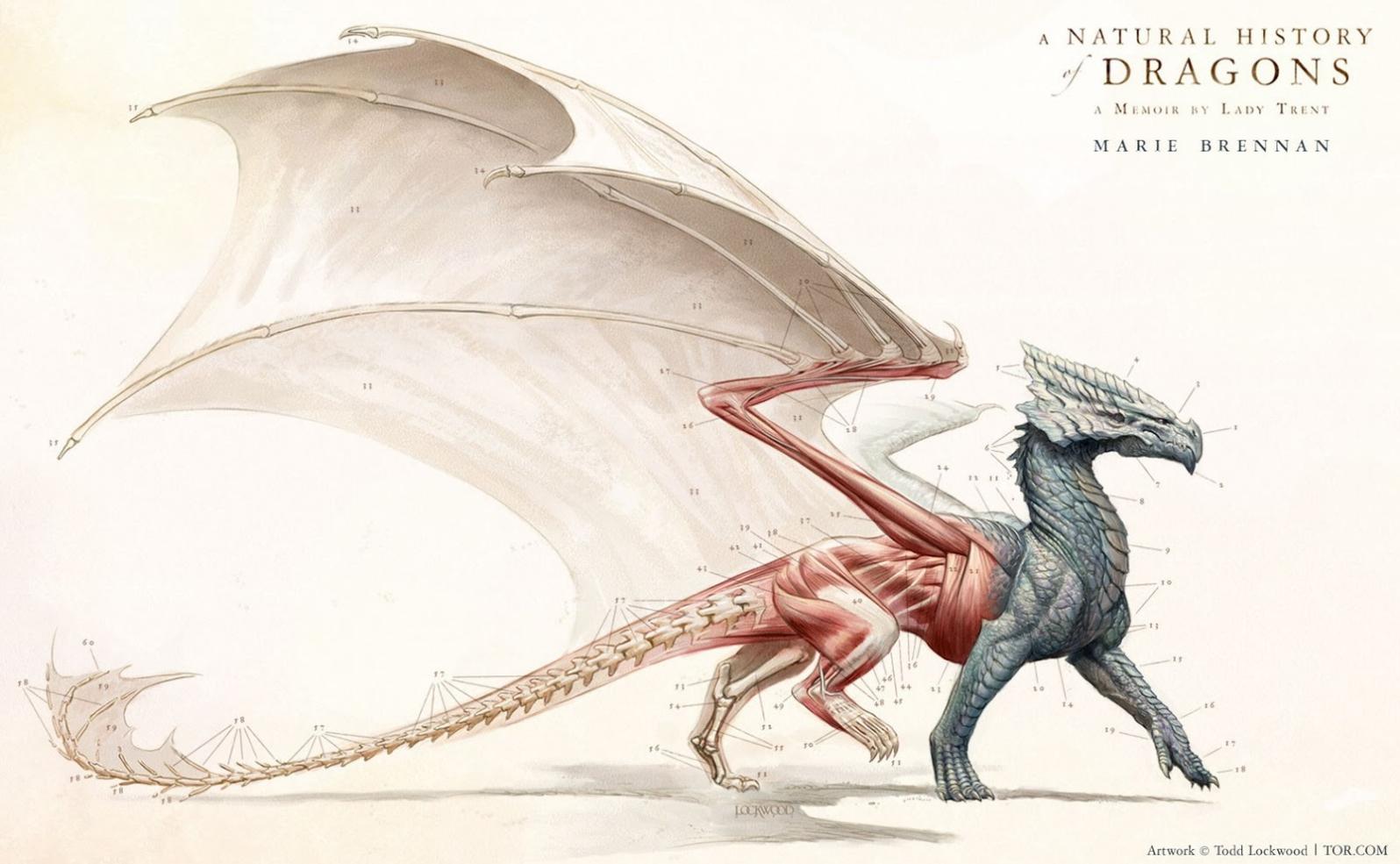
Разница между воззрениями людей в конце первого тысячелетия — и в конце второго становится ещё более очевидной в совершенно другом свете. Давайте взглянем на «чудо Георгия о змие» с позиции его *рекламной функции*.

На современного образованного человека этот пропагандистский текст работать не будет. И не только потому, что человечество во всей красе видит гораздо более впечатляющие чудеса: Землю из космоса, Смауга с экрана кинотеатра или просто крупный магистральный авиалайнер. Просвещённость в вопросах рекламы позволяет понять, **что**, фактически, описывается в данном сюжете.

Изначально есть некий город, который *процветает*, но при этом не приветствует религию рассказчика. Далее на этот город, в котором поклоняются конкурентам, божество рассказчика насылет чудовище. Жители города не готовы расстаться со своим процветанием — и это неудивительно, так как массовое переселение оставит этих людей без крыши над головой и средств к суще-

ствованию, и, скорее всего, они попадут в рабство, да ещё и к людям иной культуры — и веры. Царь и его войско выполняют защитную функцию: предпринимают попытки разобраться с насланным чудовищем. Когда это не получается, царь предлагает компромиссный вариант — гибель части населения менее страшна, чем печальная участь для всех. При этом «беззаконник и нечестивец» честно выполняет свою часть договора с подданными, отдавая ради безопасности города собственного, единственного ребёнка. И только тогда, когда дочь царя — ценный приз по биологическому полу, социальному статусу и богатству одежды — отправлена к чудовищу, только тогда появляется христианский святой и спасает ценность, беря чудовище, насланное своим богом, под контроль милостью этого же бога. В этом «чудо» и состоит. Более того, святой не убивает чудовище до тех пор, пока местные жители не примут его веру; вероятно, если бы это происходило в действительности, и жители отказались бы от предложенного христианства, Георгий выпустил бы змия пожирать людей дальше? Но сегодня этот психологический трюк хорошо известен: отобрать что-то, а потом вернуть и ждать благодарности — это мошенничество. Сюжет легенды навязывает жителям вымышленной Ласии, а заодно и читателям/слушателям легенды мысль о том, что все они находятся под властью христианского божества и только поклонение ему уберёжёт их от наказания.

Таким образом, оставаясь безусловно интересной и полезной для расширения кругозора, данная легенда не является «свидетельством встречи с драконом». Ни по форме, ни по деталям, ни по назначению она не предоставляет никаких данных для поиска биологических образцов драконов на Земле. Однако для пытливого ума она открывает дорогу ко множеству новых открытий. Позже мы подробно рассмотрим, как описанная выше история трансформировалась на русской земле, как Георгий стал принцем на белом коне и невеста тестировала его способности на ручном драконе, как креационисты делали плезиозавра, а геральдисты Петра I — святого... и многое-многое другое. **ДХХI**



Artwork © Todd Lockwood | TOR.COM

МАРИ БРЕННАН «ЕСТЕСТВЕННАЯ ИСТОРИЯ ДРАКОНОВ»

A Natural History of Dragons, 2013

На волне любви к драконологии как способу интересно провести время в свет вышел фантастический роман, оформленный в виде мемуаров натуралиста. Говорящее название и потрясающая обложка от Тодда Локвуда обещают погружение в исследование природы драконов.

Но увы, надежды не оправдываются. Внутри нет ни схем, ни таблиц, ни другого материала, на основе которого можно сделать собственные выводы. Автор ведёт читателя, не позволяя отклониться в сторону от истории женщины, желавшей быть нормальным человеком и специалистом в обществе, не знакомом с эмансипацией. Любые размышления, подающиеся в тексте относительно исследований или драконов, являются законченными, безальтернативными и жёстко привязаны к данной фэнтези-вселенной. Но эта вселенная — не уникальна. Наоборот, это лишь слегка завуалированное повествование о викторианской Англии и других регионах Европы. Текст как бы «разоблачает» одни стереотипные представления о драконах и «объясняет» другие, которые автору показались достаточно правдоподобными, чтобы воплотиться в реальном драконе. Но сделано всё это мимоходом.

Потому книга мало что даёт для интересующегося «драконоведением»:

- Биомоделирование: многие решения спорны и почти ничем не обоснованы.
- Фэнтези-отыгрыш: вселенная скучна.
- Отражение действительных культурных деталей: отсутствует.

Книга будет интересна тем, кто хочет понаблюдать за жизнью и приключениями дворянской дочери с «неприличным» экстравагантным хобби.

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА

Константин А. Богданов



Очерки из истории заимствований и экзотизмов

О КРОКОДИЛАХ В РОССИИ

КОНСТАНТИН А. БОГДАНОВ «О КРОКОДИЛАХ В РОССИИ. ОЧЕРКИ ИЗ ИСТОРИИ ЗАИМСТВОВАНИЙ И ЭКЗОТИЗМОВ»

Монография историка культуры Константина Анатольевича Богданова обстоятельно, со множеством показательных примеров рассматривает суть заимствований в русском языке. Основная мысль: заимствование — это не только привнесение в свой язык чужого, иноязычного слова, но и усвоение соответствующих ценностей. За словом в сознание человека приходят идеи и смыслы, ранее отсутствовавшие. И таким образом история заимствований — это и история идей, что позволяет лучше понять разные периоды в трансформации государства, равно и в эпоху Петра I, и сейчас, в эпоху Интернета и глобализации.

Вынесенный в название «крокодил» — это пример такого заимствования и новый, качественный взгляд на драконообразных персонажей русской культуры. Автор касается природы бестиариев и «крокодилоборства», чуда Георгия о змие и истории о двуглавом змее на Зилантовой горе и многого другого — не заостряя на этом внимания, но давая немало ссылок и указаний для драконолога. Отдельно Богданов критикует предложенный Б. А. Рыбаковым «культ ящера», показывая, что у языческих верований может быть фольклорная, а не криптозоологическая причина.

Книга очень познавательна для любого, кто хочет понимать окружающий мир в его подлинно гуманитарном (то есть связанном с человеком) аспекте, и настоятельно рекомендуется к прочтению.

Обратите внимание: в проекте DXXI понятия «драконовед» и «драконолог» различаются так же, как понятия «звездочёт» и «астроном».

Так потому, что «драконоведение» в русском языке встречается в подавляющем большинстве случаев в ироничном и/или игровом контексте. «Тайное и древнее общество драконоведов» в русском переводе бестселлера Dragonology серии Ology, «Мифологическое драконоведение» с посылом верить в драконов или «серьёзные учёные-драконоведы» из юмористической зарисовки «Россия — родина драконов», чьи авторы подписались как Валерий Бабахнутов и Роберт Бубуянов, «психи-аналитики», не располагают к тому, чтобы воспринимать это слово в контексте реальной науки.

В то же время «драконология» (dragonology) используется для обозначения сферы научного знания в англоязычных научных работах. И хотя слов, которыми в разное время и в разных языках называли драконологию, много, вряд ли какое-то из них сумеет потеснить столь логичный и уже использующийся термин.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПРОЕКТОМ, ПИШИТЕ НА dxxi-project@yandex.ru

Работа над проектом до крайности затянулась. И дело отнюдь не в объёме работы, который необходим для комплексного подхода к дракону и всему, что с ним связано. Моя проблема генетически обусловлена и при нынешней медицине неизлечима — это редкая форма суставного синдрома дисплазии соединительной ткани.

ДСТ — бич нынешних поколений и очень многообразна; кто-то быстро умирает от нарушений в сердце, а кто-то способен компенсировать врождённую несостоятельность соединительной ткани настолько, что неотличим от здоровых людей. Я же — ещё один вариант: абсолютно все суставы в моём теле могут сдвинуться со своих мест в неправильных направлениях, вызывая пронзающую боль, не поддающуюся даже самым сильным ненаркотическим обезболивающим. О хрупкости моего состояния говорит тот факт, что для смещения плечевого сустава достаточно дружеской руки, положенной мне на плечо.

С 2015-го года я, фактически, прикована к постели. Да, цепь не слишком коротка: я могу вставать, некоторое время сидеть и даже один-два раза в сезон умудряюсь выбраться на прогулку. Но большую часть дня я вынуждена тратить на борьбу с болью. Не существует такого положения, при котором я не испытывала бы боли. Даже самые безобидные бытовые дела могут оказаться опасными, а ступеньки — непреодолимы. Жизнь моя полностью непредсказуема. Может быть, повезёт, и по пробуждению большая часть суставов будет на своих местах. Может быть, наоборот, я буду вынуждена мучиться весь день, чтобы только к вечеру придти в состояние, пригодное хотя бы для посадки за компьютер. Существующие медицинские приспособления не рассчитаны на закрепление *всех* суставов организма, поэтому я вынуждена полагаться на удачу и чрезвычайное количество предосторожностей, чтобы сделать своё мучительное существование хоть сколько-то соответствующим той продуктивной и социально активной жизни, которую требует моя натура.

Поэтому я приношу извинения, что не могу выехать и лично изучить образцы/отснять фото- и видеоматериал/собрать интервью у людей в каком-нибудь интересном и неожиданном драконологическом месте. И что не могу организовать познавательную активность вне Интернета (как то выставки и, тем более, музей драконов). И, также, что не могу дать никаких гарантий, когда выйдет новый выпуск рассылки или комикса. Но энтузиазм познания реальности — лучшее обезболивающее для умеренной боли, и работа над энциклопедией о драконе во всех его проявлениях будет продолжаться.

В таком состоянии, очевидно, я не могу зарабатывать на жизнь и поэтому буду благодарна любой финансовой помощи. Вы можете прислать пожертвования на Яндекс-кошелёк 410017290763114 . Эти деньги пойдут на медицинские процедуры, обустройство рабочего места, техническое обеспечение проекта, приобретение литературы и, в случае возможности, оплаты услуг профессионалов: дизайнера-верстальщика, фотографов, переводчиков (особенно с китайского!) и т. п.

Буду благодарна всем
откликнувшимся

