

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МАРИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

На правах рукописи

ТРОФИМОВ ГЕОРГИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ

**МОТИВ ЗМЕЕБОРЧЕСТВА В РУССКОЙ СКАЗКЕ И БЫЛИНЕ:
К ВОПРОСУ О НАЦИОНАЛЬНОЙ СПЕЦИФИКЕ**

Специальность 10.01.09 – фольклористика

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени кандидата филологических наук

Научный руководитель:

доктор филологических наук,

профессор Т. А. Золотова

Йошкар-Ола – 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ.....	4-25
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.....	26-259
Глава 1. Образ змееподобного существа в контексте змееборческого мотива.....	26-94
1.1. Генезис и эволюция змееборческого мотива в западной культуре.....	26-69
1.2. Возможные корни образа. Классификация змееподобных существ.....	69-92
Выводы по Главе 1.....	92-94
Глава 2. Змееборческий мотив в русской народной традиции.....	95-176
2.1. Генезис и типология мотива змееборчества в русской народной традиции.....	95-112
2.2. Змееборчество в русской сказке.....	112-143
2.3. Змееборчество в русской былине.....	143-172
Выводы по Главе 2.....	172-176
Глава 3. Змееборчество в русской сказке и былине в контексте западноевропейской традиции.....	177-259
3.1. Мотив змееборчества в западноевропейской (британской) традиции.....	177-188
3.2. Змееборчество в западноевропейской (британской) легенде.....	188-216
3.3. Змееборчество в западноевропейской (британской) сказке.....	216-253
Выводы по Главе 3.....	253-259
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	260-266
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	267-288
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	289-488

Приложение 1. Основные этапы развития образа змееподобного существа в контексте змееборческого мотива в западной культуре.....	289-290
Приложение 2. Классификация змееподобных существ Карла Шукера, выполненная на основе их внешних признаков.....	291
Приложение 3. Условные сокращения типичных характеристик образа змееподобного существа в русской сказке.....	292-293
Приложение 4. Условные обозначения источников фольклорных текстов в рамках исследования.....	294-297
Приложение 5. Сопоставительный анализ русских сказочных текстов, включающих мотив змееборчества.....	298-334
Приложение 6. Сопоставительный анализ русских былинных текстов, включающих мотив змееборчества.....	335-366
Приложение 7. Традиционные роли змееподобного существа в фольклорных сюжетах рассматриваемых жанров.....	367-398
Приложение 8. Анализ британских легендарных текстов, включающих мотив змееборчества.....	399-452
Приложение 9. Примеры британских змееборческих сюжетов (оригинальные тексты и их переводы на русский язык).....	453-488

ВВЕДЕНИЕ

Мировая и русская классика была и остаётся главнейшим источником создания новых текстов в литературе. В свою очередь, одной из ключевых составляющих классического наследия является устное народное творчество. Популяризация его выдающихся образцов приобретает в современном обществе принципиальный характер. Вместе с тем, своеобразие этих произведений становится более ощутимым и даже приобретает отчетливо выраженный характер на фоне других национальных традиций. Ещё А. Н. Веселовский обращал внимание на способность «чужого» придавать «более яркую форму тому, что уже существовало в поэтическом сознании народа как невыясненное им или только потенциальное» [22, с. 211-212]. Современные исследователи отмечают, что межкультурные параллели не только обеспечивают новый угол зрения на явление (сюжет, образ и т. д.), но и позволяют увидеть его историческую перспективу [26, с. 4; 99, с. 12]. В настоящей работе предпринимается попытка показать наиболее очевидные моменты национальной специфики весьма популярных в современной отечественной культуре драконоборческих и змееборческих сюжетов на фоне западноевропейских (британских) текстов путём их сопоставительного анализа.

Междисциплинарный характер исследования.

Драконоборческие и змееборческие сюжеты, так же как и сами образы змея и дракона¹, встречаются в фольклоре и культуре многих народов. Змееподобные существа играют важную роль в мифологических системах как восточных, так и западных культур. У народов Африки и доколумбийской Северной и Южной Америки также бытуют представления о созданиях, имеющих змеиные черты [164, с. 46]. В наше время образ дракона можно назвать одним из наиболее «устойчивых» концептов, который нашёл своё место в сознании практически каждого современного человека.

¹ К вопросу взаимосвязи и разграничения терминов «змеи» и «дракон» мы обратимся в первой главе нашего исследования (см. с. 26-28).

Доктор Карл Шукер (Karl P. N. Shuker)², одной из главных областей научных интересов которого является генезис образа дракона в мифологии, фольклоре и массовой культуре, писал: «Из всех легендарных монстров именно это многоликое мифическое чудовище нашло исключительно богатое визуальное воплощение в произведениях искусства, принадлежащих ко всем существующим стилям, эпохам и категориям – от классической живописи, храмовых статуй, татуировок и цифрового изобразительного искусства до мультфильмов, костюмов, орнаментов, геральдической символики и мн. др. А символическое значение дракона в религии, снах, алхимии, психологии, астрологии и других сферах человеческой деятельности столь же притягательно, сколь и сложно»³ [230, с. 11].

Нам представляется маловероятным, что популярность этого образа, а также некоторых традиционных фольклорных сюжетов с его участием, находящих новую жизнь в продуктах современной массовой культуры, пойдёт в ближайшее время на спад. Напротив, выражаясь словами В. Н. Дёмина, сегодня мы наблюдаем своего рода «драконий бум» [33, с. 267]. Согласен с такой оценкой и К. Шукер: «Невозможно также переоценить огромную неугасающую популярность и выдающуюся роль, которую играет этот замечательный зверь в современной литературе, музыке, кинематографе, компьютерных играх и прочих родственных перечисленным сферах информационного пространства» [230, с. 11].

Образ дракона занимает, на наш взгляд, особое положение в культуре и мифологии народов мира, обусловленное его кросс-культурной распространённостью, символической комплексностью и значимостью в сочетании с широким спектром ролей, которые он может играть в мифологических и фольклорных сюжетах. Поэтому совершенно справедливым представляется тот факт, что современная наука нередко делает его одним из

² Здесь и далее при первом упоминании иноязычных имён собственных или наименований научных работ в скобках мы будем приводить вариант на языке оригинала. Если публикация не имеет официального перевода на русский язык, будет приведено оригинальное название, а в скобках указан наш вариант русского перевода.

³ Переводы цитат из англоязычных источников выполнены автором настоящей работы.

основных объектов интереса в контексте изучения различных плоскостей мирового культурного пространства.

Доктор философских наук В. Н. Дёмин [33], антрополог Д. Джонс (David E. Jones) [202], натуралист Э. Инджерсолл (Ernest Ingersoll) [198], фольклорист Ж. Симпсон (Jacqueline Simpson) [231], зоолог К. Шукер [229, 230], археолог Г. Эллиот Смит (Grafton Elliot Smith) [175] – даже этот небольшой перечень имён даёт представление о том, насколько широк спектр наук, представители которых прибегают к изучению той или иной стороны этого древнего образа.

Этот факт определяет междисциплинарный характер нашего исследования: в рамках работы предполагается обращение к исследованиям и выводам представителей таких наук как литературоведение, антропология, зоология, религиоведение, мифология. Последняя может дать нам особенно богатый теоретический материал.

Генезис образов, мотивов и сюжетов, к которым мы обратимся в данной работе, непосредственно связан с их древними мифологическими корнями⁴. А. И. Голованов говорит о том, что фольклорное сознание состоит из двух взаимосвязанных и взаимодействующих друг с другом уровней – мифологического и исторического. Он утверждает, что в основе фольклора как самостоятельной художественной системы лежит именно мифология, и народное сознание опирается в своём творческом процессе на мифологические образы и мотивы⁵. Томас Хонеггер (Thomas Honegger) подчёркивает, что змееподобные существа наиболее детально изучены именно в контексте мифологии [184, с. 28]. Наконец, по мнению В. Я. Проппа, явления, которые в фольклоре были переосмыслены и утратили своё первоначальное значение, в мифе могут проявляться в своём исконном виде [91, с. 28], позволяющем в некоторых случаях понять их сущность и истоки. Поэтому мы находим целесообразным, приступая к

⁴ Отметим, что миф здесь и далее мы понимаем в широком контексте, в котором его рассматривает А. Н. Веселовский: в это понятие он включает не только небесные, но также и растительные и животные мифы, берущие начало в анимистических верованиях первобытных людей [23, с. 103].

⁵ Цит. по статье О. А. Плаховой [87, с. 74].

анализу генезиса образов змея и дракона в фольклорной традиции, опираться на результаты их изучения в области мифологии. Тем более что именно миф, на наш взгляд, остаётся универсальным источником осмысления и интерпретации культурных явлений с древних времён и до сегодняшних дней.

Актуальность темы научного исследования.

Образу змееподобного существа и связанному с ним мотиву змеборчества присущ ряд черт, которые могут быть как общими для фольклора и мифологии различных народов, так и существовать в рамках лишь некоторых культур. Тем не менее, многие исследователи [175, 184, 230, 239, 243] подчёркивают, что некоторые устойчивые и легко узнаваемые элементы этого мотива, а также сами образы змея и дракона, имеют чрезвычайно широкое распространение. Несмотря на наличие ряда отечественных и зарубежных работ, посвящённых изучению этих явлений, большая их часть либо носит обзорный, описательный характер и ставит своей целью осветить генезис сюжетов и вариаций образа в рамках определённых культурных реалий [198, 229, 230, 231], либо посвящена поиску истоков изучаемого образа в мифологических системах древних цивилизаций, взглядах первобытных людей на окружающий мир или каких-либо явлениях объективной реальности [164, 175, 202, 239]. Таким образом, вопрос взаимодействия и взаимного влияния различных культур может считаться по-прежнему актуальным. Основные задачи «сравнительного метода» были сформулированы ещё А. Н. Веселовским в статье «О методах и задачах истории литературы как науки», опубликованной в 1870 г. [21, с. 41-52]. По мнению учёного, сравнительный подход к материалу позволяет увидеть за частным общее, разглядеть за разнообразием деталей, которыми насыщены различные художественные произведения, общую основу; сравнив явления древнего и современного порядка и подметив общность их основы, найти в первых истоки вторых [21, с. 50-52].

Вопросам методологии сравнительной работы, в том числе и в области фольклора, посвящен ряд работ В. М. Жирмунского. По его мнению, сравнение –

т. е. установление сходств и различий между явлениями и их историческое объяснение – является обязательным элементом любого исторического исследования, позволяющим определить и подчеркнуть специфику изучаемых явлений [42, с. 66-67].

В своих докладах и сочинениях Жирмунский неоднократно указывает на важность методически правильного и осознанного подхода к материалу. Считая несостоятельным и недопустимым бессистемное сопоставление черт и фактов фольклора различных народов, не учитывающее контекст их уникального исторического развития, а также условий, причин и механизмов возможного взаимодействия и заимствования образов и явлений [42, с. 185], учёный выделил и разграничил несколько типов сравнения в методологии фольклористики.

Так, сравнительно-генетический метод рассматривает явления как родственные по происхождению варианты, прошедшие уникальные пути развития в различных исторических условиях. Последние и являются причиной образовавшихся различий между данными явлениями. Жирмунский отмечает, что сравнительно-генетический метод используется в фольклористике в качестве частного, вспомогательного. Исследователь, разумеется, может поставить перед собой цель поиска единого первоисточника определённых явлений и их вариантов, однако в рамках фольклористики не следует рассматривать существующие варианты в качестве родственных по умолчанию.

«Ведущая роль в сравнительно-историческом изучении фольклорных произведений должна принадлежать сравнению историко-типологическому», – отмечает Жирмунский [42, с. 187]. Суть этого метода заключается в сопоставлении и описании фольклорных явлений, которые могут быть генетически не связаны между собой. Общие черты рассматриваемых явлений объясняются сходными социальными и историческими условиями их возникновения и существования. Идеи и принципы сравнительного историко-типологического изучения фольклора разработаны и практически обоснованы не только В. М. Жирмунским, но и другими отечественными учёными: Е. М. Мелетинским, В. Я. Проппом, И. И. Толстым и др. [97, с. 11]. Наконец, в

качестве отдельного метода учёный выделяет сравнение, имеющее своей целью обнаружение «точек соприкосновения» явлений, принадлежащих к культурам разных народов; выявление их взаимодействий и взаимовлияний.

С учётом этой методики в 70-80-е гг. прошлого века отечественные учёные сформулировали цели и задачи сравнительных исследований в фольклористике; они остаются актуальными и в наши дни. Так, Б. Н. Путилов пишет: «Современная фольклористика чрезвычайно нуждается в обобщающих исследованиях, основанных на историко-типологическом анализе жанровых систем в самых широких межэтнических границах» [100, с. 241].

Н. И. Толстой также отмечает важность применения сравнительно-исторического метода к материалу как родственных, так и разносистемных языков и культур. Однако последнее возможно, по его мнению, лишь в том случае, если уже реализована внутренняя реконструкция материала изучаемой народной традиции, а затем проведены сравнительно-исторические исследования с привлечением материала родственных культур [130, с. 44].

В рамках истории изучения змееборческого мотива, первый этап – его исследование и описание на материале русского фольклора – уже во многом пройден: глава о змее в трёхтомной монографии А. Н. Афанасьева [10], исследование В. В. Иванова и В. Н. Топорова [47], раздел, посвящённый образу змея в работе «Исторические корни волшебной сказки» В. Я. Проппа [91], исследование Б. А. Рыбакова [107], статьи В. Е. Добровольской [34], Т. А. Бернштам [15], А. С. Лызловой [60], параграф о змеях в монографии А. В. Гуры [29], а также работы Н. К. Козловой [54] и Т. А. Золотовой [44] обращаются к генезису изучаемой темы в контексте различных фольклорных жанров, а также славянской мифологии и её древнейших корней. Наше исследование представляет собой один из шагов на втором этапе изучения змееборческого мотива: в качестве объекта для сравнения мы привлекаем материал из родственных индоевропейских народных традиций.

В данной работе также предпринимается попытка обобщить некоторые наработки отечественной и зарубежной наук. Обзор генезиса змееборческого

мотива и образа змееподобного существа с древнейших времён и до наших дней, которому посвящён отдельный параграф первой главы, а также таблица, обобщающая основное содержание этого обзора, представляют собой соотнесение в рамках единой системы теории происхождения этого мотива, выдвинутой В. Я. Проппом [91] и некоторых выводов и предположений, сделанных западными учёными: Дж. Фонтенроузом (Joseph Eddy Fontenrose) [182], Т. Хонеггером [184], Г. Эллиотом Смитом [175] и др.

Актуальность нашего исследования исходит, таким образом, из трёх факторов:

- из необходимости подхода к фольклорному материалу с качественно новых методических позиций с целью реализации современных практических задач фольклористики;

- из приоритетности рассмотрения и описания такого устойчивого концепта как образ змееподобного существа и такого широко распространённого мотива, как змееборческий, с учётом его дальнейшего развития и распространённости в современной отечественной культуре;

- из необходимости обобщения выводов и результатов исследований, проведённых отечественными и зарубежными специалистами.

Объектом нашего исследования являются русские сказки и былины, а также западноевропейские (британские) сказки и легенды, сюжеты которых содержат мотив змееборчества. **Предмет** исследования – своеобразие оформления мотива змееборчества в русской фольклорной традиции.

Целью диссертационной работы является выявление национального своеобразия русских фольклорных текстов, содержащих мотив змееборчества.

Нами были поставлены следующие **задачи**:

- охарактеризовать основные этапы развития мотива змееборчества и образа змееподобного существа в мировой и отечественной культуре;
- определить место рассматриваемого фольклорного материала в истории развития образа;

- рассмотреть основные мифологические и натуралистические теории происхождения образа змееподобного существа и осветить проблему классификации вариантов этого образа;
- выделить в рамках русского и западноевропейского (британского) фольклора произведения сказочного, легендарного и былинного жанров, сюжеты которых содержат мотив змеборчества, и систематизировать их;
- осуществить сравнительный анализ элементов, включённых в этот мотив в русском и западноевропейском (британском) фольклоре, и показать их особенности;
- показать значимость рассматриваемого мотива и образа змееподобного существа в развитии художественного сознания народов.

Теоретическая и методологическая основа работы.

Как мы упомянули выше, змеборческий мотив, а также сам образ змея и дракона, имеют в народном сознании ряд устойчивых черт, проявляющихся в широком спектре фольклорных жанров: в сказках, легендах, эпических песнях, балладах, духовных стихах⁶. По мнению большинства учёных, сходство элементов в рамках различных жанров, отличающихся друг от друга идейно и функционально, не является случайностью: оно может быть результатом либо независимого их развития из единой основы (в этом случае между родственными явлениями существует историческая связь – такого мнения придерживались, в частности, представители «мифологической школы» [91, с. 17]), либо эволюции одного жанра из другого, либо взаимного влияния жанров в процессе их длительного сосуществования [44, с. 3]. При этом, как отмечает

⁶ Основной анализ мотива змеборчества в нашем исследовании ограничен текстами сказочного, былинного (для русского фольклора) и легендарного (для британского фольклора) жанров, так как именно в их рамках рассматриваемый мотив представлен, на наш взгляд, наиболее полно и богато. Многочисленные сюжеты произведений народного творчества, принадлежащих к названным жанрам и содержащие изучаемый мотив, нашли отражение в достаточном количестве фольклорных сборников. Однако объективный взгляд на выбранный нами предмет исследования невозможен без учёта общих условий существования и эволюции змеборческого мотива в изучаемых культурах, в том числе и в контексте других фольклорных жанров. Этот вопрос в общих чертах освещён в отдельных параграфах второй и третьей главы (см. с. 95-112, 177-188).

А. Н. Веселовский⁷, упомянутые пути появления сходных элементов в различных жанрах не исключают друг друга, а напротив, проявляются в совокупности: заимствования всегда предполагают взаимное влияние обеих контактирующих сторон, что приводит к появлению у них некой общей основы. Возвращаясь к затронутому выше вопросу взаимодействия мифа и фольклора, отметим, что, по мнению Ф. И. Буслаева, в основе народной поэзии, вне зависимости от жанрового контекста, лежат именно мифологические понятия и представления [16, с. 310]. Таким образом, общей основой для устойчивых элементов, в число которых входит и змееборческий мотив, могут быть именно они.

Узнаваемые черты рассматриваемого образа и связанного с ним мотива обнаруживаются в контексте множества народных традиций – как родственных, так и не связанных друг с другом. В случае с разнородными культурами сходство уже невозможно объяснить языковым родством или взаимовлиянием культур; такие случаи схождения, как отмечает С. Ю. Неклюдов, называют типологическими – т. е. обусловленными действием общих законов культурного развития и универсальных правил построения текстов, приводящим как к структурным, так и к содержательным аналогиям [77]. В основе этих законов может лежать упомянутая В. Я. Проппом аналогия форм и категорий человеческого мышления на определённом этапе развития общественного сознания и сопутствующей этому развитию эволюции культуры [91, с. 10]. Во втором параграфе первой главы мы обратимся к научным теориям, объясняющим процесс зарождения в человеческом сознании образа мифического змея, и убедимся, что наиболее значимые из них относятся к этим же двум категориям: они либо предполагают наличие единого источника образа, либо допускают его независимое зарождение в культурах, которые не контактируют между собой.

Наиболее важными работами, сформировавшими теоретическую базу нашего исследования, являются:

- монография Эрнеста Инджерсолла “Dragons and Dragon Lore” («Драконы и традиционные знания о них») [198], дающая обширное освещение образа в

⁷ Цит. по статье И. К. Горского [20, с. 28-29].

мировой культуре; особое внимание в ней уделяется британской народной традиции;

- труды Е. М. Мелетинского «Герой волшебной сказки. Происхождение образа» [63], «О литературных архетипах» [65] и «Происхождение героического эпоса: ранние формы и архаические памятники» [68], являющиеся теоретической базой для понимания образа действий и мотивации сказочного и былинного героев, а также их мифологического предшественника;

- работа В. Я. Проппа «Исторические корни волшебной сказки» [91], один из разделов которой посвящён анализу возможных истоков образа змея, а также описанию теории происхождения мотива змеборчества от древнего ритуала поглощения, связанного с анимистическими верованиями первобытных людей;

- его же исследование «Русский героический эпос» [95], в котором учёный обращается к анализу былинных змеборческих сюжетов;

- монография Жаклин Симпсон “British Dragons” («Драконы Великобритании») [231], посвящённая, как явствует из названия, всестороннему изучению образов змееподобных существ и связанных с ними мотивов в британской народной традиции;

- работа Карла Шукера “Dragons in Zoology, Cryptozoology, and Culture” («Драконы в зоологии, криптозоологии и культуре») [230], посвящённая генезису образов змееподобных существ в мифологии и фольклоре, а также содержащая основные наработки автора по глобальной классификации вариантов этих образов, отражённые во втором параграфе первой главы нашего исследования.

Методологические основы работы изложены в трудах Ф. И. Буслаева [16], А. Н. Веселовского [21, 22], В. М. Жирмунского [42], С. Ю. Неклюдова [75, 76, 77], В. Я. Проппа [91, 92], Б. Н. Путилова [100, 101].

Текстовой базой исследования являются:

- сборники русских сказок, составленные М. К. Азадовским [104, 105], А. Н. Афанасьевым [73], Д. К. Зелениным [19], И. В. Карнауховой [116],

И. С. Коровкиным [114], А. И. Никифоровым [80], Н. Е. Ончуковым [111], В. И. Чернышевым [115];

- сборники русских былин, составленные В. П. Авенариусом [52], А. Ф. Гильфердингом [85], К. Даниловым [38], А. В. Марковым [13], Э. В. Померанцевой (под ред.) [36], П. Н. Рыбниковым [86], Ф. М. Селивановым [17];

- сборники британских сказок С. Бэринг-Гуда (Sabine Baring-Gould) [151], Э. Грирсон (Elizabeth W. Grierson) [187], Дж. Кёртина (Jeremiah Curtin) [168, 169], Дж. Ф. Кэмпбелла (John Francis Campbell) [219], Дж. МакДугалла (James MacDougall) [207], Ф. Э. Стил (Flora Annie Steel) [178], М. Хэйга (Michael Hague) [189];

- сборники британских сказок и легенд Г. Глесси (Henry H. Glassie III) [199], Дж. Джейкобса (Joseph Jacobs) [200], Д. Кидинга и Э. Даглас (Dan Keding & Amy Douglas) [179], К. Кроссли-Холленда (Kevin Crossley-Holland) [167], Ч. Дж. Тиббитса (Charles J. Tibbits) [235], Э. С. Хартленда (Edwin Sidney Hartland) [177], Дж. Хэмилтон (Judy Hamilton) [191];

- а также ряд научных, энциклопедических и электронных источников информации о британских легендах [147, 154, 155, 159, 166, 173, 181, 186, 193, 195, 198, 209, 212, 221, 223, 229, 230, 231, 236, 240, 241].

Из перечисленных источников нами были отобраны произведения, сюжеты которых содержат змееборческий мотив.

Важным теоретическим аспектом нашей работы является определение и разграничение понятий «сюжет» и «мотив». Как отмечает немецкий литературовед Ханс-Йорг Утер (Hans-Jörg Uther), границу между мотивом и типом (или сюжетом, согласно терминологии, принятой в отечественном «Сравнительном указателе сюжетов» [124]) чётко выделить можно далеко не всегда [204]. Тем не менее, очевидно, что мотив является составляющей единицей сюжета. Последний, согласно определению, данному Б. В. Томашевским, представляет собой «художественно построенное распределение событий в произведении» [131, с. 180-181] и является, по словам Б. Н. Путилова,

«конструкцией, опирающейся на мотивы» [103, с. 187], «возникающей из закономерного их развития» [103, с. 179].

С. Ю. Неклюдов отмечает, что «чем проще и короче сюжет, тем сильнее сокращается дистанция между ним и мотивом» [75], однако если для одних исследователей сюжет отличается от мотива, главным образом, количественно (такого мнения придерживается, например, Б. Н. Путилов⁸), то другие – например, Алан Дандес (Alan Dundes) – считают сюжет также и качественной характеристикой текста, добавляющей нечто новое к его содержанию⁹. А. П. Липатова обращает внимание на то, что сюжет придаёт информации, содержащейся в тексте произведения, дополнительную окраску, связанную с введением в описываемую канву событий интриги. Последняя создаёт «особую концепцию действительности», определённым образом сжимая информацию и придавая сюжету многозначность, которая реализуется в его вариативности в процессе трансляции текста [58, с. 179-180]. Сюжет, по словам К. В. Чистова, «провоцирует формирование дополнительной сети связей», заключающееся не только в усложнении структуры текста как системы, но и в увеличении его «пропускной способности». Сюжет обуславливает возможность текста «быть передатчиком не только «голой» логической информации», но и «более сложного коммуникативного комплекса, имеющего эстетическую природу» [139, с. 169].

Сюжет является относительно устойчивой структурой; это его свойство подчёркивают В. П. Аникин [7, вып. II, с. 44], В. М. Жирмунский¹⁰, Н. В. Новиков [82, с. 22] и другие исследователи. Тем не менее, одним из наиболее ярко выраженных качеств фольклора, проявляющимся на всех его уровнях, в том числе и на сюжетном, является вариативность [92, с. 18; 103, с. 190]. Говоря о вариативности фольклорного сюжета, Б. Н. Путилов выделяет два типа внутренних изменений, происходящих в нём: одни, не меняя сущности сюжета, приводят к появлению новых его вариантов, версий; в то время как другие

⁸ Отметим, однако, что он не считает сюжет величиной, в буквальном смысле равной сумме мотивов с их постоянными значениями, и рассматривает его как систему, обладающую своими собственными качествами, некой характеристикой целостности [103, с. 188].

⁹ Цит. по исследованию А. П. Липатовой [58, с. 186].

¹⁰ Цит. по исследованию Т. А. Золотовой [44, с. 25].

настолько кардинальны, что ведут к появлению принципиально нового сюжета, отличающегося от исходного произведения [101, с. 144]. Исследователь обращает внимание на важную роль, которую играют в трансформациях сюжетов мотивы: они могут изменяться, замещаться, вступать в новые соотношения друг с другом и т. д. [101, с. 144].

Несмотря на то, что единого отношения к сущности мотива как составляющей части сюжета фольклористика не выработала, и, как отмечает С. Ю. Неклюдов, весь спектр значений этого термина, предложенных различными исследователями, довольно трудно привести к общему знаменателю¹¹ [76, с. 222], исходя из упомянутых принципов вариативности фольклорного сюжета, можно сделать вывод о сложной природе мотива: он, так же как и сюжет, представляет собой систему и обладает собственной структурой и особенностями [101, с. 144], которые обуславливают его вариативность, на менее масштабном, чем сюжетный, уровне.

А. П. Липатова подчёркивает, что сюжетообразующая роль мотива подразумевает его сочетаемость с другими подобными единицами [58, с. 187], т. е. некий простейший текст, содержание которого ограничивается одним лишь мотивом, сюжета образовать не может. В рамках сюжета мотивы сочетаются друг с другом и семантически, и конструктивно, а также могут образовывать блоки, выступающие как единое целое [103, с. 190].

В статье «Мотив как сюжетообразующий элемент» [101] Б. Н. Путилов рассматривает данную проблему, главным образом, на материале эпоса. Мы находим подобный подход вполне целесообразным, так как эпические произведения являются, как правило, «сложными текстами с развёрнутым сюжетом» [58, с. 187]. Последний представляет собой, по словам автора статьи, «комбинацию отдельных серий, блоков мотивов» [101, с. 152]. Таким образом,

¹¹ «Мотивами» могут именоваться «центральные фабульные ситуации и коллизии», «отдельные сюжетные блоки, обладающие качеством внутренней завершённости», «более дробные сюжетные движения», «отдельные стилистические темы и конструкции» [76, с. 222], «единицы повествования» (“narrative units”), составляющие «повествовательные блоки» (“...constituting the basic building blocks of narratives”) [204] и т. д.

эпос позволяет осветить сущность этих элементов сюжета достаточно полно и разносторонне.

Б. Н. Путилов выделяет несколько типов эпических мотивов¹²:

- мотив-ситуация отражает относительно статичные моменты сюжета, не связанные с активными действиями героев (перемещением в пространстве, борьбой и т. д.) и нередко носящие экспозиционный характер (т. е. «вводящие» героев в повествование: беседа персонажей, пир во дворце и пр.) [101, с. 146];

- мотив-речь представляет собой ещё один статический тип¹³, несущий большую информационную нагрузку и сообщающий о событиях, предшествующих описываемой ситуации или обуславливающих дальнейшие действия героя. В качестве «речи» может выступать разговор, чтение письма, сновидение героя и т. д. [101, с. 146-147];

- сюжетные единицы принципиально иного характера, включающие динамические отрезки сюжета, которые связаны с активностью героев, Путилов называет мотивами-действиями или мотивами-эпизодами. К этому типу относится изучаемый нами змееборческий мотив. Б. Н. Путилов выделяет две разновидности мотивов-действий, в зависимости от роли, которую они играют в сюжете: некоторые из них являются ключевыми, обязательными¹⁴, в то время как другие выполняют роль связок, переходов между сюжетными единицами¹⁵ [101, с. 147].

Эпический сюжет, согласно выводам Б. Н. Путилова, представляет собой непрерывное чередование мотивов-ситуаций, мотивов-действий и мотивов-речей,

¹² Данная классификация, отражающая типичное содержание эпических фольклорных произведений, вполне применима, на наш взгляд, и в контексте некоторых других фольклорных жанров. Изучаемый в данном исследовании змееборческий мотив, в свою очередь, достаточно широко распространён именно в эпических жанрах фольклора.

¹³ Статическим, по словам Б. Н. Путилова, он является «с точки зрения общего движения сюжета», в контексте же внутреннего своего содержания мотив-речь может быть весьма динамичным [101, с. 147].

¹⁴ В большинстве сюжетов, посвящённых змееборчеству, соответствующий мотив является кульминационным, неотъемлемым; остальные элементы сюжета строятся именно вокруг сражения героя с существом змеиной природы, приводящего, как правило, к победе над чудовищем; этот бой и вытекающая из него победа протагониста составляют главное действие персонажа в рамках произведения.

¹⁵ К этой подгруппе можно отнести, например, мотивы, связанные с перемещениями героев в пространстве; змееборческий мотив также может относиться к этой разновидности, например, в случаях, когда змей или дракон играет роль препятствия, преграды на пути героя к некой другой, основной цели.

которое иногда может быть разбавлено включением двух дополнительных типов, не являющихся сюжетообразующими: мотивов-характеристик и мотивов-описаний [101, с. 147].

Мотив-действие, согласно рассуждениям Б. Н. Путилова, с точки зрения своей структуры может быть сведён к сочетанию «субъект» – «действие» («состояние») – «объект» [101, с. 175]. Аналогичную структуру этой единицы (без разработки подобного разделения мотивов на типы) предлагает В. П. Аникин, характеризующий мотив как «конкретный элемент существенного действия» [8, с. 142]. В контексте предмета нашего исследования этим действием является само змееборчество – т. е. сражение героя с противником змеиной природы. Именно оно выступает в качестве «стержня» мотива; его наличие является непрямым условием реализации мотива в сюжете произведения и выбранным нами критерием отбора фольклорных текстов для сопоставительного анализа. Субъектом действия является герой-змееборец – как правило, это протагонист сюжета; а объектом – чудовище, имеющее змеиные черты.

К главному действию, являющемуся основой мотива, могут примыкать другие, непосредственно с ним связанные [8, с. 142]. Например, змееборческий конфликт может быть вызван предварительными действиями змееподобного существа (разнообразные виды вредительства: нападение на людские поселения, похищение или требование человеческой жертвы и пр.); бою с чудовищем обычно предшествует определённая подготовка героя (выбор или получение оружия, получение информации о слабых сторонах противника и пр.); некоторые действия совершаются и после победы над антагонистом (действия с телом убитого чудовища, обличение ложного героя, получение награды и пр.).

Бронислава Кербелите (Bronislava Kerbelytė), отказавшись от понятия «мотив», выделяет в сюжете нарратива «элементарные сюжеты» (ЭС) – т. е. элементы, в которых «изображается одно столкновение двух персонажей или двух групп персонажей при достижении героем одной цели», либо столкновение героя «с объективными условиями или закономерностями» [51]. Элементарный сюжет может представлять собой самостоятельный сюжет или являться составной

частью сложного сюжета, причём в последнем случае способы сочетания ЭС в рамках одного произведения могут быть различными (линейная последовательность; наличие действий и ситуаций, относящихся к обоим ЭС и т. д.) [51].

Персонажа, судьба которого прослеживается в элементарном сюжете, Б. Кербелите называет героем (в контексте интересующих нас сюжетов им, как правило, является змееборец), а того, с кем он сталкивается – антиподом (существо змеиной природы). Обязательным элементом ЭС является акция, т. е. действие героя или антипода, трансформирующее начальную ситуацию в результат элементарного сюжета (таким действием может быть, например, вредительство змееподобного существа – похищение или убийство людей, угроза насилием и т. д., приводящие к ситуации недостачи – или сражение героя с чудовищем, результатом которого является, как правило, победа и ликвидация этой недостачи). Для сказочного жанра характерны также факультативные акции побуждения (например, некоторые персонажи могут обратиться к протагонисту с просьбой избавить их от гнёта чудовища) и получения средств или информации (герой узнаёт о действиях змея и местонахождении его логова; выбирает или добывает подходящее оружие и снаряжение) [51].

Структурно-семантический метод классификации фольклорных текстов, разработанный Б. Кербелите, предполагает выделение в тексте простых структур. Автор метода выделяет 6 типов таких структур, первый из которых ограничивается наличием одного ЭС (либо ЭС, содержащего внутри детализирующий ЭС, или ЭС, находящегося внутри обрамления, которое не является самостоятельным структурным элементом). Пять других типов простых структур включают два ЭС, соединённых логической связью [51]. Для сказок, как отмечает Кербелите, характерно наличие сложных структур, представляющих собой соединения простых структур [51].

До сих пор остающийся дискуссионным вопрос границ объёма и содержания мотива [103, с. 172] нашёл отражение в дихотомической теории, которая считается ведущей в современной фольклористике [58, с. 183]. Данная

теория, как явствует из её названия, опирается на двойственность природы мотива, в котором, по выражению Б. Н. Путилова, «воплощается неразделимость фольклорной действительности и фольклорного языка» (т. е. плана содержания и плана выражения) [103, с. 172]. В статье «Мотив как сюжетобразующий элемент» Путилов сравнивает мотив со словом, которое можно рассматривать как в контексте речи (в рамках конкретного сюжета, т. е. на синтагматическом уровне), так и отдельно от неё, в рамках языка (фольклор в целом – парадигматический уровень) [101, с. 145]. При этом получается, что реализация мотива в каждом конкретном тексте является «неполноценным» вариантом его некой, выражаясь словами С. Ю. Неклюдова, «идеальной модели» (инварианта), представление о которой можно получить, лишь изучив максимальное число вариантов мотива [75].

Исходя из этой логики, А. Дандес считает мотив вспомогательной единицей исключительно парадигматического («этического») уровня, доступной лишь исследователю¹⁶, изучающему генезис и эволюцию мотивов в контексте различных жанров фольклора¹⁷. На синтагматическом («эмическом», «однозначно-контекстуальном») уровне Дандес выделяет два элемента – мотивфему и алломотив [32, с. 202]. Первое понятие соответствует выделенной В. Я. Проппом «функции» или «поступку действующего лица»¹⁸ [92, с. 25], а второе представляет собой конкретную реализацию первого в определённом тексте¹⁹. А. П. Липатова обращает внимание на тот факт, что на «эмическом» уровне также проявляется характерная для фольклора вариативность [58, с. 185]. Если вариативность как свойство алломотива реализуется в существовании различных вариантов фольклорного текста, то появление вариаций мотивфемы ведёт к «смещению» значения змееборческого подвига в контексте сюжета

¹⁶ Б. Н. Путилов не согласен с таким подходом, считая мотивы объективно существующими элементами и обращая внимание на наличие в них собственной устойчивой семантики, а также на наличие связи между мотивами и фактами этнографической действительности [103, с. 175].

¹⁷ Цит. по исследованию Б. Н. Путилова [103, с. 173].

¹⁸ Функциями действующих лиц являются, например, вредительство антагониста (в случае со змееборческими сюжетами оно может выражаться в похищении змеем человеческой жертвы или дневного света, посещении женщин по ночам и пр.), отправка героя из дома с целью вернуть похищенную жертву и убить чудовище и т. д.

¹⁹ Цит. по исследованию Б. Н. Путилова [103, с. 173].

произведения: например, герой может убить змея или дракона не только с целью спасения похищенной им девушки или освобождения людей от поборов чудовища, но и ради получения определённого волшебного средства, необходимого ему для совершения другого, «главного» подвига, либо чтобы расчистить себе дорогу для дальнейшего путешествия и т. д. Рамки этой вариативности в контексте изучаемого мотива обусловлены спектром ролей, которые может выполнять змееподобное существо в определённой народной традиции. Данный вопрос в контексте русского и британского фольклора также нашёл освещение в нашей работе.

Н. Г. Черняева, отказавшись от выделения «этического» и «эмического» планов существования мотива²⁰, рассматривает мотивфему как «инвариант отношения субъекта и объекта»²¹, мотив – как «конкретное воплощение отношения субъекта и объекта», а также их атрибутов и прочих характеристик, включённых в действие²², а алломотив – как «конкретную реализацию субъекта, объекта, их отношения, атрибутов, пространственных и других показателей»²³. Таким образом, именно вариативность алломотива позволяет нам осуществить сравнительный анализ произведений, включающих змееборческий мотив, на различных уровнях: в рамках отдельных вариантов одного сюжета; разных сюжетов, относящихся к одному жанру; и, наконец, определённых жанров в контексте изучаемой народной традиции или сопоставительного анализа текстов, принадлежащих к различным традициям.

Л. Парпулова усложняет разработанную А. Дандесом схему, оставляя мотивфему и алломотив на «эмическом» уровне и выделив на «этическом» уровне ряд взаимосвязанных понятий:

- непосредственно мотив, выраженный в предикативной форме (в случае с предметом нашего исследования её можно сформулировать следующим образом: «Герой сражается с противником змеиной природы»);

²⁰ Цит. по исследованию Б. Н. Путилова [103, с. 174].

²¹ В контексте змееборчества он укладывается в формулу «Герой сражается с антагонистом» [103, с. 174].

²² В рассматриваемом контексте сюда можно отнести, например, змеиные черты антагониста.

²³ Т. е., например, реализацию змееборческого мотива в рамках конкретного сюжета.

- вариант мотива в конкретном тексте (т. е. понятие, соответствующее алломотиву);

- эпизод – фрагмент текста, в котором реализуется мотив²⁴.

Отметим, что вопросы сочетаемости мотивов и сюжетов, а также сложности их классификации и вариативности остаются за бортом нашего исследования; в случаях сложной, многомерной структуры текста, включающей контаминации относительно самостоятельных сюжетов мы будем рассматривать лишь те эпизоды произведения, в рамках которых реализован змееборческий мотив.

Основными методами исследования являются сравнительно-исторический и типологический.

Научная новизна работы заключается в том, что впервые в отечественной фольклористике была предпринята попытка выявления национального своеобразия русских змееборческих сказок и былин путём привлечения параллелей из западноевропейского (британского) фольклора. Кроме того, впервые в работе, посвящённой данной проблематике, были использованы как классические, так и современные исследования отечественных и зарубежных авторов, относящиеся не только к изучению фольклора, но и к таким областям знаний как мифология, антропология, литературоведение и религиоведение.

Положения, выносимые на защиту:

1. В русском фольклоре змей-антагонист представлен в двух основных ипостасях: зооморфное сверхъестественное существо, связанное с иномирием и дикой, удалённой от цивилизации местностью, и более антропоморфный противник, использующий человеческое оружие, одежду и жилище, представления о котором сливаются в народном сознании с образом иноземного врага.

2. Наиболее широкий спектр вариаций образа существа змеиной природы, которые характеризуются большей или меньшей степенью антропоморфности,

²⁴ Цит. по исследованию Б. Н. Путилова [103, с. 173-174].

ограниченной упомянутыми «крайними» ипостасями, содержит русская змееборческая сказка.

3. В русской былине представлен максимально «очеловеченный» образ змееподобного существа, связанный с представлениями о внешних врагах государства; в британской легенде существо змеиной природы, напротив, является звероподобным неразумным созданием, ассоциирующимся с опасным хищным животным.

4. Архаические мифологические мотивы змееборческих сюжетов, представленные в произведениях легендарного (британская народная традиция) и былинного (русская народная традиция) жанров, оказываются переосмыслены и трансформированы в соответствии с господствующими в этих жанрах установками: легенда рационализирует эти элементы и приближает их к объективной реальности, а былина трактует их в соответствии с духом патриотизма и неприятия сказочных представлений о потустороннем мире и контактах с ним.

5. Одним из возможных отличий русских змееборческих сказок на сюжет «Победитель змея» (“The Dragonslayer”) от британских является отсутствие в русских вариантах реализации предварительного боя протагониста с чудовищами-хранителями артефактов (герой получает их другими способами); в британских текстах, в свою очередь, не представлен мотив тотемического происхождения героя (рождение от животного).

6. Антропоморфный образ русского змея соответствует по своим вредительским функциям, а также поведенческим и внешним признакам образу великана (giant) в британской сказке.

Теоретическая значимость исследования. В данной работе показана сущность и многообразие форм проявления змееборческого мотива в рассматриваемых народных традициях, выявлены его отличительные черты в контексте русского фольклора на фоне западноевропейской (британской) традиции, а также предпринята попытка объединить отдельные выводы и предположения, сделанные как отечественными, так и зарубежными

исследователями, в общую систему, отражающую эволюцию изучаемого мотива и связанного с ним образа змееподобного существа с древних времён и до наших дней. Также в рамках исследования выделен перечень основных традиционных ролей змееподобного существа в фольклорных произведениях изучаемых жанров, в том числе и вне контекста змееборчества.

Практическая значимость работы. В процессе анализа отобранного материала составлены сравнительные таблицы, отражающие сюжетную структуру и содержание рассмотренных русских народных произведений сказочного и былинного жанров, выполнен детальный анализ британских змееборческих легенд, а также осуществлён литературный перевод на русский язык ряда англоязычных фольклорных текстов, большинство из которых ранее не переводилось. По результатам разработки теоретической базы исследования составлена таблица, отражающая этапы развития образа змееподобного существа и эволюции сопряжённого с ним мотива, а также схема, иллюстрирующая возможную основу для классификации змееподобных существ в мировой культуре на основе их внешних атрибутов. Эти материалы, а также наблюдения и выводы, сделанные в настоящей работе, могут быть использованы как для составления программ и учебных пособий по дисциплинам «Русское устное народное творчество» и «История зарубежной литературы», так и для дальнейших научных исследований в рамках изучаемой тематики.

Апробация работы.

Основные результаты исследования были изложены в виде докладов на Всероссийской научно-практической конференции «Современные технологии обучения иностранным языкам» (Йошкар-Ола, 2013), научно-исследовательских конференциях «Филология в XXI веке: традиции и перспективы» студентов и аспирантов историко-филологического факультета МарГУ (Йошкар-Ола, 2013 и 2014 г.), Всероссийской научно-практической конференции «Мировая классика и молодёжная культура» (Йошкар-Ола, 2014), Всероссийской научно-практической конференции «Языки, культуры, этносы. Формирование языковой картины мира: филологический и методический аспекты» (Йошкар-Ола, 2017).

По теме диссертации опубликовано 9 работ, из них 3 – в рецензируемых научных журналах, входящих в перечень ВАК.

Структура работы.

Работа состоит из введения, трёх глав, заключения, библиографии, включающей 243 наименования, и 9 приложений. Первая, вводная глава, состоит из двух параграфов и посвящена анализу и разработке теоретического материала по изучаемой теме. Анализируя существующие теории и иллюстрируя приводимые доводы примерами из различных культур, мы обозначили общие закономерности генезиса и эволюции изучаемого мотива и связанного с ним образа змееподобного существа в западной культуре. Вторая и третья главы посвящены анализу русского и британского фольклорного материала, соответственно. В этой части работы мы изучаем частные проявления обозначенных нами общих свойств и закономерностей в контексте указанных фольклорных реалий. Эти главы имеют «зеркальную» структуру, определяемую логикой изложения материала: первый параграф содержит общую характеристику изучаемого образа и мотива в русском и британском фольклоре, а во втором и третьем параграфах представлен их анализ в контексте изучаемых жанров народного творчества на базе отобранных нами фольклорных произведений. Приложения содержат таблицу и схему, которые отражают основные теоретические наработки из первой главы, сравнительные таблицы рассмотренных в данной работе вариантов русских фольклорных текстов, подробное описание и анализ содержания британских змееборческих легенд, систематизированный пласт дополнительной информации о генезисе и функциях змееподобного существа в сюжетах изучаемых жанров, а также переводы британских сказок и легенд, выполненные автором настоящего исследования.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Глава 1. Образ змееподобного существа в контексте змееборческого мотива

1.1 Генезис и эволюция змееборческого мотива в западной культуре

Существа, называемые «змеями» и «драконами» в различных фольклорных традициях, могут иметь как сходные черты, так и существенные различия. В связи с этим, прежде чем говорить о зарождении и развитии этих образов и связанного с ними мотива змееборчества, мы считаем необходимым определить рамки понятий «змей» и «дракон», которыми мы будем оперировать в тексте данной работы. Многие исследователи, избравшие предметом своего изучения эти мифологические образы, попытались сформулировать для них обобщающие определения, включающие широко распространённые и устойчивые черты, которые, как отмечает американский искусствовед Майкл Уайли (Michael J. Wyly), делают внешность дракона узнаваемой вне зависимости от культурных реалий, в которых он существует, и от роли, которую играет [243, с. 9].

Термин «дракон» в этом высказывании использован Уайли не случайно: в западном научном мире именно слово “dragon” является наиболее общим и широко используемым для обозначения любых фантастических змееподобных существ; по отношению к понятию “serpent” («змей») его можно назвать родовым (т. е. «змей» – это частный случай, один из «подвидов» дракона). Прийти к такому выводу можно даже не прибегая к детальному анализу научных исследований по данной теме – этот факт очевиден уже при беглом ознакомлении с заголовками работ и монографий, где с завидной регулярностью фигурирует слово “dragon” [198, 202, 214, 221, 229, 230, 231 и др.], а “serpent” встречается, как правило, в тех случаях, когда объектом исследования является определённая узкая группа змееподобных существ, называемых именно змеями (например, “In the Wake of the Sea-Serpents” («По следам морских змеев») Бернара Эйвельманса (Bernard Heuvelmans) [196]).

Приняв этот факт во внимание, приведём одно из наиболее удачных и универсальных, на наш взгляд, определений, сформулированное доктором Карлом Шукером именно в качестве дефиниции понятия «дракон» и относящееся, по сути, к «родовому» обозначению всех змееподобных существ: «Дракон – это мифическое существо, напоминающее рептилию, глобально распространённое в легендах и традиционной культуре народов мира и характеризующееся, как правило, крупными размерами тела. В большинстве случаев оно враждебно по отношению к человеку в западной культуре, однако нередко дружелюбно в восточной. Драконов можно сгруппировать в ряд категорий в зависимости от особенностей строения их тела, а также поведения» [230, с. 5]. Как явствует из этой формулировки, внешность и строение тела дракона чаще всего напоминает животных из класса рептилий. На этот факт указывает также американский антрополог Дэвид Джонс: покров тела драконов и родственных ему существ во многих текстовых описаниях и графических изображениях является чешуйчатым [202, с. 76], и лишь иногда может включать также перья, подобные птичьим, или мех, как у млекопитающих [164, с. 48].

В отечественной фольклористике бытует иной подход к терминологии, которого мы и будем придерживаться в тексте нашего исследования: понятия «дракон» и «змей» находятся не в родовидовых отношениях, а обозначают родственных, однако отличных друг от друга мифических существ, образ первого из которых является более поздней усложнённой производной второго²⁵.

В. В. Иванов отмечает, что змей первоначально был близок по внешнему виду к обычным змеям и отличался от них, главным образом, большими размерами тела [71, т. I, с. 468]. С этим утверждением согласен и Карл Шукер [230, с. 9-10]. В дальнейшем образ претерпел определённые изменения и обрёл некоторые черты других животных: в частности, птиц, которые изначально

²⁵ Исходя из этого, в качестве родового понятия, объединяющего змеев и драконов в единую группу, которая представляет собой объект нашего научного интереса, мы будем использовать термин «змееподобные существа». Понятия «змееборческий» и «драконоборческий» мы признаём в целом синонимичными, и первое будем использовать, главным образом, в контексте анализа русского фольклорного материала (так как понятие «дракон» в русской народной традиции встречается достаточно редко), а в случае с британским фольклором признаём второе понятие более общим, в соответствии с принятой в западной науке терминологией.

противопоставлялись ему [71, т. I, с. 468-469]. Дракон же, согласно определению, В. В. Иванова – это «крылатый (летучий) змей, мифологическое существо, представляющееся в виде сочетания элементов разных животных, обычно головы (часто нескольких голов) и туловища пресмыкающегося (змеи, ящера, крокодила) и крыльев птицы; иногда в состав такого комбинированного образа входили и части тела других животных (рыбы, пантеры, льва, козла, собаки, волка и др.). Дракон может считаться дальнейшим развитием образа змея: основные признаки и мифологические мотивы, связывавшиеся с драконом, в главных чертах совпадают с теми, которые характеризовали мифологического змея» [71, т. I, с. 394].

Некоторые возможные истоки образа фантастического змееподобного существа в царстве животных и явлениях объективной реальности мы рассмотрим подробнее в следующем параграфе этой главы, а здесь отметим лишь, что спектр животных, черты которых могут составлять его внешность, может варьироваться в зависимости от видового состава фауны той местности, население которой зарождал в своём сознании этот образ, однако именно змеиная основа является его непреложной чертой, позволяющей отличить змея или дракона от прочих мифических существ. На её преобладание указывают также семантика и этимология обоих терминов: слово “serpent” в английском языке может обозначать не только мифического змея, но и «обычную» змею, а существительное “dragon”, имеющее греческое происхождение, согласно словарю символов Джека Тресиддера (Jack Tresidder), переводится как «змея с пронзительным взглядом»²⁶

Перейдём к описанию истории появления и эволюции змееборческого мотива с древнейших времён и до наших дней. Этот исторический экскурс позволит нам не только объяснить возможное происхождение и значение некоторых характерных черт мотива, но и показать его устойчивость, распространённость и значимость для человеческой культуры в целом. Он также поможет увидеть изучаемый нами фольклорный материал – сказки, эпические

²⁶ Цит. по исследованию О. М. Ивановой-Казас [48, с. 237].

песни и легенды – в контексте динамического развития змееборческих сюжетов в ходе исторической смены социального строя западной цивилизации и сопряжённых с ней изменений в содержании и характере народного и авторского художественного творчества.

В центре нашего внимания, согласно формулировке в заглавии параграфа, находится генезис этого мотива в западной культуре, а приведённые примеры, подтверждающие те или иные тезисы об истоках и пути развития мотива, отобраны с учётом особенностей структуры и содержания фольклорного материала, проанализированного во второй и третьей главах работы. Мы не можем ограничиться одними лишь примерами из западной культуры, однако основной упор сделаем именно на них.

Вместе с эволюцией мотива мы постараемся проследить развитие образов змея и дракона и, в частности, историю изменений их символических значений, а также указать возможные причины этих изменений. Мы находим практически невозможным анализ змееборческого мотива без учёта этого фактора и не можем не согласиться с утверждением Карла Шукера, подчёркивающего, что вариативность и разнообразие внешнего вида змееподобных существ вполне соотносимы с многомерностью их символического значения в мировой культуре [230, с. 117].

Ряд исследователей, в том числе Питер Костелло (Peter Costello), а также Арьен и Кристиан Делакампань (Ariane & Christian Delacampagne) отмечают, что фантастические существа являются своего рода культурными артефактами, а не просто плодами народной фантазии [165, с. 1]. В любую эпоху и в сознании любого народа они олицетворяют какую-либо священную или сверхъестественную сущность – бога, героя, демона, джинна, обожествлённого вождя или предка и т. д. [171, с. 18]. Мифические создания не вписываются в повседневную действительность, являясь своего рода отклонением от обычных закономерностей объективной реальности – и именно этот факт делает их представителями чего-то атипичного, чужеродного, принадлежащего к «иному» миру, а потому воспринимаемого человеком как священное [171, с. 160]. Как мы

увидим ниже, символическое значение образа змееподобного существа непосредственно связано с этим концептом потустороннего мира – «иномирия» (или «инобытия», как называет его А. П. Забияко [142, с. 1069]).

Англо-австралийский археолог Графтон Эллиот Смит, обращаясь в своей знаменитой книге “The Evolution of the Dragon” («Эволюция дракона») [175] к истокам змееборческого мотива и образа змея в целом, привлекает материал из мифологии цивилизаций Древнего мира – Вавилонии, Египта и т. д. Действительно, некоторые древнейшие мифологические сюжеты, безусловно, оказали влияние на распространённость змееборчества в мировой культуре и могут быть рассмотрены как истоки мотива в целом. Однако они не содержат объяснения тем причинам, по которым именно змееподобные существа стали главными антагонистами в эпических историях противостояния добра и зла, порядка и хаоса, и не дают ответа на вопрос, как это соотносится с тем фактом, что змей символизирует в мифологии и религии народов мира не только злое, но и доброе начало.

Мы придерживаемся мнения, что слабое место большинства теорий происхождения или развития этого образа и сопряжённого с ним мотива (теории Графтона Эллиота Смита, Дэвида Джонса, Ричарда Кэррингтона (Richard Carrington), представителей мифологической школы в фольклористике и др., с той или иной степенью полноты рассмотренные ниже в рамках данной работы) состоит в том, что авторы многих из них стараются применить свои предположения как можно более глобально, утверждая, что именно их точка зрения проливает свет на генезис змея и дракона в мировой культуре. Исследователи пытаются найти опровержение альтернативным предположениям, не учитывая сложности и многомерности изучаемого явления и не имея достаточной доказательной базы для подтверждения столь глобальных и обобщающих взглядов на его природу.

Исходя из вышесказанного, мы не ставим перед собой задачи опровергнуть какую-либо из теорий или связать теоретическую базу нашего исследования с одной из них, отказавшись от наработок учёных, придерживающихся иных

мнений. Во втором параграфе первой главы мы приведём доказательства того, что некоторые теории (например, предположение о том, что образ змееподобного чудовища появился и закрепился в человеческом сознании благодаря случаям столкновения людей с останками доисторических животных), неверные в масштабах генезиса образа в целом, находят подтверждения в некоторых частных случаях.

Сущность нашего отношения к конфликту существующих теорий и учений лаконично и вместе с тем точно высказал В. Я. Пропп: «Змей – очень сложное и многообразное явление. Всякие попытки дать ему единое объяснение заранее обречены на неудачу, общее заключение же всегда сводит разнообразие к единству и тем самым искажает сущность явления» [91, с. 279].

Сам учёный по-своему ответил на вопрос о корнях изучаемого явления, обратившись к материалам не древних, но притом уже достаточно развитых культур, а к собранным в последние столетия этнографическим записям о верованиях и обрядах так называемых «бескультурных», или первобытных народов, находящихся на догосударственной стадии развития общества [91, с. 279]. В работе «Исторические корни волшебной сказки» [91] Пропп ищет истоки змееборческого мотива в архаических обрядах инициации, а также в культе поклонения змею, связанном с анимистическими представлениями, которые были характерны для первобытного общества.

Справедливость своих предположений Пропп подтверждает многочисленными примерами из культуры народов Австралии, Новой Гвинеи, Микронезии, Африки и Америки, собранных и описанных западными этнографами и антропологами: Альфредом Редклиффом-Брауном (Alfred Reginald Radcliffe-Brown), Генрихом Шурцом (Heinrich Schurtz) [227], Лео Фробениусом (Leo Frobenius) [183], Йозефом Майером (Josef Meier), Эдвином Лёбом (Edwin Meyer Loeb) и др. [91, с. 225-243].

Этнографические материалы, иллюстрирующие культуру и обычаи этих народов, могут дать нам представление об изначальном, древнем укладе жизни и верованиях тех народов, которые уже прошли долгий путь общественного

развития. Отголоски древних анимистических представлений можно наблюдать в фольклоре, суевериях и религиозных представлениях всех народов, однако именно коренное население Океании, Северной и Южной Америки и Африки служит живой, динамичной иллюстрацией раннего этапа развития человеческой культуры.

Анимизм, в понимании Эдуарда Бернетта Тайлора (Edward Burnett Tylor), описавшего это явление в своей знаменитой «Первобытной культуре» (“Primitive Culture”), представляет собой веру в существование душ и духов. Одушевлённым, согласно представлениям первобытных людей, является не только сам человек, но и представители животного и растительного мира, а также предметы [128, с. 205-252]. В своём исследовании Тайлор говорит также и о сопутствующих явлениях, непосредственно связанных с анимистическим мировоззрением, таких как фетишизм, тотемизм, почитания природных явлений и культы животных. В числе последних он рассматривает культ змей, подчёркивая, что во многих случаях они представляют собой не просто священное животное (как, например, домашняя змея – см. с. 101, 179), но олицетворение божества [128, с. 386]. Джуди Аллен и Жанна Гриффитс (Judy Allen & Jeanne Griffiths) также обращают внимание на тот факт, что змея как объект поклонения в рамках дорелигиозных верований ассоциируется не с «обычным» животным, а скорее с мифическим существом [147, с. 12].

По словам Джона и Кэйтлин Мэттьюз (John & Caitlin Matthews), древний человек видел себя занимающим лишь одну ступеньку в иерархии мирового устройства, а над ним стояли более могущественные и мудрые сверхъестественные существа [209, с. XVIII]. Изначально они имели облик животных: им древний человек поклонялся ещё задолго до появления антропоморфных образов богов²⁷ [205, с. 9]. Одним из отличий такого священного животного от обычного могли быть большие размеры тела. Так, Тайлор описывает представления североамериканских индейцев, согласно которым у

²⁷ Процесс постепенной антропоморфизации этих мифических животных начнётся на этапе десакрализации прежней мифологической системы [34, с. 28].

каждого вида животных есть «старший брат», удивительно сильный и великий, являющийся предком всех остальных особей [128, с. 387-388].

Такое священное животное могло быть связано в представлении людей с историей их появления, например, быть их древнейшим предком-основоположником рода [71, т. I, с. 29], или даже являться творцом мироздания: так, в мифологии айнов – древнейших жителей японских островов – непосредственное участие в разделении воды, суши и неба принимала трясогузка [71, т. I, с. 53], а согласно преданию индейцев хайда, мир возник от крика ворона [71, т. I, с. 245].

По мнению В. Я. Проппа, мотив змееборчества берёт свои истоки в обряде приобщения к тотемному животному [91, с. 227], которым мог являться и змей (змея). Из информации о культах животных, приведённой нами выше, можно сделать однозначный вывод, что со змеем изначально никто не сражался: он был благим существом, покровителем человека. Обряд заключался в имитации ритуального поглощения иницируемого священным существом. Смысл поглощения и последующего выхаркивания, которые во время обрядов тем или иным образом имитировались, а в мифах, связанных с ними²⁸, описывались в прямом, а не переносном смысле, состоит в единении человека со священным животным, во вступлении в тотемный род, что, согласно первобытным верованиям, даёт иницируемому какое-либо благо: магическое знание, удачу на охоте, исцеление или иное новое качество. Будучи проглоченным, человек «умирал», а затем возвращался из утробы чудовищного животного новым, переродившимся существом. Проанализировав ряд примеров, В. Я. Пропп констатирует: «...от змея (из змея) или другого животного в обряде выходит охотник, великий шаман. Оттуда же приносится первый огонь, а при появлении земледелия – первые плоды земли, оттуда же идёт гончарное искусство. Мы увидим, что дальше будет следовать великий дождь, а ещё позже – бог» [91, с. 229].

²⁸ Как отмечает В. И. Ерёмина, несмотря на отсутствие единодушия исследователей по вопросу первичности ритуала по отношению к мифу, сам факт теснейшей их взаимосвязи является несомненным [40, с. 3-4].

Пропп различает активное и пассивное проглатывание [91, с. 227]. Говоря о мотиве поглощения человека священным животным, мы имеем в виду второй вариант, однако, вероятно, съедание кусочка мяса животного могло иметь тот же сакральный смысл. Британский антрополог и религиовед Джеймс Джордж Фрэзер (James George Frazer) выделяет два типа культов животных, главным отличием которых друг от друга является именно отношение первобытного человека к неприкосновенности почитаемого им священного существа: в первом случае оно представляется священным покровителем, помощником и защитником людей [137, с. 499] и поедание его мяса или ношение шкуры является табуированным действием [128, с. 383-384], а во втором польза, приносимая зверем человеку, выражается в том, что животное даёт ему своё мясо и шкуру. Несмотря на то, что в рассмотренных Проппом описаниях обряда инициации упоминания о культах второго типа не встречаются, ниже мы обратим внимание на возможный отголосок мотива активного проглатывания в некоторых мифологических сюжетах.

Изначально блага и знания, даваемые змеем, носили, говоря словами Проппа, именно «охотничий магический характер» [91, с. 227]. Вероятно, пережитки этого характера можно увидеть и в фольклорных и мифологических сюжетах, например, в мотиве приобретения героем от благодарного животного (в частности, от змеи) способности понимать язык животных и птиц или иного абсолютного знания («знание всего, что на свете делается») [37, с. 313; 190, с. 23].

Приведём в качестве яркой и вместе с тем архаической иллюстрации этой роли змея краткое содержание мифологического сюжета, рассмотренного Джозефом Кэмпбеллом (Joseph John Campbell) в первом томе его «Масок бога» (“The Masks of God”). Этот сюжет, вероятно, датируемый приблизительно серединой седьмого тысячелетия до н. э. [161, т. I, с. 384], в тех или иных вариациях получил широкое распространение на территории Африки, юго-восточной Азии, а также на островах Индонезии и Меланезии [161, т. I, с. 385].

Девушка встречается в лесу змея, который убеждает её остаться с ним и стать его женой²⁹. Когда она рождает детей – мальчика и девочку – змей приказывает ей вернуться к людям, добавив, что он сам позаботится о детях и будет кормить их. Дети подрастают, и змей просит их самостоятельно поймать рыбу; брат и сестра съедают свою добычу в сыром виде, так как не умеют её готовить. Змей говорит им, что так они могут однажды съесть и его, и просит мальчика забраться к нему в чрево. После некоторых колебаний мальчик исполняет просьбу отца, проглатывается змеем и выносит из него огонь. Отец приказывает детям собирать корни и фрукты, а также готовить пищу на огне. Затем он спрашивает людей, чья пища лучше: их собственная или та, которую он дал им (т. е. научил добывать и готовить). Брат и сестра отвечают, что пища змея лучше [161, т. I, с. 384-385]. В этом мифе отчётливо проявляется ряд ключевых элементов первобытного мифа о поглощении: змей становится тотемным животным – основателем людского рода; прапредок рода оказывается поглощён этим животным и получает от него навыки добычи и приготовления пищи, став, таким образом, культурным героем; устанавливается табу на поедание мяса тотемного животного.

Неясными остаются причины, сделавшие именно змея (змею) в представлении древних людей хранителем мудрости и сакральных знаний. Дэниел Коэн (Daniel Cohen) и Джозеф Кэмпбелл в своих работах выдвигают предположение, что человек мог наблюдать процесс линьки пресмыкающихся. Змея, полностью сбросившая роговой покров, могла показаться ему обновлённой, как будто заново родившейся. Таким образом, люди вполне могли предположить, что она может сбрасывать старую «шкурку» бесконечное количество раз и жить, таким образом, вечно. Концепт вечности и бессмертия, в свою очередь, ассоциируется с накоплением знаний и великой мудростью [161, т. III, с. 9, 164, с. 55]. Эту же мысль высказывают Джуди Аллен и Жанна Гриффитс, добавляя, что, вероятно, именно это представление людей о способности змеи заново перерождаться сделало её также и символом возобновления жизни,

²⁹ Об эротической символике змея, а также о присущей ему функции покровителя плодородия и зарождения жизни, мы упомянем ниже (см. с. 54-56).

воскрешения из мёртвых [147, с. 11], представителем «иноного» мира, обитающим в то же время и в мире людей.

Со временем в связи со сменой общественного уклада – переходом от охоты к земледелию [91, с. 158-159] – прежние отношения к магическим союзникам и покровителям претерпели определённые изменения. Лес стал чуждой, враждебной для земледельца средой, и хотя представления о духах, обитающих там, оставались в сознании человека, смысл многих обрядов со временем начал забываться, а их фактическое содержание, по-прежнему бытующее в сюжетах мифов – искажаться.

В этот период, по мнению Проппа, образ змея перешёл на вторую ступень своего развития, и его благая, дружественная по отношению к человеку сущность обрела противоположную сторону: появилось представление о змее-чудовище, которого герой должен убить [91, с. 232]. Положительная сторона образа при этом не исчезла, и в той или иной степени она присутствует практически в любой культуре на любом этапе её развития. Можно сказать, что с появлением первых сюжетов, в которых человек убивает чудовищного поглотителя, образ змееподобного существа обрёл одну из основных постоянных своих черт – дуализм своего отношения к людям: став их врагом, опасным существом, несущим угрозу, он не утратил и роли помощника и покровителя. Многие учёные (в их числе Графтон Эллиот Смит [175, с. 77] и Джон Бэтхёрст Дин (John Bathurst Deane) [170, с. 443]) выделяют эту двойственность как один из наиболее общих признаков змеев и драконов в мировой культуре.

Таким образом, приведённое нами определение дракона, сформулированное Карлом Шукером, проводящее границу между «западным» и «восточным» драконом как между враждебным и, соответственно, дружественным по отношению к человеку, отражает лишь общую тенденцию географического проявления дуализма этого образа, и непреложным правилом такое разделение не является. О возможных причинах преобладания в образе змееподобного существа в западной культуре именно его «злой» ипостаси мы упомянем ниже (см. с. 60-62).

Хотелось бы отметить, что сохранение представлений о змее-покровителе после появления в мифологии образа змея-врага – это частное проявление общей закономерности: обретая новые черты на всех этапах своего развития, образ практически никогда не избавляется полностью от предыдущих символических значений. Частота проявления отдельных характеристик в определённых культурных традициях может снижаться, а первоначальный смысл – искажаться, однако в целом именно благодаря аккумуляции своих характерных черт образ змееподобного существа стал таким сложным и многомерным, каким его видит современный научный мир.

В тех мифологических сюжетах, которые, по мнению В. Я. Проппа, содержат наиболее раннее проявление змееборческого мотива, герой, проглоченный чудовищем, переносится в его чреве в другую страну, и лишь по прибытии он выхаркивается или разрезает тело монстра, чтобы выбраться; поглотитель при этом часто убивается героем [91, с. 232]. Появление мотива перемещения автор связывает с развитием у древних людей чувства пространства и движения в результате путешествий на далёкие расстояния [91, с. 233]. Герой в таких сюжетах нередко не приобретает никаких знаний или качеств в результате перерождения; он убивает чудовище как своего врага [91, с. 233].

Перемещение в подобных сюжетах, как правило, происходит по воде. Среда обитания поглотителя в этих мифах подчёркивает ещё одну древнюю и неизменную особенность змееподобных существ – их связь с водной стихией. Однако, принимая во внимание тот факт, что фантастические существа на данном этапе всё ещё воплощаются в образах реально существующих животных, мы считаем вполне закономерным практически полное исчезновение змеиных черт чудовища и обретение им формы гигантского морского жителя: огромной рыбы (акулы, угря и т.д.), кита и пр. Древний человек ещё не мог приписать змее несвойственную ей способность свободно плавать под водой, поэтому её образ был на время замещён более подходящим. Напомним, что и «сухопутный» поглотитель вовсе не обязательно является существом змеиной природы и может являться олицетворением другого священного животного-поглотителя: птицы,

волка и т. д. [91, с. 245]. Тем не менее, мы можем говорить об этих мифических существах в целом как о начальной стадии развития интересующего нас образа: узнаваемую змеиную внешность он обретёт гораздо позже, чем основные функции и устойчивые черты [91, с. 245].

Итак, поглотитель-переносчик отражает связь мифического змея с водой. Однако это свойство может быть присуще последнему и изначально, ещё на первой стадии его существования: В. Я. Пропп отмечает, что, например, у примитивных австралийских племён уже есть представление о змее-охранительнице вод [91, с. 254], и в мифологии других народов, находящихся на дальнейших ступенях общественного развития, змеи продолжают управлять водами [91, с. 255]. Как существо, имеющее власть над водоёмами, у народов-земледельцев и пастухов он становится покровителем плодородия [91, с. 255]. Существуют сюжеты, в которых змей сам превращается в реку; этим объясняется извилистость её течения [71, т. II, с. 376]. А. Н. Афанасьев высказывает мнение, что положительные характеристики змея – такие, как его целебная сила, связь с долголетием и плодородием – коррелируют с живительными свойствами воды, и что эти представления тесно связаны друг с другом [10, т. II, с. 563]. В пользу этого предположения говорит, с одной стороны, устойчивость этих полезных для человека характеристик змея в мифологии и фольклоре многих народов, а с другой – тот факт, что вера в существование особой воды, дарующей человеку бессмертие или продлевающей жизнь, также существовала у большинства первобытных народов [63, с. 132].

Графтон Эллиот Смит поддерживает идею об изначальной связи змея с водой [175, с. 1]. Древнеегипетский бог Осирис, являющийся, по мнению учёного, одним из носителей черт, которые позже легли в основу образа дракона, был, согласно мифу, царствующим на земле богом. В культуре Древнего Египта и Вавилонии правителей нередко изображали орошающими землю, и образ царя ассоциировался с плодородием и жизнью, которые даёт земле вода. Осирис, научивший людей земледелию, тоже был носителем подобной символики. Он был связан не только с дождём, но и с рекой – Нилом. Дракон, представляющий собой,

согласно теории Смита, дальнейшее развитие образа Осириса, также был добрым существом и ассоциировался с властью фараона и богами [175, с. VII].

С другой стороны, когда подобное существо – покровитель вод – злоупотребляло своей властью и устраивало потоп или засуху, судьба человечества могла оказаться в руках героя-змееборца [91, с. 255]. К подобной вариации мотива мы обратимся чуть позже, в контексте теории «основного мифа» (см. с. 52-53).

Вернёмся к рассмотрению некоторых подробностей мифа о поглотителе-переносчике. В подобных сюжетах может присутствовать момент отрезания и поедания героем печени или иного внутреннего органа чудовища (рыбы), а также разведение в его чреве огня. И первое, и второе действие приводит к тому, что монстр испытывает боль, плывёт к берегу и выхаркивает героя. Объяснение мотивации действий последнего здесь варьируется: герой может сделать это намеренно, чтобы выбраться из утробы чудовища, или же просто потому, что он испытывает голод. Однако поедание внутренних органов рыбы можно связать с упомянутым нами моментом активного проглатывания во время обряда инициации (герой съедает кусочек плоти чудовища), а разведение огня Пропп связывает с мотивом добывания из чудовища первых вещей и знаний, в том числе и первого огня [91, с. 234-235].

Очевидно, что на более позднем этапе, когда поглотитель становится враждебным по отношению к герою, изначальный смысл этого добывания теряется. Героем здесь является уже не предок, основатель рода и обычаев, принесший из «иногo» царства, воплощённого в утробе священного животного, магическое знание или ремесло [91, с. 355], а представитель космического порядка, защищающий существующий мир от демонических чудовищ, олицетворяющих хаос; упорядочивающий через их уничтожение существующую реальность [65, с. 18]. Кроме того, змееборцем может быть безымянный «один человек» [63, с. 10], «рядовой» представитель человеческого рода, побеждающий

таинственное и опасное чудовище³⁰. Он выступает, по выражению Е. М. Мелетинского, олицетворением коллективной самозащиты народа от внешней опасности [65, с. 21], однако если культурный герой олицетворяет коллектив в целом, то «один человек» воплощает любого (каждого) его члена [68, с. 72].

Мотивация самого проглатывания также может быть различной. Можно предположить, что в каждом случае воспроизведения подобного сюжета рассказчик пытается по-своему объяснить все эти события, дать им какое-то логическое обоснование. Пропп констатирует наличие на данном этапе развития мотива его художественного переосмысления и постепенную потерю исходного смыслового значения действий героя и животного-поглотителя [91, с. 236].

Следующий этап развития змееборческого мотива характеризуется отказом от элемента поглощения героя чудовищем. При этом само поглощение может по-прежнему присутствовать в сюжете, однако проглоченное змеем лицо – это уже не сам герой, а некая жертва, которую змееборец освобождает, убив монстра [91, с. 238]. В богатом запасе подобных мифов примитивных народов, собранных Лео Фробениусом, есть пример, в котором герой, собираясь убить морское чудовище-людоеда, отправляет ему на съедение девушку, экипированную волшебным поясом. Когда монстр проглатывает девушку, герой поёт магическую песню, благодаря которой проглоченная жертва оживает в чреве чудовища, что ослабляет антагониста, в то время как сам воин добывает его стрелами и извлекает свою помощницу из тела убитого поглотителя [183, с. 97]. Это своего рода промежуточный вариант сюжета, сочетающий в себе элементы исходного мотива – поражения змея изнутри проглоченным им человеком (с использованием магического средства – пояса), и новообразования – умерщвления его извне с помощью обычного «рационального» средства – лука и стрел [91, с. 239].

³⁰ Вероятно, первый тип героя стал прообразом для богов-змееборцев, характерных для мифологии Древнего мира, а второй – для героев, имеющих «простое», небожественное происхождение, представителей «человеческой общины» [65, с. 18]. Эпический герой, который иногда имеет «народную» родословную и при этом является носителем сверхъестественных способностей, мог появиться в результате взаимодействия этих двух архаических типов [68, с. 73].

Ещё одним шагом в эволюции мотива стала возможность отказа от элемента поглощения вообще. Неизменным остаётся лишь стержень змееборческого мотива – герой, побеждающий чудовище. Мифология Древнего мира сохранила богатейший пласт подобных сюжетов, как содержащих мотив поглощения, так и утративших его. Однако облик мифических существ в представлении народов, сформировавших государство, сильно изменился: постепенный переход от охоты к земледелию, а затем и к жизни в городах привёл к окончательной утрате связи между людьми и когда-то священными животными; на место последних стали приходить антропоморфные боги [91, с. 246]. В мифологии древних государств – Египта, Вавилона, Индии, Греции, Китая – появляются также гибридные существа, которых не было у представителей доклассовых обществ [91, с. 245]. Именно на этом этапе мы можем констатировать появление дракона – образа более сложного, чем змей. Примерно в то же время происходит потеря или уход на второй план его отождествления с животными, существующими в реальности [71, т. I, 394]: дракон обретает признаки, отличающие его от змей, которых люди могут видеть в повседневной жизни, а потому воспринимается он как отдельное, хотя, вероятно, родственное им существо.

Графтон Эллиот Смит считает, что в образе дракона соединились черты древнейшей божественной Троицы (Trinity), присутствующей в том или ином виде в религии и мифологии многих народов. Эту Троицу составляют:

- “the Water-God” (water deity) – «водный бог» – сверхъестественная сущность, управляющая водой и водной стихией;

- the Great Mother (mother goddess) – богиня-мать (Великая Мать), одна из ипостасей матери-земли [54, с. 61], являющаяся олицетворением природы, материнства, зарождения жизни, но вместе с тем и смерти, а также уничтожения мира;

- the Warrior Sun God (solar deity) – солнечное божество (солнечный бог), образ которого связан с дневным светом, силой и воинственностью.

В древнеегипетской мифологии это божественное триединство олицетворяли Осирис, Сехмет и Гор [175, с. 77-78]. Образы этих богов могли

быть прочно связаны с внешностью и повадками некоторых животных, и именно они, согласно теории Смита, стали основными элементами внешности дракона. Одно из древнейших изображений «сложного» драконоподобного существа, по словам учёного, было обнаружено в Сузах (Susa). Этот «дракон» представлял собой существо, сочетающее черты льва (вероятно, связанного с богиней-матерью Сехмет) и орла или сокола (солярный бог Гор), и олицетворял силы, контролирующие водную стихию (Осирис) [175, с. 79].

В. Я. Пропп считает, что базовыми элементами, составившими на данном этапе общественного развития облик дракона, являются черты змея (змеи) и птицы [91, с. 247]. Учёный обращает внимание на тот факт, что и птица, и змея (червь) являются сами распространёнными животными, которым в различных культурных традициях приписывается роль воплощения души человека [91, с. 247]. Придание змею, связанному с водой и землёй, элементов внешности и символического значения птицы положило начало разделению этого образа на две «ипостаси»: условно «змеиную» – земную, хтоническую (змей ползает по земле, живёт в земле) и «птичью» – небесную, воздушную.

Это «разделение» роднит змея с ещё одним архетипом – образом Мирового Древа, широко распространённым в мифологических и религиозных представлениях народов мира [162, с. 68-69]. В скандинавской мифологии это Древо носит имя Иггдрасиль (Yggdrasil). В колодце под ним находится змей Нидхёгг (Níðhǫggr – «злобно кусающий» [10, т. II, с. 280]), грызущий один из корней Иггдрасиля [202, с. 140]. Этот змей представляет собой хтоническую, «подземную» сторону мироздания [147, с. 110]; своими действиями он создаёт угрозу существующему ходу вещей, олицетворяя, таким образом, силы хаоса и разрушения. На ветвях Мирового Древа сидит орёл, являющийся противоположностью Нидхёгга, его небесным врагом [1, с. 28].

Приведённый пример иллюстрирует древнее противопоставление птицы и змея как представителей небесного и подземного миров³¹. Однако в результате

³¹ Вероятно, закреплению этого противопоставления в сознании человека способствовал тот факт, что хищные птицы могут питаться змеями [185, с. 165]. А. Н. Афанасьев приводит примеры фольклорных сюжетов, повествующих о конфликте змея или дракона и орла, свившего гнездо на высоком

совмещения в образе дракона черт обоих существ³² змееподобное создание стало играть обе «полярные» роли, существовать, как и само Мировое Древо, в обоих мирах³³.

Уточним, что миров на самом деле три: архетип Древа связан с идеей выделения в мироздании не только небесного (ветви дерева достигают неба) и подземного (корни уходят под землю) миров (“above” и “below”), но также и “here” – «реального» мира, мира смертных [202, с. 128-129], в котором находится ствол растения [18, с. 307; 174, с. 110]. По мнению В. Н. Топорова, образ этого дерева является воплощением мифологических и религиозных представлений о Мировой оси [71, т. I, с. 398-406].

Змееподобное существо, получившее птичьи черты, становится таким же представителем всех трёх уровней бытия и «связующим звеном» между ними, как и Древо. Очень яркий пример, подтверждающий справедливость тезиса о связи этих мифологических образов, приводят В. В. Иванов и В. Н. Топоров в работе «Исследования в области славянских древностей»: в одном из мифов индейцев Южной Америки небо падает на землю, и тогда змей возвращает его в первоначальное состояние, обвившись вокруг неба и земли и вытянувшись; удерживая таким образом небо наверху. Другими словами, змей сам выступает здесь в роли Мирового Древа или Мировой оси [47, с. 154].

Так как и небесный, и подземный миры являются с точки зрения человека сверхъестественными, потусторонними, мы можем сказать, что в совокупности своей они составляют концепт иномирия, а значит, змей или дракон в обеих своих символических «формах», связывающих его с хтонической или небесной

дереве [10, т. II, с. 280]. Очевидно, что мотив вражды и перебранки между птицей и змеем в сказках и песнях (змей грозит сжечь дерево, на котором птица свила гнездо и пр.) связан с образами этих существ как представителей небесного и подземного миров в контексте их обитания у Мирового Древа [118, т. III, с. 254].

³² Как отмечает В. Е. Добровольская, это совмещение произошло на стадии разрушения мифологической структуры благодаря прочной ассоциации враждующих существ друг с другом в рамках сюжета об их противоборстве. Подтверждением возможности подобной ассимиляции исследователь считает проявление в облике змееподобных существ черт кота – ещё одного первоначального противника змея в некоторых мифологических системах (в египетском мифе бог Ра убивает змея Апопа, находясь в облике кота; в литовской мифологии также присутствует кот-змееборец) [34, с. 27].

³³ Птицы при этом также получили возможность проявлять некоторые змеиные черты и выполнять в ряде мифологических и фольклорных сюжетов те же функции, что и змей; в подобном контексте змееподобное и птицеподобное существа могут выступать в качестве взаимозаменяемых, тождественных персонажей (см. с. 383).

стихией³⁴, по-прежнему остаётся в мифологических и религиозных системах представителем и обитателем иного, загробного мира.

В «небесном» мире змей, по словам В. Я. Проппа, также проявил двойственность, не только переняв от птицы её благие по отношению к человеку черты, но и сохранив негативную сторону змеиных. С одной стороны, он может служить похитителем, поглотителем светила. Однако в иных случаях змей сам представляется Солнцем, а также управляет небесными водами (тучами и дождём) [78, с. 153; 91, с. 267]. Джуди Аллен и Жанна Гриффитс тоже говорят о связи змея с погодой, добавляя, что ассоциироваться он может не только с дождём, но также и с грозой и молниями [147, с. 12]. Таким образом, появление «небесной ипостаси» змееподобного существа укрепило и «абсолютизировало» его первоначальную связь с водной стихией, и теперь любой этап гидрологического цикла мог объясняться действиями чудовища [78, с. 158].

Джон Бэтхёрст Дин в своей работе, посвящённой изучению культов поклонения змею, отмечает, что в большинстве стран, где в ту или иную эпоху существовало представление о змееподобном божестве, символика последнего, как правило, связывалась с Солнцем [170, с. 442]. Характерный пример такой связи встречается нам в египетской культуре: символ «живого солнечного диска» представляет собой изображение светила с двумя перевившимися змеями [144, с. 176]. Вероятно, эта связь сыграла важную роль в процессе обретения змеем огненной природы³⁵. Огненным может быть как сам змей³⁶, так и иные связанные с ним концепты: например, охраняемая им река, разделяющая царства живых и мёртвых [91, с. 267].

Эрнст и Джоанна Ленер (Ernst & Johanna Lehner) обращают внимание на тот факт, что с этого момента змей и дракон оказались связанными со всеми

³⁴ Разумеется, в отдельных случаях он может проявляться в одной из них или в обеих одновременно.

³⁵ Ещё одной возможной причиной появления связи чудовища со стихией огня является описываемая В. Е. Добровольской ассимиляция образов бога-громовника и его змееподобного противника [34, с. 28], произошедшая в соответствии с теми же закономерностями, что и обретение змеем черт птицы и кошки (см. с. 42-43). К мифологическим сюжетам, повествующим о противостоянии божественного громовержца со змеем, мы обратимся ниже (см. с. 52-53). В то же время, не следует забывать о том, что огонь в чреве змея-дарителя, согласно сюжетам архаических мифов, присутствовал изначально.

³⁶ В одних случаях из огня может состоять само его тело, в других проявляется такая устойчивая черта чудовища как огненное дыхание.

четырьмя стихиями (философскими понятиями, обозначающими первоосновы мира): с землёй, воздухом, огнём, и водой [205, с. 21]. В. В. Иванов и В. Н. Топоров предполагают, что дракон, являясь существом, объединившим в себе противоположные друг другу стихии или олицетворяющим власть над ними, представляет собой их примирителя; своего рода медиатора, укрощающего эти стихии и заставляющего их приносить пользу человеку [47, с. 118]. Можно сделать вывод, что это существо в таком случае стало способным выполнять ту же функцию, что и его первобытный прообраз, священный змей, который, будучи покровителем водоёмов, «обеспечивал» человека водой и вместе с тем даровал культурному герою огонь, который тот вынес из чрева чудовища.

Примерно в эту же эпоху в мифологии древних народов дракон начинает играть роль охранника. Теперь он – не проводник героя «на тот свет», а препятствие на пути, которое змееборец должен преодолеть, чтобы достичь своей цели. Поглощение, которым грозит змей, больше не является необходимым благом; это враждебное действие, которое герой либо избегает, либо использует, чтобы убить чудовище [91, с. 264]. Охранять змееподобное существо может условную границу между мирами (реку, пещеру³⁷), а также дерево, как, например, змей Ладон из древнегреческой мифологии, охраняющий золотые яблоки в саду Гесперид. Плоды с охраняемого дерева, в различных вариациях этого мотива, могут быть источником вечной жизни, омоложения или каких-то иных благ; пищей богов [175, с. 200]. Мотив получения победителем чудовища какой-либо ценности, вероятно, является переосмысленной интерпретацией получения знаний от змея-покровителя в первобытном обряде инициации. Омоложение или получение вечной жизни, в частности, может происходить от мотива перерождения в результате ритуального поглощения.

В традиции многих народов дракон-охранник стережёт сокровища. С одной стороны, они вполне могут быть поздним материальным переосмыслением тайного знания, хранителем которого змей являлся изначально. Вместе с тем

³⁷ По мнению В. Я. Проппа, представление о горах как о месте обитания чудовища основано, главным образом, именно на связи змееподобного существа с пещерами, которые, так же, как и водоёмы, могли считаться входом в потусторонний мир [91, с. 264].

символическая связь некоторых материальных ценностей с образом змееподобного существа также является очень древней. В. Я. Пропп приводит пример первобытного мифологического сюжета, в котором змей-покровитель дарит герою драгоценные камни, извлекая (изрыгивая) их из своего тела [91, с. 231]. Учёный связывает их с горным хрусталём (кварцем), который играл важную роль на ранних стадиях развития религии – в частности, в шаманизме. По словам Альфреда Редклиффа-Брауна, на которые ссылается Пропп, у австралийских аборигенов с кварцем связан образ Радужного Змея³⁸ – одного из божественных персонажей их верований [91, с. 232].

Кроме того, согласно утверждению Джуди Аллен и Жанны Гриффитс, сокровища могут ассоциироваться в человеческом сознании с бессмертием и исцелением: так, золото и жемчуг использовались в древние времена в медицине. Золото считалось продлевающим и поддерживающим молодость организма, а жемчуг использовался как средство против отравлений и болезней глаз [147, с. 125]. Следовательно, и дракон, стерегущий сокровища, является хранителем не только материальных ценностей, но и бессмертия, самой жизни. Отметим, что источником подобных целительных сил в мифологии и фольклоре является, как правило, именно загробный мир, обитателем и представителем которого и является змееподобное существо [40, с. 66].

Таким образом, мы не можем чётко разграничить и категоризировать какие-либо виды ценностей, которые охраняет существо змеиной природы. Джон Эндрю Бойл (John Andrew Boyle), британский востоковед и историк, объединил под общим понятием «сокровищ» как материальные блага, так и тайные знания, охраняемые змеем [148, с. 24]. Следовательно, функцию дракона как охранника можно обобщить следующим образом: он сторожит что-либо, что представляет определённую ценность для человека или человечества [243, с. 22].

В мифологии стран Древнего мира змеесборческий мотив распространён чрезвычайно широко. Во многих мифологических сюжетах победитель чудовища,

³⁸ Сама радуга, благодаря своей форме, также ассоциируется у некоторых народов со змеем или змеей [10, т. I, с. 357-358].

так же, как и змей, имеет божественное происхождение. Одним из древнейших подобных сюжетов является шумеро-аккадский космогонический эпос «Энума элиш» (“Enūma eliš”) [146, с. 196], повествующий о битве Мардука, мудрого и смелого бога-воителя, со змееподобной Тиамат (существом, олицетворяющим хаос, первичный океан, а также женское начало) и её злыми слугами-чудовищами. Герой отправляется на бой, сопровождаемый бурями и молниями, вооружённый луком, булавой и сетью, сплетённой с помощью Ану, верховного бога неба. Одержав победу, Мардук обретает статус верховного бога (Бэл) в пантеоне Вавилонии, а из рассечённого пополам тела Тиамат он создаёт небо и землю [203].

В тексте эпоса³⁹ термины «змей» (“serpent”) и «дракон» (“dragon”) применяются лишь по отношению к порождениям Тиамат [203, с. 17-18], однако эпизод борьбы Мардука со своим главным противником, по мнению Л. У. Кинга, недвусмысленно указывает на змеиную природу последнего [203, с. LXXI].

Тиамат раскрывает пасть, и Мардук вгоняет туда ветер:

*...As Tiamat opened her mouth to its full extent,
He drove in the evil wind, while as yet she had not shut her lips.
The terrible winds filled her belly,
And her courage was taken from her, and her mouth she opened wide. [203, с. 71].*
(...Когда Тиамат открыла свою пасть так широко, как только могла,
Он впустил в неё злой ветер, пока она ещё не успела сомкнуть губ,
И ужасные ветры заполнили её чрево,
И смелость покинула её, и широко раскрыла она пасть...).

Несмотря на то, что момент поглощения в тексте не выражен явно, В. Я. Пропп отмечает, что по мнению ряда исследователей, в частности, Хьюго Грессманна (Hugo Gressmann) и Эрнста Альфреда Уоллиса Баджа (E. A. Wallis Budge), он всё же присутствует в этом повествовании, и в момент поражения Тиамат Мардук действительно входит в её чрево вместе с ветрами [91, с. 241].

Существует также другой вариант сюжета о победе над Тиамат, роль змееборца в котором исполняет бог Тишху [203, с. 119]. Данный текст

³⁹ В настоящем исследовании использован англоязычный перевод «Энума элиш», изданный в 1902 г. английским археологом Леонардом Уильямом Кингом (Leonard William King) [203].

примечателен тем, что по отношению к Тиамат здесь применяется непосредственно термин «дракон» (в англ. переводе – “dragon”):

Who was the dragon [...]?

Tiamat was the dragon [...]! [203, с. 117].

(Кто был драконом?)

Тиамат была драконом!).

Таким образом, мы можем без сомнений говорить о драконьей или змеиной сущности Тиамат. Кэрол Роуз (Carol Rose) в словаре «Giants, Monsters & Dragons» («Великаны, чудовища и драконы») характеризует её как “the World Dragon, or cosmic dragon” («мировой, или космический дракон») [221, с. 360], а Леонард Уильям Кинг называет “the Dragon-Myth” («миф о драконе») в качестве одной из пяти основных составляющих сюжета «Энума элиш» [203, с. LXVII].

Концепт «великого космического змея» («мирового дракона») нашёл отражение также в ряде других мифологических образов змееподобных существ (например, в образе Ёрмунганда (Jörmungandr) из скандинавской мифологии [146, с. 203]). Одной из характерных его черт является принадлежность к водной стихии, а также огромные размеры тела. Роберт Томас Рандл Кларк (Robert Thomas Rundle Clark) в работе “Myth and Symbol in Ancient Egypt” («Мифология и символизм Древнего Египта») выделил ряд символических ролей, присущих в изучаемой им культуре змею. Сформулированные им концепты, по мнению Джуди Аллен и Жанны Гриффитс, в целом типичны для образа змея или дракона во многих культурах мира, и в одном из этих концептов змей предстаёт в качестве существа, обернувшего своё тело вокруг земли (“encircler of earth”), и иногда также ухватившегося пастью за собственный хвост [147, с. 9]. Вероятно, со временем это свойство стало служить в фольклорных и художественных текстах лишь средством выразительности, позволяющим описать невероятную длину тела чудовища (возможно, гиперболически). Однако, по словам Энтони Меркатанте (Anthony S. Mercatante), изначально змей, свернувшийся в кольцо, мог быть символом воды, Мирового Океана, окружающего сушу, что соответствовало модели мира в представлении первобытных людей [210, с. 40]. Он также отмечает

распространённость во многих культурах и религиях Уробороса (змея, кусающего собственный хвост) в качестве символа вечности или эзотерического знания [210, с. 40].

В рассмотренном нами сюжете Тиамат – «мировой дракон», олицетворяющий хаос и мировой океан – через свою смерть участвует в сотворении объективной реальности – неба и суши. Этот мотив, который мы можем назвать космогоническим в одних случаях (сотворение мира) или этиологическим в других (создание отдельных географических объектов – например, островов, холмов и т. д. – в масштабах менее глобальных, чем мировые)⁴⁰, является чрезвычайно устойчивым элементом змееборческих сюжетов. После смерти враждебного змееподобного существа в мире происходят определённые изменения, как правило, созидательного характера, позитивного с точки зрения человека.

Здесь отражена ещё одна типичная символическая роль змея, выделенная Робертом Рандлом Кларком – роль монстра, который должен быть уничтожен, чтобы творение мира было завершено или существующая объективная реальность была упорядочена [147, с. 9]. Таким образом, несмотря на кажущуюся враждебность змея в этой роли, в конечном итоге он проявляет в ней свою созидательную природу, пусть и через собственную смерть.

Выше мы уже отметили, что Тиамат олицетворяет женское начало. Она же является змееподобным чудовищем, после гибели которого был сотворён мир. Джуди Аллен и Жанна Гриффитс говорят о том, что это одна из граней образа богини-матери или Великой Матери (the Great Mother). Древний и сложный архетип Матери состоит из трёх аспектов: это дева (maiden), отдающая себя в жертву мужчине, который оплодотворяет её; это мать (mother), дарующая жизнь, олицетворяющая женское начало в его созидательном аспекте; но это и старуха

⁴⁰ Отметим, впрочем, что термин «этиологический» имеет более обобщающее значение: мы можем применить его к сюжетам о происхождении как Вселенной в целом, так и отдельных её частей [94, с. 30], вплоть до отдельного холма, реки, животного или каких-либо характерных черт этих объектов. Другими словами, космогонические мифы являются более частной разновидностью этиологических, однако эти два понятия можно условно разделить, выделив, таким образом, сюжеты о происхождении Вселенной и объективной реальности в целом в отдельную категорию.

(hag), олицетворяющая неотвратимую гибель и потусторонний мир, ассоциирующаяся с могилой. Однако и в последнем своём аспекте богиня-мать даёт возможность переродиться через смерть [147, с. 120-121]. Перечень функций мифической богини-матери, сформулированный Е. Г. Рабиновичем, включает участие в создании мира в качестве супруги бога-творца, участие в творении населяющих Вселенную существ, покровительство плодородию почвы, людей, и скота, а также сексуальной активности как источнику плодovitости, культуре, законам и тайным знаниям. В то же время, её образ связывается с дикостью, войной и злыми чарами⁴¹. Н. К. Козлова отмечает, что в архаических мифологических системах эта роль является типичной для змееподобного чудовища женского пола [54, с. 61]. Графтон Эллиот Смит считает, что Тиамат, являющаяся, по его мнению, вавилонской интерпретацией древнеегипетской богини Хатор, олицетворяет именно Великую Мать [175, с. 121].

В контексте женского начала в образе змея мотив поглощения, сохраняя свой фактический смысл (перерождение через смерть), меняется в деталях: чрево змея ассоциируется уже не только с потусторонним миром, но и с материнской утробой. Именно такой точки зрения придерживается основоположник аналитической психологии Карл Густав Юнг (Carl Gustav Jung), считающий дракона, героя, Великую Мать и мотив поглощения архетипами коллективного бессознательного [144, с. 351], а также другие психоаналитики, например, Отто Ранк (Otto Rank), автор книги “Der Mythos von der Geburt des Helden” («Миф о рождении героя»).

В. Я. Пропп, однако, не поддерживает эту точку зрения, настаивая на том, что концепция обрядовой инициации является единым истоком мотива поглощения в змееборческих сюжетах [91, с. 244]. Тем не менее, и он признаёт возможность существования символики материнского начала в поглотителе. Действительно, некоторые мифологические сюжеты указывают на смешение мотива поглощения и последующего выхаркивания с мотивом беременности и образом материнской утробы в чреве змея. Так, согласно верованиям туземцев

⁴¹ Цит. по исследованию Н. К. Козловой [54, с. 62].

Сьерра-Леоне и Либерии, будущие члены тайного общества Поро оказываются проглоченными чудовищем Наму, которое остаётся беременным ими на протяжении четырёх лет, и по истечении срока рождает их, подобно женщине [69, с. 257].

Ещё одна деталь, на которую мы считаем необходимым обратить внимание в сюжете о противостоянии Мардука и Тиамат, это связь и героя, и антагониста с природными стихиями. Как уже было сказано выше, Тиамат олицетворяет мировой океан солёных вод⁴². Змееборец Мардук также управляет стихиями, вступая в бой в сопровождении ветра и молний, выступая, таким образом, в роли громовержца:

He set the lightning in front of him,

With burning flame he filled his body.

[...]

The four winds he stationed so that nothing of her might escape;

The South wind and the North wind and the East wind and the West wind...

[...]

...Then the lord raised the thunderbolt, his mighty weapon... [203, с. 64-65].

(Перед собой он удерживал молнию,

Наполнил тело своё горящим пламенем.

[...]

Расставил четыре ветра, чтобы она не смогла сбежать;

Южный ветер, Северный Ветер, Восточный Ветер и Западный Ветер.

[...]

...А затем бог поднял удар молнии, своё страшное оружие...).

Существует мнение, что именно змееборческий сюжет из «Энума элиш» оказал значительное влияние на генезис подобных мифов в западной культуре. Майкл Уайли утверждает, что он мог стать прообразом древнегреческой истории противостояния Аполлона и Пифона, изложенной в гомеровском гимне «Аполлону Пифийскому», а через него проникнуть в культуру других стран Европейского континента [243, с. 73].

⁴² В альтернативной версии эпоса – с участием бога Тишху – используется другая форма её имени – Tâmtu, что означает «Океан» (“the Sea”) [203, с. 117]).

Ещё одно змееподобное существо из греческой мифологии – полуженщина-полузмея Ехидна – также обнаруживает черты, сходные с Тиамат: подобно последней, она порождает ряд чудовищ, включая Химеру, Лернейскую гидру и трёхглавого Цербера [214, с. 7].

Борьба древнегреческого Зевса – бога неба, грома и молний, и великана Тифона, имеющего змеиные черты [221, с. 370], а также противостояние скандинавского громовержца Тора и морского змея Ёрмунганда во время Рагнарока, в котором обоим суждено погибнуть, в результате чего заканчивающий своё существование мир переродится заново [210, с. 40], – все эти знаменитые примеры змееборческих мифов обнаруживают общие с эпосом «Энума элиш» черты: они повествуют о противостоянии бога-громовержца и его змееподобного противника.

В 70-е годы XX в. отечественными лингвистами В. В. Ивановым и В. Н. Топоровым была предпринята попытка реконструкции основного мифа славянской мифологии, в основе которого, по их мнению, лежит сходный с описанными нами выше сюжет – история битвы бога-громовержца Перуна и его хтонического противника Велеса, имеющего змеиные черты⁴³ [47].

Используя структурный подход Клода Леви-Стросса (Claude Lévi-Strauss), а также наработки представителей мифологической школы, они разработали свою теорию на основе сопоставления ведийского мифа о поединке Индры, царя богов, и змееподобного демона Вритры, олицетворяющего хаос, с сюжетом о битве балтийского бога Перкунаса и демона Вельняса, используя, главным образом, тексты из белорусской и литовской народной традиции [47, с. 5]. Учёные пришли

⁴³ В пользу предположения о змеиной природе Велеса говорит ряд приведённых авторами теории доказательств: в миниатюре Радзивилловской летописи, изображающей клятву мужей Олега Перуном и Волосом, первый изображён как антропоморфный идол, а второй – как змея у ног людей; кроме того, функция покровителя стад, закреплённая за «скотным богом» Велесом, иногда также принадлежит существу змеиной природы [118, т. I, с. 210]. Н. К. Козлова, однако, справедливо отмечает, что данная миниатюра была создана в конце XV в. художником-христианином, творившим в рамках собственного живописного канона. Следовательно, он вполне мог изобразить языческих богов в соответствии с христианскими представлениями о них как о нечистых существах (каким является в христианской традиции и змей – см. с. 60), не считаясь с тем, как на самом деле могли выглядеть идола Перуна и Велеса [54, с. 353]. Об альтернативной трактовке противопоставляемых образов Перуна и Велеса, несовместимой с теорией «основного мифа» (согласно этой гипотезе, оба участника конфликта изначально являлись носителями змеиных черт), мы упомянем в следующей главе (см. с. 100).

к выводу, что этот змееборческий сюжет – «основной миф» – лежит в основе мифологических систем всех индоевропейских народов.

Хотя в описанном В. В. Ивановым и В. Н. Топоровым поединке Перуна и Велеса космогонический мотив отсутствует, определённые изменения в окружающем мире после победы над змеем всё же происходят: последний скрывается в земных водах, и идёт дождь (появляется вода) [47, с. 5] – другими словами, возвращается плодородие и богатство [47, с. 96], похищенное змеем.

Несмотря на критику, которой подверглась теория Иванова и Топорова в последние десятилетия, нельзя не согласиться с выводом о продуктивности сюжета «основного мифа», которую мы попытались проиллюстрировать приведёнными выше примерами.

На распространённость мифа о противостоянии бога и хтонического змея обращают внимание и представители западного научного сообщества. Так, американский учёный Джозеф Фонтенроуз, обратившийся к этой теме, подробно описывает рамки вариативности устойчивых элементов данного мифа, который он назвал “combat myth” – «миф о битве» [182].

Фонтенроуз выделяет следующие внешние атрибуты змееподобного антагониста: огромные размеры, многоголовость либо наличие большего числа конечностей (рук, ног, хвостов и пр.), способность к трансформации (изменению формы тела или оборотничеству), связь чудовища с природными катаклизмами и бедствиями, угрожающими жизни человека: с засухой, наводнением, ураганом и т. д. [182, с. 9-10]. «Змеиную» сущность чудовища учёный трактует достаточно широко: она может выражаться либо в отсутствии антропоморфных черт (non-human form) и преобладании во внешнем виде монстра частей тела различных животных (в первую очередь, змеи, а также ящерицы, крокодила, рыбы, скорпиона, льва, волка, быка, ястреба и др.); либо в смешении черт этих животных с внешностью человека [182, с. 10].

Многоголовость действительно можно назвать одной из устойчивых характеристик змееподобного существа на поздних, относительно сложных стадиях его развития. Анализируя природу этого атрибута, В. Я. Пропп проводит

аналогию с наличием множества ног у мифического коня, которое служит символом его сверхъестественной быстроты. Наличие большого количества голов у змея гипертрофирует, таким образом, его сущность как опасного чудовища или поглотителя [91, с. 247].

Ещё один устойчивый элемент змееборческих сюжетов заключается в том, что герой может быть каким-либо образом связан с антагонистом. Анализируя змееборческие сюжеты в русской сказке, В. Я. Пропп обращает внимание на тот факт, что змей нередко знает, что погибнет от руки героя, ещё до встречи с последним. В сказке не описывается, как именно чудовище узнаёт о существовании противника, который сможет победить его: это знание присутствует в сюжете как данность, и Пропп предполагает, что её причины кроются где-то за пределами рассказа, предшествуют завязке сказочного сюжета [91, с. 221]. Учёный выдвигает гипотезу, согласно которой мотив изначального противника исходит из того факта, что змей связан с рождением героя [91, с. 275].

Можно предположить, что эта связь исторически кроется в обряде инициации последнего, во «втором рождении» через поглощение. Герой, побывавший в змеином чреве, обретает какие-то свойства поглотителя и сам отчасти становится змеем. Однако учитывая тот факт, что ритуальный характер поглощения, так же как и сам этот элемент контакта со змееподобным чудовищем, со временем исчезает из мифологических и фольклорных сюжетов, вполне логичным кажется предположение о том, что «второе рождение» может замениться первым. Таким образом, герой, способный убить змея, – это герой, рождённый от змея⁴⁴. Чтобы проиллюстрировать это утверждение, Пропп обращается к этнографическим материалам, собранным в Африке, согласно которым у народов, говорящих на языке уво, существует вера в то, что ребёнок, вымоленный у змея-водяного духа, станет воплощением этого существа [91, с. 276].

⁴⁴ Такое происхождение может иногда объяснять и выдающиеся характеристики героя (необыкновенную силу, хитрость, мудрость, способность к оборотничеству и т. д.), которые нередко являются типичными атрибутами змееборца: последний перенимает эти исключительные качества от отца, и поэтому он является единственным достойным и опасным противником для чудовища.

Так как многие змееборческие сюжеты не сохранили мотива рождения героя от змея, его функцию выполняет какой-либо иной вид чудесного рождения, указывающего на избранность протагониста, его отличие от других людей и способность победить чудовище. Тем не менее, в мировом фольклоре существуют примеры, отражающие факт зачатия героя существом змеиной природы – в таких сюжетах змей выступает в роли фаллического символа. Эта символика логически вытекает из самой формы тела змея или змеи. Напомним, однако, что образ змея никогда не утрачивает полностью своей двойственности, сохраняя и женские черты: устойчивости ассоциации змея с символикой женского полового органа способствует его роль поглотителя [161, т. III, с. 10]. Такая двойственность выражается в сюжетах, в которых чудовище представлено двуполым, что характерно, например, для австралийского Радужного Змея. Е. М. Мелетинский считает, что здесь проявляется роль змея как медиатора между мужским и женским началом, аналогично некоторым другим парным понятиям, в связи с которыми это мифическое существо также проявляет свою двойственность (верхний и нижний миры, жизнь и смерть) [67, с. 239] (см. также с. 99-100).

Как отмечает В. Я. Пропп, наличие у змея эротических коннотаций вполне органично вписывается в образ представителя потустороннего мира, так как в мифологии многих народов умершим, т. е. обитателям иномирия, свойственны два инстинкта: голод и половой голод. Вторая характеристика, по мнению учёного, является более поздней. Её появление может быть сопряжено с определёнными изменениями в укладе жизни людей: с развитием общества человек начал обращать всё больше внимания на удовлетворение полового чувства. Это способствовало внесению эротических элементов в продукты человеческой культуры, в том числе в мифологические и религиозные сюжеты. Древние греки, по словам Проппа, различали любовное похищение сверхъестественным существом в качестве одного из видов смерти [91, с. 252]. В сюжетах, отражающих подобные представления, реализуется, выражаясь словами В. И. Ерёминой, идея «плодотворящей», а также «эротической природы смерти», закрепившаяся в фольклоре и литературе в виде женского образа,

олицетворяющего это явление [40, с. 132]. В этом образе отчётливо прослеживаются черты упомянутой нами Великой Матери, олицетворяющей созидательное женское начало (совокупление и рождение новой жизни), а также смерть и перерождение посредством смерти (см. с. 49).

С другой стороны, подобная символика змея может носить и более древний характер: Чарльз Стэниленд Уэйк (Charles Staniland Wake), изучавший фаллическую символику в контексте античных религий, утверждает, что и первобытные люди относились к продолжению рода, а следовательно, и к таинству зачатия, как к явлению чрезвычайно значимому. С ним связывались определённые предрассудки или религиозный страх, и этот процесс мог носить сакральный характер и связываться со священным змеем [232] – покровителем вод (а значит, и плодородия, продолжения жизни) или демиургом, создателем мира.

Мы действительно обнаруживаем проявление фаллической символики, присущей змею, в догосударственных мифах. Л. А. Абрамян в статье «Змей у источника» анализирует миф австралийских аборигенов о великих сёстрах Вавилак, проглоченных⁴⁵ питоном Юрлунггуром⁴⁶, а затем возродившихся из его чрева. В одном из его эпизодов в священный водоём Миррирмина попадает менструальная кровь старшей сестры, что привлекает (будит) живущего там змея [1, с. 22-23]. Сама его внешность, а также поза, которую он принимает, показавшись из воды, по мнению Рональда Берндта (Ronald Murray Berndt), однозначно говорит о змее как о фаллическом символе⁴⁷. Однако в более явном виде мотив совокупления со змеем проявляется именно на поздних стадиях развития общества. В качестве яркого примера приведём упомянутую Энтони Меркатанте римскую легенду, в которой к женщине каждую ночь приходил в качестве любовника змей. Утром он покидал её, возвращаясь в своё логово [210, с. 339]. На связь змея и дракона с фаллической и эротической символикой

⁴⁵ По мнению Е. М. Мелетинского, здесь проявляется близость символики поглощения и эротического насилия [67, с. 242].

⁴⁶ В варианте, рассматриваемом Е. М. Мелетинским, место питона занимает Джангавуль – Радужный Змей [67, с. 242], о котором мы упоминали выше (см. с. 46).

⁴⁷ Цит. по исследованию Е. М. Мелетинского [67, с. 242].

обращает внимание также Жак Ле Гофф (Jacques Le Goff), по словам которого одним из характерных вариантов чудесного рождения героя в греко-римской традиции является его зачатие от бога, явившегося будущей матери именно в облике дракона [56, с. 152]. Подобные обстоятельства зачатия народная молва приписывала, например, древнеримскому императору Октавиану Августу, считавшемуся сыном Аполлона. Об Александре Македонском, по свидетельству Тита Ливия (Titus Livius), также рассказывали, что он родился от огромной змеи, которую часто видели в спальне его матери [10, т. II, с. 579]. И. Н. Жданов упоминает о сюжете, в котором даже легендарный змееборец св. Георгий был рождён от змея [41, с. 417].

Определённую роль в змееборческих сюжетах может играть кровь чудовища. Так, в «Песне о Нибелунгах» (“Das Nibelungenlied”) – средневековой германской вариации сюжета исландской «Саги о Вёльсунгах» (“Völsunga saga”) – Зигфрид, победивший дракона Фафнира, пробует его кровь и обретает способность понимать язык птиц [147, с. 123-124]. В армянском сказочном сюжете, приведённом Л. А. Абрамяном, спасённая девушка метит героя своей пятернёй, обмазанной кровью убитого змея (вишапа). Исследователь связывает кровь чудовища с менструальной кровью девушки, принесённой в жертву змею, утверждая, что образ спасаемой женщины в змееборческих сюжетах может иногда пересекаться с образом самого змея [1, с. 24-25]. Несмотря на то, что такой вывод может, на первый взгляд, показаться парадоксальным, в фольклорном материале, к анализу которого мы приступим в следующей главе данной работы, наличествует ряд подтверждений этой гипотезы (см. с. 168-172, 375-377).

С фаллической природой змея может быть связан широко распространённый в мировой мифологии и фольклоре мотив требования чудовищем человеческой жертвы – нередко этими жертвами должны становиться именно молодые девушки [40, с. 131]. Джеймс Джордж Фрэзер в своей знаменитой «Золотой ветви» (“The Golden Bough”) приводит ряд примеров подобных обрядовых практик в мировой культуре. Так, кенийское племя акикуйю, поклоняющееся речной змее, раз в несколько лет проводит обряд

женитьбы бога-змея на девушке [137, с. 144]. В. Я. Пропп утверждает, что полного развития этот древний обряд жертвоприношения и связанные с ним мифологический и фольклорный мотивы достигают на раннеземледельческой стадии развития общества [91, с. 258]. Его истоки лежат в представлениях о том, что половое общение между богом и принесённым ему в жертву человеком должно способствовать урожайности [91, с. 259] или же просто умиловать речное божество, помочь людям избежать его гнева. Так, согласно ещё одному примеру, приведённому Дж. Фрэзером, когда жителям села Каиели, обитающим на о. Буру в восточной части Индийского океана, грозила гибель от нашествия крокодилов, они объяснили эту беду страстью, которую вождь крокодилов питал к одной девушке, и принудили отца последней облачить её в брачное одеяние и отдать влюблённому крокодилу [137, с. 144]. Смерть «избранницы» чудовищного божества и её вступление с ним в брак в рамках подобных обрядов и связанных с ними мифов отождествляются; между этими событиями не проводится границы. В. И. Ерёмина упоминает о существовании верований, согласно которым смерть представляет собой брак с божеством смерти [40, с. 132]. Подобные представления основаны на идее производительного начала смерти и на отношении к браку как к промежуточному этапу между рождением и смертью, являющемуся символическим повтором этих двух «основных жизненных начал» [40, с. 121].

В процессе дальнейшего развития общества тенденция отчуждения от окружающей его дикой природы приводит к тому, что прежние божества становятся враждебными по отношению к человеку, и змей в мифологических и фольклорных сюжетах начинает требовать принесения жертвы, угрожая причинением человеческому сообществу какого-либо вреда или отбирая у него определённые блага (воду, урожай и т. д.)⁴⁸. Л. А. Абрамян приводит в качестве примера такого сюжета один из осетинских вариантов нартского эпоса, в котором

⁴⁸ В иных случаях мотив принесения даров чудовищу на поздних этапах развития общества может сохраниться в более «мягкой», ненасильственной форме, не связанной с принесением человеческих жертв. Так, в Древнем Риме существовала традиция, согласно которой в весеннее время юные девушки приносили пироги в гроты, где жили драконы Юноны, богини земледелия, плодородия и женской производящей силы. Подобное «угощение» чудовищ пирогами должно было способствовать богатому урожаю [56, с. 161].

гидра (мужского пола), обычно пропускающая людей к источнику лишь после принесения ей человеческой жертвы, которую чудовище съедало, разрешает героине зачерпнуть воды лишь после того, как та согласилась вступить с гидрой в половую связь. Ссылаясь на выводы, сделанные О. М. Фрейденберг в «Поэтике сюжета и жанра», Абрамян обращает внимание на символическую близость еды и соития [1, с. 24-25]. Таким образом, похищение жертвы чудовищем, её смерть через поглощение похитителем, а также соитие и брак с ним являются неотделимыми друг от друга событиями [40, с. 131].

Однако со временем их тождество, а вместе с ним и эротический контекст жертвоприношения начинают уходить на второй план и во многих случаях полностью исчезать; в таких сюжетах змееподобное существо требует принесения ему человеческих жертв только лишь для того, чтобы утолить свой голод.

Иномирие, из которого приходит это враждебное чудовище, начинает ассоциироваться в человеческом сознании с дикой, опасной, неразведанной местностью, находящейся за пределами людских поселений. Рагна Гудмундсдоттир (Ragna Ó. Guðmundsdóttir) использует по отношению к концепту этого чуждого человеку мира термин, введённый Эдвардом Вади Саидом (Edward W. Said) в его знаменитой книге «Ориентализм» (“Orientalism”) [224]: “the Other”. Наиболее близким синонимом к этому оттенку значения данного слова – «иной» – здесь будет уже не столько «потусторонний», сколько «чужой», а также «неизвестный» и «опасный». Представитель этого «чужого» мира является угрозой для человека, олицетворяет хаос [188, с. 3], смерть и разрушение.

С этим обновлённым концептом «иноного мира» связана ещё одна символическая мотивация действий змеборца, выделенная Жаком Ле Гоффом – так называемая «расчистка места». Сюжет из древнегреческой мифологии, приведённый им в качестве примера, повествует о Кадме, убившем священного дракона бога войны Ареса. Победив чудовище, герой сеет его зубы в землю и основывает на месте, ставшим теперь безопасным, Фивы. Антагонист является здесь олицетворением этого враждебного «иноного мира», природных сил, которые

нужно обуздать, прежде чем человек сможет начать осваивать новую территорию, строить на ней поселения и заниматься земледелием. Убийство змееподобного существа и последующее «приручение» того плодородия, которое он символизировал, можно назвать своего рода ритуалом, необходимым для расчистки и подготовки территории к заселению [56, с. 152]. Отметим, что плодородие дракона в этом мифе оказалось способным пополнить человеческий род: из посеянных Кадмом зубов выросли вооружённые воины, которые начали сражаться друг с другом; в живых остались пять человек, которые помогли победителю чудовища построить Фивы и стали родоначальниками аристократических родов этого города [48, с. 81-82]. В старости Кадм и его жена сами превратились в драконов [48, с. 82].

Близкий мотив Ле Гофф обнаруживает в сюжете о святом Иларии, который избавил жителей о. Галлинария (Gallinara) у Лигурийского побережья от живущих там агрессивных змеев, изгнав их с территории, принадлежащей людям, и обозначив границу, которую змеи не могли пересекать [56, с. 155].

Говоря о генезисе образов змея и дракона, а также змееборческих сюжетов в западной культуре, мы считаем необходимым коснуться их места и роли в христианстве. В символической системе этой религии змееподобное существо является олицетворением зла в широком смысле слова [230, с. 120], образом, ассоциирующимся с Сатаной и антихристом [164, с. 45], а также с грехом и ересью [184, с. 31]. Именно красным семиголовым драконом с десятью рогами предстаёт Дьявол в «Откровении Иоанна Богослова», преследуя бегущую от него в пустыню Жену, облечённую в солнце, а также сражаясь на небе с архангелом Михаилом [153].

С Сатаной отождествляется также змей-искуситель в сцене грехопадения людей⁴⁹. В классическом и современном изобразительном искусстве змеиные черты этого образа чрезвычайно устойчивы и могут как сочетаться с

⁴⁹ О. М. Иванова-Казас обращает внимание на тот факт, что в Ветхом завете этот образ изначально представлял собой воплощение не злого духа, а «самого хитрого из зверей» [48, с. 45].

антропоморфными элементами (например, с человеческим лицом), так и быть единственной основой образа [221, с. 329].

Неразрывная символическая связь змея-искусителя с образом Древа познания Добра и Зла коррелирует, на наш взгляд, со связью образов змееподобных существ в целом с концептом Мирового Древа. Графтон Эллиот Смит утверждает, что змей-искуситель, с одной стороны, сам соотносится с образом райского дерева, а с другой – выполняет типичную для подобного существа роль охранника этого растения [175, с. 232]. Существуют и другие толкования библейского сюжета: согласно одному из них, змей проявляет в нём свою фаллическую символику. Предлагая Еве сорванный с дерева плод, являющийся символом воспроизводства и зарождения новой жизни, он таким образом соблазняет её [147, с. 15].

Змееподобных существ можно назвать одними из наиболее широко распространённых противников христианских святых [184, с. 31]. Далеко не всегда являясь непосредственным воплощением Сатаны, в этой роли они, тем не менее, сохраняют отрицательные символические коннотации, связанные с последним. В некоторых случаях змей представляет собой не только нечистое создание, воплощение зла, греха и соблазна, но и олицетворяет, по мнению ряда исследователей, язычество, которое уничтожают или от которого отрекаются побеждающие чудовище святые [172, с. 51]. Такое смысловое наполнение образа змееподобного существа можно увидеть, например, в христианском легендарном сюжете о святой Маргарите Антиохийской (в католическом христианстве) или святой Марине (в православии) – великомученице, которая была убита за отказ от брака с римским епархом и отречения от Христа. Ночью, когда Маргарита томится в подземелье, к ней является змей, однако великомученица побеждает его (убивает или заставляет отступить), осенив себя крестным знаменем [210, с. 218].

Джуди Аллен и Жанна Гриффитс называют христианскую религию одним из главных факторов, повлиявших на восприятие образа дракона в культуре народов Европы как исключительно враждебного по отношению к человеку

существа [147, с. 46]. Однако и в контексте христианского мировоззрения в народном сознании сохраняется и иногда проявляет себя концепт «благого змея», покровителя или помощника, а не врага человечества. Так, в сербском фольклоре наравне с враждебным драконом присутствуют образы добрых змееподобных демонов, которые помогают святому Илье и святому Георгию изгнать чудовище [47, с. 118]. Более того, Барбара Ханна (Barbara Hannah) в своих лекциях, посвящённых символизму «реальной» змеи и мифического змея, говорит о том, что в христианстве этот образ может служить воплощением не только Сатаны, но и Христа [192, с. 152].

Христианизации могут подвергаться также и уже существующие змееборческие сюжеты: так, В. В. Иванов и В. Н. Топоров считают, что библейские образы змееборцев – Ильи-пророка, Святого Георгия и др. – заменили собой более ранних языческих героев – например, Перуна [47, с. 164]. Эта тенденция – частное проявление более глобального процесса переосмысления мифологического наследия античности, происходящего в Средние Века.

О трансформации античных мифологических сюжетов, в которых противником змея является бог, упоминает Джон Р. Р. Толкин (John Ronald Reuel Tolkien) в эссе «Беовульф: Чудовища и критики» (“Beowulf: The Monsters and the Critics”). Несмотря на формальное сохранение многих элементов этих сюжетов, божественная сущность героя в них со временем заменяется человеческой, а чудовище, хотя и не теряет полностью атрибутов хтонического существа, уже воспринимается рассказчиком как обитатель материального мира, не отличающийся по своей природе от любого другого животного, которое может быть убито простым железным оружием [129, с. 34-35]. Такое восприятие, по мнению Джуди Аллен и Жанны Гриффитс, вполне гармонирует с христианскими представлениями о порождениях зла. Кроме того, авторы подчёркивают, что именно железное оружие в Средние века могло считаться действенным средством против нечисти [147, с. 122-123].

Таким образом, во времена Средневековья дракон постепенно утрачивает свои хтонические черты и начинает представлять собой опасное и пугающее, но

не обязательно древнее или сверхъестественное существо. Драконоборцем-освободителем теперь может стать смертный человек, использующий в бою силу оружия или смекалку.

Несмотря на то, что объектом нашего изучения являются фольклорные сюжеты, мы считаем краткую характеристику новейших изменений в образе змееподобного существа важной составляющей исследования: она позволяет не только увидеть дальнейшие перспективы развития традиционных сюжетов в художественном сознании современного человека, но и наметить одно из основных, на наш взгляд, направлений для дальнейших исследований. Фольклор, как отмечает В. И. Ерёмина, является своего рода культурным посредником между древнейшей мифологией и художественной литературой [40, с. 11], и экскурс в историю развития интересующего нас образа и связанного с ним мотива, начавшись с описания догосударственных мифов, закономерно завершается краткой характеристикой бытования изучаемых явлений в контексте литературы и современной массовой культуры.

Майкл Уайли утверждает, что пик популярности авторских драконоборческих сюжетов пришёлся на XII-XIII вв. Их героями становились как вымышленные персонажи, например, рыцари легендарного английского короля Артура [243, с. 30], так и реальные исторические личности. По оценке Томаса Хонеггера, победа над драконом стала одним из самых «престижных» деяний, которое народное сознание могло приписать известному человеку, и титул «драконоборец» (“dragonlayer”), в связи с этим, был довольно популярен [184, с. 32]. Этот подвиг мог как вписываться в биографию человека умышленно, с целью приумножить значимость его поступков, так и являться, выражаясь словами Джона Эндрю Бойла, стихийным продуктом народного сознания, порождающего в фольклорной традиции легендарные сюжеты о деяниях живших когда-то известных людей [148, с. 31].

Разумеется, авторы этих произведений использовали в своих сюжетах структуру и элементы змееборческого мотива, появившиеся на предыдущих стадиях его существования, однако их символическое наполнение в новых

культурных реалиях могло искажаться, наполняясь иным смысловым содержанием. Так, определённые изменения претерпела мотивация поступков героя: элемент художественного вымысла, заменивший магическую, ритуальную или космогоническую трактовку событий, основывался на представлениях рассказчика о добре и зле, и протагонист сражался с драконом как олицетворением зла, руководствуясь общепринятыми понятиями о морали и справедливости. Джуди Аллен и Жанна Гриффитс говорят об аналогичной тенденции и в отношении самого образа чудовища. Дракон, охраняющий золото, мог стать символом жадности и накопительства, и сокровища постепенно утрачивали своё прежнее символическое значение [147, с. 125]. Змей как фаллический символ связывался теперь не с плодородием и зарождением жизни, а с грехом или колдовством. Очевидно, что эта смена понимания и трактовки традиционных образов или действий персонажей могла происходить не только в авторской литературе, но и в народной традиции на всех этапах развития змееборческого мотива, однако, на наш взгляд, именно в эпоху Средневековья она приобрела подобную моральную и логическую основу.

Новый всплеск общественного интереса к драконоборческим сюжетам произошёл во второй половине XIX в. Именно он, по мнению Рагны Гудмундсдоттир, ознаменовал первый этап популяризации образа дракона в массовой культуре XX в., начавшейся в рамках появления и расцвета жанров фэнтези и научной фантастики в художественной литературе [188, с. 1]. Эта ступень эволюции мотива змееборчества характеризуется очередным переосмыслением его устойчивых элементов и частичной сменой их содержания.

Доминик Читем (Dominic Cheetham) считает, что популяризации мотива змееборчества в конце XIX в. способствовало как «новое открытие» для общественного сознания образов драконов из классических европейских сюжетов, таких как Фафнира из «Саги о Вёльсунгах» или дракона из «Беовульфа», так и «знакомство» Запада с восточными драконами из культуры и народной традиции Китая и Японии [163, с. 18].

Характерной чертой новых интерпретаций историй о противостоянии героя и его змееподобного противника стало внесение в композицию, состоящую из традиционных элементов, чего-либо неожиданного или даже абсурдного, искажающего сложившуюся ситуацию и делающего невозможным развитие привычного сюжетного сценария. Ярким примером такой интерпретации драконоборческого сюжета стал рассказ шотландского писателя Кеннета Грэма (Kenneth Grahame) «Дракон-лежебока» (“The Reluctant Dragon”), в котором дракон, живущий в Беркширских холмах (Berkshire Downs), оказывается добродушным, образованным существом, неспособным причинить кому-либо вред и пишущим на досуге стихи [210, с. 220]. Черты, присущие образу чудовища-антагониста, здесь комическим образом обращены в собственную противоположность. Томас Хонеггер предполагает, что именно персонаж этого рассказа стал одним из главных прототипов для дружественных по отношению к человеку драконов в литературе XX-XXI вв. [184, с. 34]. Тот факт, что приведённое нами в качестве примера произведение рассчитано на детскую аудиторию, также показателен: Доминик Читтем утверждает, что рост популярности драконоборческих сюжетов в сфере детской литературы, а также положительное отношение к змееподобным существам из восточной культуры, попавшей в поле интересов населения западных стран, могли оказать решающее влияние на формирование образа невраждебного дракона [163, с. 18]. В целом, это явление в рамках изучаемого нами мотива, по оценке Рагны Гудмундсдоттир, соответствует характеру современного искусства, для которого является типичным использование стереотипных мотивов и образов в новых условиях, заставляющих взглянуть на них иначе, переосмыслить их содержание [188, с. 1].

В первой половине XX в. образ дракона продолжает набирать популярность. В классических произведениях жанра фэнтези – «Хоббите» (“The Hobbit, or There and Back Again”) и «Властелине колец» (“The Lord of the Rings”) Джона Р. Р. Толкина, цикле о Земноморье (“Earthsea”) Урсулы ле Гуин (Ursula K. Le Guin), «Хрониках Нарнии» (“The Chronicles of Narnia”) Клайва С. Льюиса (Clive Staples Lewis) – эти создания сохранили многие традиционные

символические черты и функции. Так, Урсула ле Гуин описывает их как мудрых существ, носителей тайных знаний, не являющихся однозначно дружественными или враждебными по отношению к человеку [237, с. 98]. Однако, как отмечает Сандра Анерман (Sandra Unerman), авторы могут использовать и комбинировать традиционные элементы также и для создания на их основе новых построений, для высказывания новых мыслей [237, с. 100].

Дракон Смог (Smaug) из повести Дж. Р. Р. Толкина «Хоббит, или туда и обратно» играет роль антагониста в змееборческом сюжете, отражающем многие традиционные фольклорные и мифологические черты: например, мотив охраны сокровищ, мотив наличия на теле чудовища уязвимого места, а также агрессивная природа дракона, заставляющая его нападать на людские поселения. Однако, по мнению ряда исследователей, автор, не нарушая этих основных закономерностей, придаёт дракону черты полноценной личности, позволив чудовищу мотивировать свои действия собственными побуждениями, эмоциями и проявлениями характера, не зависящими от жанровых и сюжетных канонов [184, с. 28]. Рагна Гудмундсдоттир добавляет также, что в характере Смога можно разглядеть черты представителя высшего класса британского общества. Таким образом, в художественной литературе XX в. образ дракона стал использоваться в новом контексте: даже в рамках традиционного змееборческого сюжета он может олицетворять представителя человеческого общества [188, с. 2]. Мы можем выразить эту мысль и по-другому: он начал являть собой неантропоморфный (альтернативный человеческому) образ разумного существа.

В последние десятилетия образ дракона получил чрезвычайно широкое распространение в продуктах массовой культуры. Можно сказать, что это фантастическое существо является одним из символов жанра фэнтези и неизменно присутствует в сюжетах многих литературных произведений, кинофильмов и компьютерных игр. Джонатан Эванс (Jonathan Evans) отмечает, что дракон стал одним из концептов, связанных с романтикой, притягательностью и красотой того, что может создать человеческое воображение. В этом, по мнению учёного, проявляется его современное символическое значение: дракон

является символом чуда, противопоставляемым в сознании человека будничной, «серой» реальности [180, с. 16].

Томас Хонеггер выделяет три наиболее типичные роли, которые играет дракон в современных художественных произведениях:

- дракон как препятствие на пути героев (the dragon as obstacle) [184, с. 39] – традиционная функция, непосредственно связанная с фольклорными и мифологическими корнями образа;

- дракон как декорация (the dragon as prop) [184, с. 40]. Во многих случаях змей или дракон присутствует или упоминается в сюжете, однако не играет в нём активной роли. Такое использование образа связано с его популярностью и привлекательностью для современного человека: можно сказать, что даже эпизодическое присутствие змееподобного существа в произведении уже может заинтересовать определённую часть читательской аудитории;

- дракон как персонаж (the dragon as character) [184, с. 41]. Это нововведение наиболее характерно, по нашему мнению, для последних десятилетий. Дракон изображается в данном случае полноценным разумным героем, действующим наравне с другими. Иногда он может даже занимать место одного из главных протагонистов.

Это смешение традиционного героя и чудовища, протагониста и антагониста, является, на наш взгляд, одной из наиболее важных и примечательных вех на пути развития образа змееподобного существа в мировой культуре. Эта перемена может оказать определённое влияние на сущность и вектор дальнейшего развития изучаемого нами образа.

Таковы основные этапы развития образов змея и дракона, а также мотива змеборчества в западной культуре. Даже краткая их характеристика, приведённая нами в этом параграфе, наглядно демонстрирует сложность и многомерность изучаемого явления.

В таблице на *рисунке 1 (приложение 1)* отражены основные характеристики рассмотренных этапов. Информация, внесённая в таблицу, отражает лишь общие тенденции эволюции изучаемого образа и мотива,

присущие тому или иному периоду развития общества. Сами эти периоды довольно условны: их количество и временные рамки обусловлены числом выделенных нами этапов развития образа и мотива, а не наоборот: мы не ставили перед собой цели зафиксировать и описать их сущностные характеристики в каждую из исторических эпох, однако сочли необходимым показать динамику их развития и характер происходящих изменений. Эти изменения, как мы уже упоминали выше, носят аккумулятивный характер: любое внешнее или символическое свойство змееподобного существа, обретённое им на определённом этапе эволюции образа, в той или иной степени проявляется на всём дальнейшем пути его развития, поэтому в графах таблицы, заголовки которых отмечены звёздочкой, мы отразили лишь новые или преобладающие черты на текущем этапе, имея в виду тот факт, что содержание, характерное для предыдущих этапов, также продолжает существовать в культуре и сознании многих народов. Также хотелось бы отметить, что эти этапы носят обобщающий характер и относятся к западной культуре в целом; в контексте развития общества и художественного сознания отдельных народов изучаемый образ и мотив вовсе не обязательно прошёл весь рассмотренный нами путь.

Ещё одна цель, которую мы преследовали при составлении таблицы, состоит в наглядной демонстрации того информационного пласта, который накопился в изучаемом мотиве и связанном с ним образе на момент его проявления в отобранном нами для анализа фольклорном материале (шестая строка таблицы, выделенная серым цветом). Связь этого материала с периодом Нового времени, разумеется, достаточно условна: мы ориентировались, главным образом, на время первого издания большинства использованных нами сборников сказочных и былинных текстов (вторая половина XIX в. – начало XX в.).

Седьмая и восьмая строки таблицы отражают генезис образа в массовой культуре и, в частности, в художественной литературе, поэтому шестую строку можно считать последним отмеченным нами этапом развития традиционного народного творчества, временные рамки которого довольно размыты и

ограничены временем сбора, обработки и издания отобранного нами фольклорного материала.

Как можно увидеть, какой-либо конкретной информации шестая строка таблицы не содержит: мы можем лишь утверждать, что в фольклорных змееборческих сюжетах так или иначе проявляется содержание предыдущих пяти этапов развития образа змея и мотива змееборчества. Ответы на вопросы о том, какие именно элементы этого содержания находят своё отражение в отобранных нами сказках, былинах и легендах, и в чём заключаются сходства и различия этих проявлений по каждому из выделенных нами основных критериев (столбцы таблицы, заголовки которых отмечены звёздочкой), содержатся в сравнительном анализе, проведённом нами во второй и третьей главах исследования.

1.2 Возможные корни образа. Классификация змееподобных существ

Учитывая исключительно широкую распространённость образов змееподобных существ в мировой культуре, мы можем назвать их универсальным феноменом, который, как выразился Томас Хонеггер, как будто бы «вживлён в наше сознание» (“hard-wired in our brains”) [184, с. 29]. Южноафриканский зоолог, антрополог и этолог Лайалл Уотсон (Lyall Watson) в сборнике своих эссе “The Dreams of Dragons” («Мечты о драконах») утверждает, что совокупность ряда факторов, таких как повсеместная распространённость образа дракона, повторяемость и устойчивость некоторых его черт, огромное количество мифологических и фольклорных сюжетов, а также множество местных легенд и свидетельств отдельных очевидцев, утверждающих, что они встречали неопознанных змееподобных существ, приводит нас к выводу о целесообразности поиска глобальных причин этих явлений [239, с. 76-77]. Однако на сегодняшний день мировое научное сообщество не пришло к единому мнению по данному вопросу и не выработало универсальной теории, объясняющей распространённость и единообразие рассматриваемого образа в фольклоре, религии и культуре различных народов [243, с. 67].

Майкл Уайли сгруппировал высказываемые исследователями мнения в две категории [243, с. 67]:

1. Теории, признающие существование единого источника образа дракона в мировой культуре. Такую точку зрения высказывает, например, Графтон Эллиот Смит. В книге “The Evolution of the Dragon” он пишет о том, что не только внешние признаки, но и некая «физиологическая идентичность» (“physiological identity”) [175, с. 81], т. е. постоянство некоторых ассоциативных связей дракона с другими образами и концептами (в числе которых Смит, в первую очередь, называет связь с водой), недвусмысленно говорит о наличии у всего разнообразия змееподобных существ в культуре народов мира этого единого источника [175, с. 81-82].

2. Теории, допускающие независимое зарождение образа дракона в рамках различных культур или цивилизаций, которое происходит на определённом этапе развития общества и человеческого сознания. Так, Тони Аллан (Tony Allan) придерживается мнения, что выделить какой-либо единый первоисточник образа или определить отдельные виды животных, внешний вид или повадки которых легли в его основу, не представляется возможным. Гораздо более вероятным исследователю кажется предположение, согласно которому образ змееподобного существа стал своего рода архетипом, занимающим определённую нишу в сознании народов. Он появляется на одном из этапов развития общества и характеризуется рядом универсальных ролей и символических значений [146, с. 169], наиболее общие и устойчивые из которых описаны нами в первом параграфе этой главы.

Культурная универсальность и повторяемость основных черт этого широко распространённого образа не является, на наш взгляд, показателем существования у него единого корня. Она может говорить об общих закономерностях эволюции представлений различных народов об окружающем их мире, об универсальном сходстве этапов развития мифологии, религии и фольклора в различных культурах.

Такой точки зрения придерживается Джонатан Эванс, специалист по средневековому языку и литературе. Он считает, что исследователям следует избегать соблазна поиска всеобщего, «изначального» дракона, и согласиться с тем, что в рамках развития любой культуры наступает момент, когда у людей возникает необходимость ввести в мифологическую систему своё собственное змееподобное существо. Таким образом, узнаваемый образ может создаваться людьми снова и снова в разных уголках мира [213, с. 31].

Выводы С. Ю. Неклюдова, согласно которым типологические параллели (см. с. 12) в устной народной традиции относятся к более глубокому семантическому слою по сравнению с элементами, сходство которых обусловлено генетическим родством или взаимодействием культур, подтверждают справедливость этого тезиса [77].

Тем не менее, в этом параграфе мы обратимся к некоторым теориям, относящимся к первой из описанных нами категорий: не соглашаясь с их обобщающим характером, мы всё же считаем необходимым упомянуть о ряде факторов, которые, с высокой степенью вероятности, оказали влияние на образ змея или дракона на определённых этапах их развития.

Во второй части параграфа мы рассмотрим одну из удачных, по нашему мнению, классификаций змееподобных существ; принятая в ней терминология будет использоваться в практической части нашего исследования.

Попытки поиска и объяснения истоков образов змееподобных существ предпринимались представителями так называемой «мифологической школы» этнографии и фольклористики [231, с. 123]. Сторонники этого течения, к которым относились А. Н. Афанасьев, Ф. И. Буслаев и др., справедливо полагали, что эти истоки следует искать в эпоху появления у древних людей дорелигиозных представлений об окружающем мире. Согласно метеорологической теории, поддерживаемой представителями этой школы, человек мог объяснять природные явления, например, извержение вулкана или грозу, действиями каких-либо фантастических, гигантских чудовищных существ [150, с. 5-6]. Так, солнечное затмение, например, вполне могло восприниматься как похищение светила

поглотившим его змеем [150, с. 49]. Эдуард Тайлор выдвинул предположение, что практически все цивилизованные народы на раннем этапе своего развития связывали это явление с действиями чудовища или ассоциировали его с ним [128, с. 158].

Натуралист Ричард Кэррингтон предложил понятие “cosmic fear” – космического, или всеобщего, колоссального страха, который, согласно его точке зрения, и стал причиной появления у первобытных людей представлений о чудовищах. Истоки этого страха лежат в ощущении человеком бесконечности Вселенной, окружающего его мира, полного тайн и опасностей; в осознании собственной ничтожности и незащитности перед ним. Дракон, по мнению Кэррингтона, ассоциировался в человеческом сознании с ночью [164, с. 47]. Подобной точки зрения на историю происхождения монстров в человеческом сознании придерживаются Эрнст и Джоанна Ленер. В основу представлений о чудовищах, по мнению этих исследователей, легли искажённые чувством страха и фантазиями впечатления древнего человека от встреч с неизвестными ему ночными существами [205, с. 9]. Ночью первобытный человек не мог быть уверенным в том, что Солнце снова взойдёт с приходом утра, и смену времени суток он мог представлять в виде бесконечной битвы какого-либо доброго солнечного божества и злобного «дракона тьмы». Концепция этой битвы, согласно теории Ричарда Кэррингтона, стала предтечей драконоборческих сюжетов [164, с. 47]. Сходного мнения придерживается и А. Н. Афанасьев [10, т. I, с. 112], который ассоциирует змея с грозовой тучей, а героя – с солнцем, рассекающим её своим мечом-молнией⁵⁰.

Одним из доводов, говорящих о том, что сторонники подобных теорий могут быть отчасти правы, является наличие в мировом фольклоре сюжетов, в которых дракон похищает или проглатывает Солнце. Истории о битве солярного бога с хтоническим чудовищем также присутствуют в мифологии ряда народов. Характерным примером может служить происходящая каждые сутки борьба

⁵⁰ Цит. по исследованию В. Я. Проппа [98, с. 254].

древнеегипетского бога Солнца Ра со змеем Апопом, пытающимся помешать божеству продолжить свой путь по подземному Нилу [146, с. 196].

По мнению Джуди Аллен и Жанны Гриффитс, идея этого противостояния могла переноситься с битвы между светом и тьмой (между днём и ночью) и на другие явления, сущность которых состоит в борьбе или смене противоположных друг другу концептов: битва между зимой и летом, позитивными и негативными аспектами жизни, засухой и наводнением и т. д. В подобных представлениях змееподобное чудовище выступало в роли хтонического существа, чья смерть была необходима для продолжения текущего хода вещей (смены дня и ночи и пр.); таким образом, змей или дракон обладал, по сути, бессмертием, и погибал лишь для того, чтобы возродиться для следующей битвы и быть поверженным вновь. И лишь гораздо позже, под влиянием иных религиозных представлений (например, христианских), дракон стал олицетворением абсолютного зла, и победа над ним теперь знаменовала собой окончание противостояния, торжество света и поражение тёмных сил [147, с. 122].

Несмотря на то, что теории представителей мифологической школы и иных учёных, придерживающихся сходного мнения по рассматриваемому вопросу, считаются некоторыми современными исследователями устаревшими и не соотносятся с концепцией происхождения изучаемого образа из первобытных обрядов инициации, выдвинутой В. Я. Проппом и изложенной нами в предыдущем параграфе данной работы, можно предположить, что восприятие и мифологическая интерпретация человеческим разумом явлений окружающего мира действительно могли найти отражение в символизме образа змееподобного существа на каком-либо этапе его эволюции, например, сыграв определённую роль в его становлении как чудовища, олицетворяющего хаос и представляющего собой хтонического противника божественного героя. Критика же этих теорий, как справедливо отмечает А. Л. Топорков, основана во многом на наличии в них ряда натяжек и преувеличений, на желании «мифологов» видеть в любом фольклорном мотиве интерпретацию небесных мифов, а в каждом образе — солнце, грозу или зарю [132, с. 21].

Предположения, выдвинутые представителями мифологической школы, являются попыткой интерпретации некоторых символических функций змея, однако они не дают ответа на вопрос о происхождении устойчивых элементов его внешности. Некоторые исследователи, например, Питер Костелло, высказывают мнение, что определённые виды живых существ, встречи с которыми могли создать в сознании человека концепт змееподобного монстра, сыграли основополагающую роль в формировании этого образа [165, с. 7]. Подобный подход к проблеме генезиса изучаемого образа Жаклин Симпсон называет натуралистическим [231, с. 124]. Как и в случае с теориями сторонников мифологической школы, мы не можем обойти вниманием некоторые наработки представителей этого подхода, принимая их во внимание в контексте описанных нами выше и отражённых в таблице на *рисунке 1 (приложение 1)* этапов развития образа змея, а не в качестве единственно верного объяснения его истоков.

Жильбер Ласку (Gilbert Lascault) в книге “Le Monstre dans l'art occidental: un problème esthétique” («Чудовище в западном искусстве: проблема эстетики») выделил 4 возможных пути появления в человеческом сознании образов монстров⁵¹:

- на основе наблюдаемых человеком биологических аномалий, например, случаев уродства у животных, которые он переносит на возникающие в его сознании фантастические образы;

- на основе каким-либо образом преобразованной внешности людей (ритуальные костюмы, маски и т.д.);

- на основе некорректного восприятия явлений объективной реальности, в том числе представителей животного мира; в дальнейшем это восприятие искажается ещё более существенно, с преувеличением определённых черт и т. д.

⁵¹ Под термином «монстр» (“monster”) или «чудовище» мы подразумеваем любое «фантастическое, сказочное существо, животное небывалых размеров и необычайного строения» [136, с. 761]; «вымышленное или легендарное существо, <...> сочетающее в себе элементы внешнего вида различных животных и/или человека» [233]. Дэниел Коэн выделяет два ключевых понятия, ассоциирующихся в человеческом сознании с концептом монстра: “mystery” (тайна, загадка) и “menace” (угроза, опасность) [164, с. 11]. Именно их можно назвать одними из основных источников человеческих страхов. Другие атрибуты монстра, такие как большие размеры, открытая агрессия или враждебность по отношению к человеку и т. п., Коэн называет типичными, но непостоянными [164, с. 12].

(речь здесь может идти не только о внешнем виде живых существ, но и о характере их поведения);

- на основе преднамеренно или непреднамеренно ошибочного описания неизвестного человеку или малоизученного вида живых существ [171, с. 45-46].

Теории, приведённые нами далее, отражают в основном последние два пути появления образов чудовищ.

В первом параграфе этой главы мы уже упоминали, что внешний вид раннего мифологического змееподобного существа имеет в своей основе змеиные черты, которые позже оказались усложнены элементами внешности птицы, а также морских обитателей и иных животных, сформировавших облик дракона – образа более позднего и сложного, чем змей. Тезис о том, что облик представителей класса рептилий, и в первую очередь подотряда змей, послужил основой внешности мифологических и фольклорных змеев и драконов, мы будем считать аксиомой. Широкая географическая распространённость змей может служить косвенным подтверждением предположений о независимом появлении образов змееподобных чудовищ в различных культурах. Кроме того, даже на поздних этапах развития представлений о драконоподобных существах (например, в Средние века) в некоторых народных традициях их продолжают связывать с «обычными» змеями. Близость этих образов может заключаться в сходстве поведения, приписываемого чудовищу и змее, или в идентичности характера причиняемого ими вреда. Например, чудовищные *змеи* (*worms*) и *гвиберы* (*gwibers*) в британском фольклоре имеют пристрастие к молоку и даже могут присасываться к коровьему вымени, убивая таким образом пасущийся скот [230, с. 14]. Аналогичные предпочтения и поведение характерно, согласно представлениям британцев, и для обыкновенных змей, которые, испив пролитое на землю молоко, также могут превратиться в гвиберов (змееподобных существ с парой крыльев) [230, с. 57]. Подобные мотивы (пристрастие змей к молоку, их негативное влияние на скот, возможность превращения в крылатое чудовище при определённых условиях или по достижении определённого возраста) встречаются и в фольклоре славянских народов [29, с. 298, 315].

Дэниел Коэн предполагает, что истоки огненного дыхания, присущего в западной культуре, как правило, относительно позднему и сложному образу дракона, следует искать в ядовитом дыхании, характерном для более примитивных змеев, а оно, в свою очередь, скорее всего берёт начало от ядовитости существующих в реальности змей [164, с. 53]. В пользу этого предположения говорит и тот факт, что ядовитый укус также является узнаваемой чертой мифологических и фольклорных змеев. Согласно гипотезе Коэна, древний человек, находясь под впечатлением от того, какими смертоносными могут быть такие небольшие существа как некоторые змеи, предположил, что даже само их дыхание может убить жертву [164, с. 53-54]. Швейцарский натуралист XVI века Конрад Геснер (Conrad Gesner) утверждал, что в древности драконами (dragons) люди часто называли именно крупных змей, подобных питонам [164, с. 51]. Если принять это утверждение за истину, то можно предположить, что упоминания ядовитого дыхания змееподобных чудовищ в средневековых бестиариях (например, в труде Эдварда Топселла (Edward Topsell), описавшего в подробностях процесс охоты дракона на птиц, которые под действием ядовитых веществ, выдыхаемых хищником в воздух, сами падают ему в пасть [164, с. 54]) являются на самом деле искажением записей о наблюдениях за змеями.

Существуют предположения, согласно которым основой образа в отдельных случаях могли стать и другие рептилии. По мнению Карла Шукера, встречи человека с крокодилами или крупными ящерицами — например, из семейства варановых [230, с. 10] — также, вероятно, становились причиной появления в сознании людей образа крупного и опасного драконоподобного существа.

Лайалл Уотсон высказывает предположение, что прообразом мифологических драконов являются именно комодские вараны (*Varanus komodoensis*), длина тела которых может достигать 3 метров [239, с. 75-85]. Учёный обращает внимание на тот факт, что эти огромные ящерицы могут представлять опасность и для человека, правда, гораздо меньшую, чем, например, крокодилы. Тем не менее, случаи нападения варанов на человека науке известны

[147, с. 96; 239, с. 75], и, в числе прочего, они также теоретически могут служить причиной появления историй о смертельно опасных, враждебных человеку драконах.

Однако подобное выделение одного вида животных в качестве главного первоисточника такого сложного и широко распространённого образа кажется нам нецелесообразным, а территориальная ограниченность ареала комодских варанов, обитающих сегодня лишь на нескольких островах Индонезии, а в далёком прошлом, вероятно, населявших Австралию [197], также говорит в пользу несостоятельности подобных предположений.

И всё же необходимо отметить, что в отдельных случаях основой для появления локальной легенды о драконоподобном монстре или же инцидентом, подкрепляющим народную веру в их существование, могла стать именно встреча местных жителей с крупными и опасными видами рептилий. Так, существует предположение, что нильский крокодил (*Crocodylus niloticus*) в редких случаях пересекал Средиземное море, появляясь, таким образом, на юге Европы. Примером, подтверждающим реалистичность этой гипотезы, является легенда о драконе из чешского города Брно (Brno). Согласно её сюжету, это существо терроризировало местное население, убивая скот и даже маленьких детей. Горожане завернули в шкуру только что убитого телёнка негашёную известь и скормили её чудовищу, что заставило его мучиться от жажды и отправиться к водоёму. Бурная реакция поглощённой им воды с известью и погубила брненского дракона, чучело которого и сегодня можно увидеть висящим под потолком арки Старой Ратуши. Любой желающий может убедиться, что чудовище оказалось крупным – около 4,5 м в длину – крокодилом [230, с. 84-85].

Истории о драконах, имеющие, вероятно, аналогичное происхождение, существуют и в других странах: в третьей главе настоящей работы мы упомянем британскую легенду, в которой чудовище также могло, с большой долей вероятности, оказаться представителем отряда крокодилов (см. с. 194-195).

Некоторые учёные, например, Вильгельм Бёльше (Wilhelm Bölsche), обращают внимание на ещё один возможный источник появления в мировой

культуре образов драконоподобных существ, считая таковым останки доисторических животных, поражающие воображение своими размерами и внешним видом⁵². Согласимся с В. Я. Проппом, подчёркивающим неразумность попыток отнесения случаев столкновения людей с подобными останками к одному из главных факторов, оказавших влияние на формирование рассматриваемого образа [91, с. 222], однако отметим при этом, что подобные инциденты, так же, как и в описанной истории с крокодилом, послужили основой для появления или подтверждения событий некоторых местных легенд.

Так, череп дракона, известного как *Синий Бен* (*Blue Ben*) и обитавшего неподалёку от деревни Кайлв (Kilve) в английском графстве Сомерсет (Somerset), сейчас хранится в музее города Тонтон (the Taunton Museum). Установлено, что на самом деле он принадлежит ихтиозавру [230, с. 96]. Жаклин Симпсон приводит ещё один подобный пример: в австрийском городе Клагенфурт (Klagenfurt am Wörthersee) есть статуя, изображающая великана, который убивает дракона. Внешний вид головы змееподобного чудовища скопирован с черепа шерстистого носорога, который был найден в окрестностях города в 1355 г.; сам череп хранится в здании городского муниципалитета [231, с. 20].

В первом параграфе мы говорили о том, что змей в определённый момент своего развития приобрёл черты изначально противопоставляемой ему птицы (см. с. 42-43). Одним из главных атрибутов последней, ставшим характерным для змея, является наличие крыльев. Однако на последних этапах своего развития, в частности, во времена Средневековья и эпохи Возрождения, дракон стал чаще изображаться с кожистыми, а не перистыми крыльями, напоминающими скорее крылья летучей мыши. Именно такое визуальное воплощение стало наиболее часто используемым и каноничным и в современной массовой культуре. Дэниел Коэн в книге “A Modern Look at Monsters” («Современный взгляд на чудовищ») [164] выдвигает два возможных источника подобного нового элемента внешности чудовища.

⁵² Цит. по исследованию В. Я. Проппа [91, с. 222].

Согласно первой его гипотезе, носителем кожистых крыльев, с которыми стали изображать и описывать дракона, является именно летучая мышь. Пытаясь найти общие черты в символике этих существ, которые позволили бы человеческому сознанию отождествить их друг с другом, Коэн подчёркивает, что и дракон, и летучая мышь могли ассоциироваться у средневекового европейца с нечистой силой, с воплощением чего-то злого и сверхъестественного [164, с. 57-58].

Другим возможным источником происхождения кожистых крыльев у драконов являются небольшие ящерицы из семейства агамовых, относящиеся к роду летучих драконов (*Draco*) [164, с. 58-60]. По бокам их туловища расположены кожаные складки, позволяющие животным планировать на значительные расстояния во время прыжка.

На первый взгляд может показаться, что у этого предположения есть та же слабая сторона, что и у теории Уотсона, касающейся варанов: ареал обыкновенного летучего дракона (*Draco volans*), например, ограничен островами Малазийского архипелага. Однако Дэниел Коэн предполагает, что уже во времена эпохи Возрождения преувеличенные рассказы об этом экзотическом животном могли достигнуть Европы и породить легенды о «летающих драконах». Кроме того, путешественники могли привозить засушенные экземпляры этих ящериц в европейские страны и распространять их под видом образцов «детёнышей драконов» (“baby dragons”) [164, с. 58]. Примерно в ту же эпоху широкое распространение получили таксидермические подделки, созданные искусными мистификаторами из засушенных частей тела и костей различных животных и призванные изобразить чучела или скелеты «драконов» (как правило, тоже под видом «детёнышей», так как возможности авторов этих чучел были ограничены физическими размерами доступных им останков реальных существ) [164, с. 59]. Ряд таких подделок подробно описывает Карл Шукер в книге “*Dragons in Zoology, Cryptozoology, and Culture*” [230, с. 96-100].

Приведённые нами примеры доказывают продуктивность образов других, отличных от змей, животных, и в первую очередь рептилий, а также останков

доисторических существ, в качестве косвенных факторов, способных повлиять на черты образа змееподобного существа в рамках отдельной культуры, стать основанием местной легенды о чудовище в той области, где произошла встреча с животным, или же послужить для локального населения материальным подтверждением реальности уже существующих в народном сознании образов. Однако теории, создатели которых приписывают этим животным более значимую и основополагающую роль в формировании образа, представляются нам несостоятельными – главным образом, в силу ограниченности ареала обитания рассматриваемых видов, а также отсутствия убедительных доказательств их связи с истоками образа мифического змея.

Спектр животных, черты которых могли отразиться в некоторых вариациях образа дракона, гораздо более широк и не ограничивается одними лишь птицами и рептилиями. Говоря об образе в целом, те или иные исследователи перечисляют различные группы живых существ, напрямую зависящие от их точки зрения на географические и исторические корни образа. Например, Графтон Эллиот Смит утверждает, что к змеиной или крокодильей основе тела и чертам хищной птицы (орла, сокола или ястреба), от которой дракон мог унаследовать крылья, ноги и, возможно, голову, добавились также части тела льва (передние ноги и в некоторых случаях голова) [175, с. 81]. В. В. Иванов в своём определении понятия «дракон», к которому мы обращались в первом параграфе, упоминает также рыбу, пантеру, козла, собаку и волка, указывая на то, что этот перечень может быть продолжен [71, т. I, с. 394].

Отметим, что «второстепенные» животные, перечисленные в рассмотренных нами определениях, являются в большинстве случаев хищниками, которые могли представлять определённую угрозу для человека. Можно предположить, что и священное животное-поглотитель, вне зависимости от его конкретной видовой принадлежности, должно было представлять собой существо хищной природы. Вполне логичным представляется тот факт, что именно хищник мог стать предметом поклонения первобытных охотников. И, наконец, животное, представляющее опасность для человека, с большей степенью вероятности могло

положить начало представлениям о враждебных чудовищах на дальнейших этапах развития образов змееподобных существ.

Такой логический вывод привёл некоторых исследователей к предположениям о связи мотива поглощения и образов змея и дракона в целом с хищными животными, которые могли в древние времена представлять серьёзную угрозу для людей [147, с. 124]. Так, доктор Дэвид Джонс в работе “An Instinct for Dragons” («Драконий инстинкт») предлагает теорию, согласно которой драконы в нашем сознании представляют собой искажённые и преобразованные воспоминания о хищниках, которые представляли угрозу для наших далёких предков [202, с. 25]. В образе дракона, по его мнению, соединились черты трёх типов живых существ – змей, хищных птиц и диких кошек [202, с. 60]. Другие черты дракона (многоголовость, распространённые варианты окраса тела, связь с водой, охрана сокровищ, требование человеческих жертв и многие другие) он также объясняет особенностями восприятия хищных животных с точки зрения их жертвы – первобытного человека [202]. У нас нет доказательств, которые позволили бы согласиться с подобными предположениями, однако и в этой теории, вероятно, есть рациональное зерно: хищные животные, а также опасность, которую они представляли, действительно могли повлиять на развитие изучаемого образа и отношение человека к нему.

Заканчивая обзор натуралистических теорий происхождения образов змееподобных существ, мы можем сделать вывод о том, что выделить какое-либо животное, внешность или качества которого являются столь же универсальными и продуктивными, как черты змеи, не представляется возможным. Многочисленные альтернативные теории, основанные на тех или иных объективных фактах и справедливых предположениях, не могут быть признаны безусловно верными в силу чрезмерного обобщения авторами своих выводов, с помощью которых они пытаются объяснить происхождение изучаемого образа как такового. Однако наработки и предположения большинства этих исследователей следует принимать во внимание при изучении генезиса образа

змея или дракона в мировой культуре, так как в них содержатся рациональные выводы, отражающие сущность некоторых частных явлений.

Многообразие образов змееподобных созданий, обогащающееся новыми вариациями на каждом историческом этапе своего развития, а также разнообразие связанной с ними терминологии, которая включает множество наименований, распространённых в той или иной народной традиции, обусловило необходимость классификации змееподобных существ.

Ранние попытки подобной классификации уходят корнями во времена Средневековья и эпохи Возрождения. Западноевропейские учёные и летописцы составляли иллюстрированные книги с описанием животных – как существующих в реальности, так и мифических. Содержание таких книг, называемых бестиариями, не только носило религиозный характер, но и в некоторых случаях включало попытки научного сбора и систематизации сведений о животном мире. Основопологающей чертой подобных публикаций являлась вера их авторов в реальность описываемых ими явлений, в существование фантастических и сказочных созданий наравне с обычными животными. Так, немецкий учёный Афанасий Кирхер (Athanasius Kircher) собрал большое количество свидетельств очевидцев, заявлявших о встрече с драконами, и сгруппировал их в несколько категорий в зависимости от описания внешнего вида чудовищ, составив, таким образом, некое подобие классификации. Он заявлял, что останки динозавров и других доисторических животных принадлежат драконам, и именно они, так же как и множество задокументированных случаев встречи людей с этими существами, являются неопровержимым доказательством существования мифических созданий [230, с. 6-7]. Аналогичных взглядов придерживались и другие учёные, например, Эдвард Топселл, описавший в своём бестиарии типичные места обитания драконов и особенности их внешнего вида [230, с. 7]. Фразой “*Hic sunt dracones*” (“*Here be dragons*” – «Здесь обитают драконы») на географических картах во времена Средневековья обозначалась ещё не исследованная путешественниками и картографами местность [214, с. 17], и в

глазах составителей карты это выражение могло считаться не просто красивой метафорой.

Однако с развитием науки на смену этой безоговорочной вере в существование мифических существ пришёл иной подход. Уже в 1646 г. английский энциклопедист Томас Браун (Thomas Browne) выразил скептическое отношение к возможности существования в животном мире многих чудовищ, заявив, что вера в них противоречит здравому смыслу [214, с. 9]. Со временем натуралисты чётко разграничили плоды народной фантазии и объект своего изучения – живую природу.

В распоряжении современных исследователей находится достаточно богатый материал для классификации змееподобных существ. Целесообразность группировки вымышленных созданий по каким-либо признакам, на наш взгляд, не вызывает сомнений: выработка классификации не только упрощает описательные задачи, но и позволяет выявить общие и отличительные признаки тех или иных мифологических и фольклорных образов или их вариаций при сравнительном анализе.

Результат распределения образов фантастических существ в родовидовую систему, как правило, напоминает по своей структуре биологическую классификацию живых организмов. По мнению О. М. Ивановой-Казас, это вполне логично, так как, в сущности, мифология и зоология⁵³ – это науки, соответствующие двум стадиям познания мира человеком, и создания, не существующие в объективной реальности, также имеют свойства и черты, подчерпнутые человеческим разумом из окружающего мира [48, с. 3], а следовательно, обладают набором тех же поддающихся описанию и систематизации признаков, что и «обычные» животные или иные формы жизни. Разумеется, «мифологическая» классификация не может быть столь же стройной и точной, как биологическая, в силу специфики изучаемых явлений: описание одного и того же образа может существенно варьироваться даже в различных вариантах одного сюжета. Однако мы можем выделить ряд параметров, каждый

⁵³ На наш взгляд, можно сказать и более обобщённо: биология в целом и биологическая систематика, в частности.

из которых способен лечь в основу отдельной классификации: культурное, народное или географическое распределение вариантов образа; его основные символические или сюжетные функции; место или среда обитания; историческая эпоха, к которой относится тот или иной образ и мифологический или фольклорный сюжет и т. д.

В нашей работе необходимость обращения к классификации состоит в устойчивости её терминологии, которой мы будем пользоваться при анализе фольклорных сюжетов. Точное определение, характеризующее ту или иную разновидность змееподобного существа, должно в первую очередь нести информацию о его внешних атрибутах. Следовательно, наиболее целесообразным вариантом для нас является выбор классификации на основе особенностей внешности чудовищ. Принимая во внимание тот факт, что анатомической основой для образов змееподобных существ стала змея, мы считаем вполне логичным вывод, что одним из наиболее примечательных внешних признаков, позволяющим выделить чётко разграниченные категории подобных чудовищ, является количество имеющихся у них конечностей (ног и крыльев).

На основе этого признака О. М. Иванова-Казас различает 4 основных типа змееподобных существ (учитывая разницу в отечественной и западной терминологии, о которой мы упомянули в начале данной главы (см. с. 26-28), отметим, что под общим наименованием – «драконы» – автор понимает всё многообразие змееподобных существ, как это принято в англоязычной научной среде):

1. Драконы без ног или крыльев; их внешность, таким образом, совпадает со змеиной.
2. Драконы с ногами, но без крыльев, напоминающие ящерицу.
3. Драконы с крыльями, но не имеющие ног (крылатые змеи).
4. Драконы, имеющие и ноги, и крылья (крылатые ящерицы) [48, с. 80].

В рамках этих категорий, разумеется, можно выделить ряд подгрупп (например, к последней категории будут отнесены чудовища, имеющие одну или две пары ног; змееподобные существа могут иметь одну или несколько голов и т.

д.). Тем не менее, значительную часть широкого перечня разновидностей змеев и драконов, существующих в мифологии, фольклоре и художественной культуре народов мира, вероятно, можно распределить по этим четырём категориям.

Более сложную классификацию разработал Карл Шукер. Её принципы сочетают распределение драконов на группы на базе как их анатомии, так и места обитания. В основе классификации лежит разделение всех фантастических змееподобных существ в мировой культуре на две группы: “lower dragons” и “upper dragons” («низшие» и «высшие» драконы).

Первая группа, названная им также “simple” или “basal” dragons («простые» или «базовые» драконы), характеризуется змеиной основой тела и, как правило, одной парой конечностей или их отсутствием. От внешности крупной змеи, по словам автора классификации, их отличает, главным образом, голова, которая может быть несколько иной формы, чем у змей, с вытянутой, как у крокодила, челюстью, рогами и пр. [229, с. 11]. Иногда они могут иметь также одну пару крыльев. Для «низших» драконов наиболее характерно ядовитое дыхание [230, с. 12].

Вторая группа – “higher”, “complex” или “advanced” («сложные») dragons – включает в себя четвероногих существ с крыльями или без них; как правило, это огнедышащие существа, имеющие в различных своих вариациях ряд уникальных черт [230, с. 12].

Совместив обозначенное Шукером базовое разделение с отечественной терминологией, мы можем констатировать примерное соответствие «низших драконов» более древним и примитивным змеям, а «высших» – эволюционировавшим из них «сложным» драконам.

Полный вариант классификации К. Шукера отражён в схеме, представленной на *рисунке 2 (приложение 2)*. Схема представлена в двуязычном виде: наименования на английском языке представляют собой оригинальные термины, которые использует Шукер, а перевод на русский язык отражает используемую нами терминологию.

Разумеется, отразить все вариации образа, представленные в культуре народов мира, в одной классификации или схеме представляется труднореализуемым; кроме того, чудовище с определённой внешностью в культуре некоторых народов может иметь своё собственное, аутентичное название. Однако терминология, характерная для британской народной традиции, которая интересует нас в рамках данного исследования, представлена в классификации К. Шукера в относительно полном объёме. В схеме на *рисунке 2 (приложение 2)* мы выделили серым цветом те родовые и видовые категории змееподобных существ, которые нашли отражение в русском или британском фольклорном материале.

Рассмотрим интересующие нас категории и подкатегории («виды») змееподобных существ из классификации К. Шукера более подробно. В первой группе – змеев («низших драконов») – автор выделяет 3 категории. Первая из них – “the serpent dragons” (собственно змеи, или «настоящие змеи») – включает существ, не имеющих крыльев и конечностей и напоминающих гигантскую змею [230, с. 12]. Как мы отметили в предыдущем параграфе (см. с. 33), этот вариант образа является самым древним, и изначально он не только проявлял схожесть с огромной змеёй, но и являлся ею.

Вторая категория змеев – “lindworms” (линдвормы) – существа со змеиным телом и одной парой конечностей. Автор использует древнескандинавский вариант “lindorm”, обращая внимание читателя на небольшую путаницу в терминологии: по его утверждению, слово “lindworm” употреблялось также по отношению к бескрылому дракону с четырьмя лапами [230, с. 39], а вариант “lindorm” в Швеции может также обозначать змея без конечностей [230, с. 29-30].

Наконец, Шукер относит к змеям виверна (“wyvern”). Польский писатель Анджей Сапковский (Andrzej Sapkowski), отталкиваясь от одного из возможных вариантов этимологии этого слова (от лат. *vīrega* – «змея»), предлагает использовать это существительное в женском роде – «виверна» [110, с. 309]. В таком виде оно иногда, по нашим наблюдениям, употребляется и в русском языке.

Виверн – это змееподобное чудовище с одной парой ног (как правило, задних) и парой крыльев [230, с. 36].

Вторую и третью категории первой группы Шукер объединяет под общим названием “semi-dragons” («полудраконы»), вероятно, намекая на их промежуточное (с точки зрения строения тела) положение между «классическими» змеями, не имеющими конечностей, и «полноценными» драконами, которые могут иметь четыре лапы, а иногда, в качестве третьей пары конечностей также и крылья [229, с. 39].

Мы считаем целесообразным рассмотреть в подробностях одну из вариаций образа, а именно *василиска* (*basilisk*), который с течением времени эволюционировал из «настоящего» змея в виверна, и в виде последнего закрепился в британском фольклоре.

Кэрол Роуз отмечает, что описание внешности этого существа различается в широком спектре письменных источников, датируемых от начала нашей эры до XVII века [221, с. 41]. Одна из древнейших интерпретаций, зафиксированная Плинием Старшим (Plinius Maior) в «Естественной истории» (“*Naturalis historia*”), описывает василиска как небольшую ядовитую рептилию, напоминающую обычную змею и отличающуюся от таковой лишь короной на голове, благодаря которой чудовище и получило своё название – от греч. “*basiliskos*” – «маленький царь» [230, с. 17]. Считалось, что не только укус, но и прикосновение, дыхание и даже взгляд василиска смертельно опасен. В древнееврейской книге пророка Иеремии (8:17) и в Псалтыре (91:13) он символизирует Дьявола, которого поражает своей рукой Мессия. Таким образом, василиску отводится типичная символическая роль, которую в христианской традиции играет дракон или змей [221, с. 41].

С появлением средневековых бестиариев внешний вид василиска стал преобразовываться: сначала (XI-XII вв.) змей получил большие размеры тела, огненное дыхание, а также способность вселять в тех, кто встретится ему на пути, панический страх. Позже, в XIV веке, Джеффри Чосер (Geoffrey Chaucer) упоминает василиска в «Кентерберийских рассказах» (“*The Canterbury Tales*”),

описывая его как существо с головой, шеей и ногами петуха, драконьими крыльями и змеиным хвостом [221, с. 41]. Ещё одной деталью, характерной для средневековых изображений этого чудовища, является, согласно толковому словарю Брокгауза и Эфрона, туловище жабы [141, с. 577-578].

В словаре «Giants, Monsters & Dragons» Кэрол Роуз пишет, что Чосер называл василиска “Basilicok”, и этот термин стал основой для появления нового термина – “*cockatrice*”, который закрепился за средневековой «вариацией» образа чудовища [221, с. 42], уже не ассоциирующейся с первоначальной змееподобной его формой (basilisk). Разграничение старого и нового понятий в русском языке представляется нам затруднительным, так как оба слова – “basilisk” и “cockatrice” – при переводе можно свести лишь к термину «василиск». [72, с. 56, 141]. Именно «поздняя» вариация василиска закрепилась в качестве узнаваемого образа чудовища в фольклоре стран Европы, включая Британские острова и Исландию с её региональной вариацией этого существа, называемой “*skoffin*” [230, с. 36].

Эволюция образа василиска является, на наш взгляд, ярким примером постепенного усложнения внешнего вида и символического значения змееподобных существ. В данном случае чудовище, облик которого изначально напоминал ранних змееподобных созданий, преобразилось в сложный гибрид, сочетающий змеиные и птичьи черты и характерный для более поздних этапов развития образа.

Дальнейшее членение категорий в системе классификации К. Шукера, на наш взгляд, не вполне проработано и удовлетворяет скорее логике его повествования в рамках работы “*Dragons in Zoology, Cryptozoology, and Culture*”, чем строгой системности.

В мировом фольклоре и мифологии можно обнаружить как примеры, соответствующие общему описанию второй и третьей категорий змеев (линдворм и виверн), так и частные вариации, характеризующиеся какими-либо анатомическими, историческими или символическими особенностями. Они выделены автором в отдельные подкатегории. Например, Карл Шукер относит Тиамат, морского змея из шумеро-аккадского эпоса «Энума элиш» (см. с. 46-51),

к категории линдвормов, вероятно, руководствуясь известным изображением сцены преследования Мардуком Тиамат на древней вавилонской печати, хранящейся в Британском музее [157, с. 29], и выделяет её образ в отдельную подкатегорию.

Наиболее общие варианты образа линдворма и виверна в составленной нами на основе классификации схеме мы также выделили в отдельные подкатегории (“a typical lindworm”, “a typical wyvern” и т. д.).

В первой категории – the serpent dragons («настоящие» змеи) – автор обозначил ряд подгрупп, включающих широкий спектр мифологических и фольклорных примеров. Выделим 3 из них: “marine serpent dragons” (морские змеи), “freshwater serpent dragons” (пресноводные змеи) и “worms”.

Последний термин является, по сути, синонимичным понятию “serpent”, более архаичным и поэтичным вариантом с точки зрения современного английского языка. В древнеанглийском языке это слово звучало как “wyrm” (транскрипция совпадает с написанием) и обозначало как крупную змею, так и чудовищного змея [201, с. 159].

Отметим, что нам видится не вполне корректным перевод термина “worm” на русский язык как «червь», который иногда приходится видеть в печатных изданиях и в сети Интернет. Уже в древнеанглийском варианте слово “wyrm” могло относиться не только к змее и дракону, но обозначать также червя или личинку насекомого [242]. Последнее значение стало основным у слова “worm” в современном английском языке, в то время как «змей» перешёл в категорию устаревших значений и может до сих пор использоваться в фольклорных и художественных текстах [242]. Следовательно, оно не смешалось со значением «червь» и не может быть свободно им заменено без искажения смысла⁵⁴.

К. Шукер отмечает, что драконы, относящиеся к подгруппе “worms”, имеют все характерные черты, присущие «настоящим» змеям (serpents): длинное

⁵⁴ Не следует, однако, забывать как о внешней, так и о символической близости мифологических образов змея и червя (см. с. 42).

змеевидное тело без крыльев или ног; нередко ядовитое дыхание или наличие в организме яда, делающего укус змея смертельным для жертвы [230, с. 13].

Другие две группы змеев, *marine* и *freshwater serpent dragons* (морские и пресноводные змеи), характеризуются, как следует из их названий, определённым местом обитания. Исходя из этой логики, можно сделать вывод, что в подгруппу “worms” Шукер относит существ, обитающих на суше, и обозначить их как наиболее общую категорию для змеев, по аналогии с “typical wyvern” и “typical lindworm”. Чтобы сохранить единообразие русскоязычных наименований всех трёх подгрупп этой категории, мы дадим змеям типа “worms” условное название «сухопутные змеи».

Во второй группе – «настоящих» драконов (*higher dragons*) – можно выделить две обширные категории: «классические» (*the classical dragons*) и восточные драконы (*oriental dragons*). Собирательный образ одного из типичных представителей первой категории – «классического» европейского дракона – можно охарактеризовать как базовый в сознании современного человека. Как отмечает автор, именно его (крупное, напоминающую рептилию существо, нередко огнедышащее, с четырьмя лапами и, как правило, парой крыльев, похожих на кожистые крылья летучей мыши) мы обычно представляем себе, когда произносим или слышим слово «дракон» [230, с. 37].

К. Шукер обращает внимание на разнообразие «настоящих» драконов в мировой культуре, однако не приводит такой чёткой их классификации, как в случае с первой группой, выделив лишь несколько обширных категорий, включающих широкий спектр мифологических и фольклорных образов. Кроме уже упомянутых «классических» и восточных драконов, в отдельную категорию также выделены “aerial” или “sky dragons” («воздушные» или «небесные» драконы) – существа, прочно ассоциируемые с небесным миром и, согласно мифологическим или религиозным источникам, в некоторых случаях обитающие на небе [230, с. 57]. В британском фольклоре автор выделяет двух чудовищ этого типа: *амфи́птерия* (*amphiptere*), описанного в 1608 году в бестиарии Эдварда Топселла “The Historie of Serpents” («История змеев») [230, с. 57], и валлийского

гвибера (gwiber). Кроме того, стоит упомянуть крылатых змей (winged snakes) – существ, внешне напоминающих обычных змей, однако имеющих кожистые крылья [230, с. 63]. Подобные животные присутствуют в легендах многих народов, в том числе и населяющих Британские острова: подробная информация о крылатых змеях, записанная со слов жителей валлийского графства Гламорган (Glamorgan), содержится в книге Мэри Тревельян (Marie Trevelyan) “Folk-lore and Folk Stories of Wales” («Фольклор и народные предания Уэльса») [236, с. 168-169]. Автор классификации выделяет их в отдельную от «небесных» драконов категорию с некоторыми оговорками, принимая во внимание распространённость этого образа в культуре многих народов мира, а также его устойчивые внешние отличия от других летающих чудовищ.

Наконец, в качестве ещё одной категории Шукер выделяет так называемых “neo-dragons” (приставка “нео-” в английском языке имеет значение «новый», «современный», «недавно появившийся» [242]), объединив под этим названием множество вариантов мифических существ, которые имеют настолько ярко выраженные отличия от «типичных» вариаций драконов, что их невозможно было бы отнести к вышеперечисленным группам, таких, как, например, связанные с огнём саламандра (*salamander*) и кипрский *пираллис (pyrallis)*, китайская лошадь-дракон *Лунма (longma, dragon-horse)*, французское чудовище *Тараск (Tarasque)* и другие.

Классификация змееподобных существ, разработанная Карлом Шукером, является, на наш взгляд, удачной основой для системы, охватывающей широкий спектр мифологических и фольклорных образов и заключающей всё их разнообразие в рамки устойчивой терминологии: принятые в качестве главного критерия для группировки внешние атрибуты фантастических существ позволяют включить в выделенные категории любые вариации подобных чудовищ, вне зависимости от их географического распространения или особенностей культурной традиции, в реалиях которой они существуют. Базовое разделение на две группы – “lower” и “upper dragons” – полностью соответствует разграничению

понятий «змей» и «дракон» в отечественной фольклористике, что позволяет включить в систему Шукера образы чудовищ из русской фольклорной традиции⁵⁵.

Доработка (введение новых категорий и подгрупп или возможная реорганизация существующих) и дополнение этой системы мифологическим и фольклорным материалом, не привлечённым её автором, представляется нам одной из перспективных задач в изучении и систематизации материала по затронутой нами теме. В рамках нашей работы классификация К. Шукера является необходимой теоретической базой, позволяющей ввести в исследование определённую терминологию и оперировать ею при анализе отобранного фольклорного материала.

Выводы по Главе 1

Значимость образа змееподобного существа, представленного в различных вариациях в мифологических и культурных системах многих народов, трудно переоценить. Являясь носителем множества разнообразных черт и символических значений, иногда противопоставляемых друг другу, змей и дракон могут быть признаны довольно сложными объектами для изучения. В этой главе мы предприняли попытку обзора некоторых теорий, объясняющих происхождение образа змея и связанного с ним змееборческого мотива, а также обретение этим чудовищем своих основных типичных черт. Недостаток некоторых из этих теорий (в частности, гипотез представителей «мифологической школы», а также предположений исследователей, указывающих на единственный, по их мнению, культурный или биологический источник происхождения образа змееподобного существа в мировой культуре либо в определённой мифологической системе или народной традиции) заключается, на наш взгляд, в излишнем обобщении

⁵⁵ Отметим, однако, что в рамках нашего исследования этого сделать не удалось, так как одной из особенностей русских фольклорных текстов изучаемых нами жанров является отсутствие целостного описания внешности чудовища. Наш вывод о пригодности разработанного Карлом Шукером принципа для классификации змееподобных существ в русском фольклоре является обобщающим: его система может быть использована при анализе графических изображений либо определённого текстового материала, содержащего необходимую информацию.

сделанных выводов и в отрицании возможности одновременного существования нескольких независимых истоков изучаемого явления.

Ряд предположений, выдвинутых как отечественными, так и зарубежными исследователями и касающихся происхождения образа змееподобного существа или его отдельных черт, описан нами в хронологическом порядке в зависимости от эпохи, с культурным наследием которой работают учёные. В представленной нами последовательности эти теории дают представление о возможной истории зарождения и эволюции изучаемого образа и связанного с ним мотива змееборчества. В число наиболее значимых этапов их развития входят: зарождение представлений о змее-первопредке в контексте первобытных анимистических представлений (отметим, что из всех животных, черты которых перенимались в различных культурных традициях мифологическими и фольклорными змееподобными созданиями, только змея, по нашему мнению, может быть признана полноценной биологической основой образов змея и дракона, разделяющей с ними основные символические значения и некоторые типичные роли в произведениях народного творчества); постепенная трансформация образа благожелательного покровителя в чудовищного противника, обусловленная изменениями общественного уклада; ассимиляция образа змея с противостоящей ему птицей, а также с образами некоторых других животных, результатом которой становится появление дракона – образа более сложного, чем змей; обретение змееподобным созданием, а также героем-змееборцем божественных черт в мифологических системах Древнего мира, приводящее к восприятию змееборческого подвига как события космического масштаба; ассоциация змееподобного чудовища с христианским Дьяволом и нечистой во времена Средневековья; появление представлений о змеях и драконах как о «земных» животных, существующих в реальности, сопряжённое с характерной для Средних веков десакрализацией образов и чудовища, и змееборца; новый всплеск интереса к змееподобным существам и змееборческим сюжетам в литературе и иных областях массовой культуры в XX-XXI вв., результатом которого становится как переосмысление фольклорных и

мифологических черт и функций змея или дракона, так и появление новых условий существования общеизвестных образов и сюжетов, иногда противоречащих традиционным канонам. Определённое место в этой хронологической цепочке занимает и период сбора отобранного нами фольклорного материала сказочного, былинного и легендарного жанров (XIX-XX вв.). Представленные в этой выборке змееборческие тексты могут содержать элементы, характерные для всех предшествующих этапов развития изучаемого образа и мотива, так как последние в процессе приобретения новых свойств, как правило, не избавляются полностью от старых.

Важной методологической проблемой в контексте изучения образа змея в мировой культуре является вопрос классификации его различных вариантов. В данной главе мы рассмотрели один из наиболее универсальных и удобных для исследователя вариантов классификации, предложенный К. Шукером – группировка вариаций образов змееподобных существ на основе особенностей их внешности, а также места обитания. Разновидности змееподобных чудовищ, представленные в британской народной традиции, уже во многом учтены в рамках этой классификации. Предлагаемый К. Шукером принцип достаточно универсален и, при условии наличия в фольклорном материале необходимой информации о внешних атрибутах змееподобного чудовища, а также о его жилище или ареале обитания, может быть использован для систематизации вариантов образов змееподобных существ в контексте изучения практически любых других народных традиций, в том числе и славянских.

Глава 2. Змееборческий мотив в русской народной традиции

2.1 Генезис и типология мотива змееборчества в русской народной традиции

Прежде чем приступить к анализу змееборческих сюжетов в русском фольклоре, мы считаем необходимым дать общую характеристику изучаемого мотива, а также образа змееподобного существа в данной народной традиции. В качестве иллюстративного материала в этом параграфе будут привлечены тексты, принадлежащие к жанрам, оставленным за пределами нашего интереса в основной части данной главы – к духовным стихам, молодёжным играм, народным поверьям, а также одному произведению древнерусской литературы. Краткий анализ этого материала послужит своего рода введением в практическую часть исследования, объектом которого станут народные сказки и былины.

Из экскурса в историю змееборческого мотива, приведённого в первой главе настоящей работы, можно сделать вполне однозначный вывод, что образ змееподобного существа является одним из древнейших в контексте многих культурных или фольклорных реалий. Судя по всему, эта аксиома не является исключением и для славянской традиции.

Отметим, что так как о славянском язычестве известно немного, при его изучении исследователям приходится обращаться к материалу родственных индоевропейских народных и мифологических традиций, а также к данным, относящимся к более позднему историческому периоду (например, к народным культам христианских святых) [40, с. 18]. Так, выше мы уже упоминали о теории «основного мифа» (см. с. 52-53), разработанной с привлечением материала из белорусского и литовского фольклора. Согласно этой теории, главный противник древнеславянского бога-громовержца имел змеиный облик. Как «основной миф» является, по мнению авторов этой теории, общим для всех славянских народов, так и образ змея в славянской культуре имеет ряд характерных черт, поэтому в этом параграфе мы, уделяя основное внимание русскому фольклору, иногда будем обращаться к традиции и других славянских народов.

Как и в мировой культуре в целом, в славянской мифологии и фольклоре змей, скорее всего, изначально не был носителем черт преимущественно злого, враждебного человеку существа. На ранних стадиях развития общества и его мифологии для этого образа, вероятно, были характерны определённые божественные и космогонические атрибуты.

Обратимся к некоторым фактам, подтверждающим эти предположения. Н. К. Козлова в исследовании «Восточнославянские мифологические рассказы о змеях. Систематика. Исследование. Тексты» [54] приходит к выводу, что змееподобные существа в мифологической системе восточных славян «имели высокий (божественный) статус и являлись предками-покровителями человеческого рода» [54, с. 13]. Учёный отмечает, что змеи в славянской культуре связаны с мифологическими представлениями о творении мира, а также с народной космологией и метеорологией [54, с. 448]. Согласно выводам, сделанным Козловой на основе изучения восточнославянских фольклорных текстов сказочной прозы, собранных в XVIII-XXI вв., следы культа змееподобных предков-покровителей рассеяны по всему календарному циклу, отражены в семантике большинства праздников, обрядовых комплексов и ритуалов [54, с. 15-16].

Б. А. Рыбаков в монографии «Язычество древней Руси» описывает русские языческие обереги VI-VII вв. н. э., представленные в виде фибул – застёжек для плащей [107, с. 209]. Согласно трактовке Рыбакова, они изображают модель мироздания, включающую в себя небесный, земной и подземный миры. В небесном ярусе мира изображено мужское божество с лебедями [107, с. 211]; земной представлен существами, олицетворяющими живое начало земли – водоплавающими птицами и змеями⁵⁶ [107, с. 212]. В нижнем мире изображён ящер⁵⁷, возможно, являющийся владыкой подземного и подводного мира [107, с. 212]. Рыбаков также выдвигает предположение, что нижний щиток

⁵⁶ Вероятно, ужами, связанными с идеей дождя [107, с. 210].

⁵⁷ Слово «дракон», имеющее греческое происхождение, в мифологии древних славян не употреблялось [48, с. 84], и термин «ящер», как следует из выводов и предположений Б. А. Рыбакова, вполне мог быть его эквивалентом для обозначения подобной чудовищной рептилии. Учёный отмечает, что образ ящера сохранился в русском и белорусском фольклоре вплоть до XIX в. [107, с. 212].

фибулы полностью представляет собой тело ящера; в таком случае, он как бы держит на себе земную поверхность и мир смертных людей [107, с. 218]. На орнаментах русских прялок, изображавших стратиграфию Вселенной, тоже присутствует образ ящера [107, с. 218-219]. Таким образом, змееподобное существо в русской народной традиции имеет привычные для него атрибуты хтонического существа, связанного с «нижним», подземным миром.

В этой же работе Б. А. Рыбаков, говоря о языческих капищах в Перыни, обращает внимание на то, что три из них, датируемые IX в. н. э., могли быть воздвигнуты в честь двух рожаниц – Лады и Лели [107, с. 269], а также мужского божества – некоего “*Jassa*” – т. е. Ящера [107, с. 281] – хозяина вод, рыбы и водных путей [107, с. 277]. Это существо исследователь связывает, с одной стороны, с такой фигурой как *князь* или *чародей Волхов*, имеющий облик *лютото* *зверя коркодела* (крокодила?) [107, с. 270], а с другой – с образом морского царя, известного, например, по былинам о Садко⁵⁸ [107, с. 277].

Вероятно, культ ящера как объекта поклонения включал традицию жертвоприношений. Тот факт, что у древних славян существовала практика подобных обрядов, целью которых являлось получение благотворного влияния божества на плодородие почвы, представляется исследователям несомненным [40, с. 131]. В числе подобных ритуалов могла быть пахота с целью вызова дождя [54, с. 227]. Одна из трактовок этого ритуального действия, предлагаемая Н. К. Козловой, опирается на эротическую символику пахоты как аналога совокупления: «ритуально чистая» девушка (девственница), исполняющая ритуал пахоты, играет роль «жертвы», отданной змееподобному существу в качестве сексуальной партнёрши; плуг и/или молния, ударяющая с небес во время дождя, олицетворяет фаллос, а сам дождь – семя змееподобного божества, оплодотворяющее землю [54, с. 227-228].

Отголоски подобных практик, связанных с поклонением змееподобным существам, нашли отражение в фольклорном материале. Л. Н. Виноградова

⁵⁸ В сохранившихся записях этих былин владыка подводного мира обрёл полностью антропоморфные черты и практически не сохранил атрибутов змееподобного существа, поэтому мы не будем обращаться к их анализу в нашей работе.

отмечает, что мотив принесения человеческой жертвы змею-хозяину источника является общеславянским и достаточно популярным [118, т. II, с. 428]. Так, в южнославянском фольклоре распространён сюжет, в котором змей «запирает» дождь и освобождает его лишь после того, как ему отдадут самую красивую девушку [118, т. II, с. 107]. Такую трансформацию изначального содержания ритуала могло претерпеть в результате замены его первоначального смысла «позднейшими семантическими наслоениями» [54, с. 229], вместе с которыми изменился и характер необходимых действий: чтобы вернуть воду, змея теперь нужно прогнать [54, с. 231] или убить⁵⁹ [54, с. 229].

Б. А. Рыбаков видит следы аналогичного обряда также и в русской молодёжной игре песенно-плясового разряда «Ящер» [107, с. 269]. Анализу этой игры посвящена статья Т. А. Бернштам [15]. Главное действующее лицо в ней, как следует из названия – *Ящер* (или *Ящерка*, *Ящур*, *Яша*) [15, с. 18], который, согласно тексту сопровождающей игру песни, *сидит в ореховом или ракитовом кусте (в белой капусте, на золотом или дубовом стуле) и грызёт (луцит) орехи (ядра, зёрна, скорлупу)*. Затем Ящеру предлагают жениться и дают на выбор *старую старуху, бабу, молодицу*, которых он отвергает, соглашаясь только на *красную девку*. В другом варианте игры ему приказывают *поймать, схватить* девицу; в этом случае он сразу «хватает» самую красивую, *которая любя*, но сначала его могут заставить плясать [15, с. 18-19].

Т. А. Бернштам обращает внимание на то, что в восточнославянской обрядности орех носит любовно-эротическую и плодородную символику, а так как образ Ящера в описываемой игре является исключительно мужским, то разгрызание им ореха символизирует мужскую производящую силу, возбуждённое состояние персонажа. Об этом же свидетельствуют и белая капуста (символ женского начала или полового органа), и ракитовый куст (венчание вокруг ракитового куста тождественно половому акту) [15, с. 22-23]. Вывод о том,

⁵⁹ Н. К. Козлова отмечает, что этот мифологический мотив мог лечь в основу народной веры в то, что убийство рептилии и вывешивание её труп на дерево является способом вызывания дождя [54, с. 229].

что игра инсценирует совокупление девушки с существом змеиной природы, представляется вполне очевидным⁶⁰ [54, с. 400].

Из рассмотренных примеров мы уже можем заключить, что такие основополагающие черты образа змееподобного существа, как связь с водой и подземным (потусторонним) миром, а также его эротическая и фаллическая символика, в русском фольклоре проявляются достаточно ярко и чётко. Однако для более полного охвата черт рассматриваемого образа мы считаем необходимым обратиться к отношению русского народа к змеям в целом, так как в славянской традиции, как и во многих других, «реальная» змея и мифический змей имеют много общих черт и нередко сливаются в народном сознании в единый образ благодаря и родственности названий, и общности мифологической семантики [118, т. II, с. 334].

Основным свойством змеи в славянском фольклоре можно назвать двойственность её характеристик: это животное сочетает в себе мужскую и женскую, огненную и водную символику, доброе и злое начало [118, т. II, с. 334]. Змея, как и все «гады», связанные с землёй, т. е. обитающие [117, с. 131] или зимующие [79, с. 79] в ней, олицетворяют одновременно и её производящую силу [117, с. 388-389], и умертвляющие силы подземного мира [117, с. 388-389]. А. В. Гура считает, что именно подобная семантическая двойственность образа (одновременная его ассоциация с противоположными друг другу концептами) была отчасти преодолена через выделение в народном сознании «двух противопоставленных друг другу змеиных персонажей — мужского, воплощающего в себе положительное начало, и женского, отрицательного» [29, с. 358]. Одной из основных вариаций мужского змеиного образа в славянской мифологической системе является *уж*, а женская ипостась иногда ассоциируется с ядовитой змеей — в частности, с *гадюкой* [29, с. 280]. Вместе с разделением гендерных признаков произошло распределение между змеем и змеихой

⁶⁰ Возможные варианты интерпретации смысла этих ритуальных действий проанализированы Н. К. Козловой в её работе, посвящённой изучению генезиса змея в восточнославянской мифологической традиции (подготовка девушки к вступлению в брак [54, с. 400-401]; попытка задобрить [54, с. 402-403] либо прогнать [54, с. 403-410] мужское змееподобное существо).

некоторых других их функций и атрибутов. Так, мужская ипостась образа может в большей степени ассоциироваться с огнём – как земным, так и небесным (т. е. с молнией), а женская – с водой. Подтверждение этому Н. К. Козлова находит в календарных ритуалах славян: те из них, которые связаны с огнём, могут содержать обращения к змею, а связанные с водой (вызывание дождя и др.) – к змеихе [54, с. 14]. Исследователь также высказывает предположение, что мифические змей и змеиха представляются в народном сознании братом и сестрой-близнецами [54, с. 175].

По мнению К. Д. Лаушкина, Перун, славянский бог-громовержец, также связывался с образом змеи или змееподобного существа как с олицетворением молнии⁶¹. Исследователь обращает внимание на то, что в некоторых источниках он именовался *змиякою*⁶² [55, с. 184]. Ассоциация с молнией является частным проявлением связи змеи со стихиями и явлениями природы вообще, и, главным образом, с грозой и ветром [118, т. II, с. 335]. Хтоническая же её сущность [118, т. II, с. 334], привязанность к земле и подземному миру⁶³ делает змею символом плодородия и богатства; под последним подразумевается, как мы упоминали в первой главе (см. с. 45-46), всё, что может быть ценным для человека: как сакральные знания [79, с. 77], так и материальные блага. В Смоленской области было принято носить «змеевик» – золотой амулет в виде змеи, приносивший его

⁶¹ А. Н. Афанасьев высказывает предположение, что именно ассоциация мифического змея с молнией породила в народном сознании представление о наличии у него острого огненного языка или стреловидного жала: на лубочных картинах змей часто изображается с языком или кончиком хвоста в форме стрелы; отсюда же – представление о наличии жала у змеи, которым (а не зубами, как в действительности) она якобы уязвляет жертву [10, т. II, с. 526-527].

⁶² Отметим, что такое определение могло связываться уже не с самим богом, а с образом некоего мифического существа, перенявшего черты или имя Перуна в эпоху христианства: так, А. Н. Афанасьев сообщает о сюжете, согласно которому в Новгороде на том месте, где стоит Перюньский (Перынский) скит, жил *зверь-змияка Перюн* (Перун), каждую ночь ходивший спать к волховской коровнице [10, т. II, с. 559]. Очевидно, что речь здесь идёт не о верховном боге-громовержце, а о чудовищном существе, вероятно, имеющем змеиные черты. Н. К. Козлова обращает внимание, что оно в этом сюжете явно отождествляется с чёртом (см. с. 104), однако не исключает, что в образе этого чудовища могли сохраниться и элементы древнейшей змеиной природы самого Перуна [54, с. 354]. Козлова выдвигает предположение, что оппозиция «Перун – Велес» в восточнославянской мифологии изначально соответствовала описанной в её исследовании паре «змей – змеиха», т. е. мифическое существо, черты и функции которого позже закрепились за мужским божеством Велесом, являлось, вероятно, женской ипостасью змея [54, с. 355-356].

⁶³ Слово «змей», обозначающее «гада, ползающего по земле», восходит, согласно словарю А. Г. Преображенского, к тому же корню, что и само слово «земля» [143, с. 253]. В. Е. Добровольская отмечает, что оно является, судя по всему, эвфемизмом, позволяющим избегать называния «истинного имени» сакрального существа. Этот факт также может говорить об архаичности образа змея [34, с. 25].

хозяину достаток⁶⁴ [61, с. 109]. Вообще, золото, являясь в славянской традиции признаком и атрибутом «того света» [118, т. II, с. 355], тесно связано с образом змееподобного существа⁶⁵, в том числе и в контексте богатств, которые они могут приносить людям [118, т. II, с. 354].

Достаток и благополучие в восточнославянской картине мира приносит хозяину жилища домашняя змея [118, т. II, с. 340]. Она представляет собой ипостась домового и воплощение духа предка [118, т. II, с. 336], охраняющего дом и его обитателей от бед и опасностей [118, т. II, с. 340]. Таким образом, в ней сочетаются функции защитника-покровителя и дарителя.

Представления о змее-дарительнице нашли богатое отражение в поверьях и фольклорных произведениях славянских народов. Она может наделить человека различными благами – чудесными умениями (богатырская сила [10, т. II, с. 573], понимание языка животных⁶⁶, ясновидение или всевидение) или предметами (травы, обладающие волшебными свойствами⁶⁷); эти блага также можно получить, отведав змеиного мяса или уху из змей⁶⁸ [118, т. II, с. 336]. Здесь, на наш взгляд, проявляются пережитки древних анимистических и тотемических представлений, о которых мы говорили выше (см. с. 32-35), и если в первом случае змея выступает как «классическое» животное-покровитель, то в сюжетах об употреблении её мяса в пищу чётко прослеживается мотив активного поглощения тотемного животного человеком (см. с. 34).

⁶⁴ Н. К. Козлова упоминает также древнерусские амулеты-змеевики в виде медальонов, на одной стороне которых было нанесено христианское изображение, а на другой – так называемая языческая «змеиная композиция» (человеческая голова, окружённая змеями). Такие амулеты считались талисманами, призванными оберегать своего носителя от болезней – в частности, от лихорадки [54, с. 165-166].

⁶⁵ Кроме того, концепт золота связывается с огнём [140, с. 165], что соотносится с принадлежностью змееподобных существ к огненной стихии.

⁶⁶ См. сказки на сюжет «Язык животных» – №670 по «Сравнительному указателю сюжетов» Л. Г. Барага и др. (далее мы будем обозначать его как СУС) [124, с. 172-173]. Например, в сказке «Охотник и его жена» (№248 в сборнике А. Н. Афанасьева) благодарная змея наделяет охотника таким даром за то, что тот спас её из огня [73, с. 282-283].

⁶⁷ Предания о змеиной траве, исцеляющей болезни, воскрешающей мёртвых или наделяющей человека богатырской силой, известны у многих народов [10, т. II, с. 566]. Согласно славянским народным верованиям, змея знает, как раздобыть целебную «живую траву», а также «разрыв-траву», позволяющую отпирать любые замки [29, с. 326]. На Руси некоторые травы носили связанные со змеями названия: например, вероника широколистная (*Veronica latifolia*) называлась «змеиный укус» [10, т. II, с. 569]. Целебными свойствами, согласно поверьям, обладает и сама змея, различные части тела которой активно используются в народной медицине [59, с. 55].

⁶⁸ СУС 673 и 672D*, соответственно [124, с. 173]; ср. также с обретением Зигфридом из «Саги о Вёльсунгах» возможности понимать язык птиц (см. с. 57) и с другими аналогичными сюжетами в мировой культуре.

Приносить человеку материальные блага в славянской народной традиции может также летающий змей. Являясь хранителем золота и кладов, он иногда начинает посещать чей-нибудь дом и приносить туда богатство, однако в обмен на эти дары он требует жертвенных приношений: хозяин дома обязан оставлять ему молочную кашу, мясо и другую пищу, которую змей съедает ночью, когда все в доме спят. В жилище он попадает, как правило, через дымовую трубу. Аналогичные представления о змее- или драконе-дарителе есть и у других народов – например, у немцев [10, т. II, с. 539].

Прилетающий в человеческое жилище змей может также являться любовником живущей там женщины. Однако если в южнославянской традиции он считается благим созданием, защитником посевов и покровителем территории поселения, и его сексуальная связь с женщиной воспринимается положительно [118, т. II, с. 330-331], то у восточных славян это существо, за которым закрепилось название «огненный змей», имеет демоническую природу и способен к оборотничеству [117, с. 196]: он принимает облик умершего или находящегося в отлучке мужа, по которому тоскует жена [118, т. II, с. 332]. Результатом связи с огненным змеем является болезнь, бессилие, сумасшествие или даже смерть женщины [43, с. 266]; его действия, таким образом, носят характер вампиризма [118, т. II, с. 332]. Существуют также представления о том, что змей сосёт из груди женщины молоко⁶⁹ или кровь; от связи с ним рождаются демоны или нежизнеспособные дети [118, т. II, с. 333]. Связь с богатствами и золотом, приносимыми змеем-дарителем, здесь сохраняется, однако обогащает он, как правило, ведьм и колдунов, контактирующих с ним и другой нечистой силой [118, т. II, с. 147]. В украинском фольклоре существует также и женская вариация образа змееподобного любовника – *летавица* или *веретеница*, посещающая по ночам мужчин и несущая угрозу материнской утробе и младенцам [54, с. 106]. Н. К. Козлова высказывает предположение, что у истоков образа этого существа находится благая змея-покровительница, оберегавшая роженицу и младенца,

⁶⁹ Это представление можно назвать частным проявлением веры в то, что змеи и другие родственные им существа любят молоко (см. с. 75); А. Н. Афанасьев пишет, что слово «смок» (белор.), “smok” (пол.), “zmok” (чеш.), обозначающее змея, может происходить от глагола «сосать» [10, т. II, с. 560].

однако в процессе эволюции мифологических представлений превратившаяся в собственную противоположность [54, с. 14].

По мнению В. В. Иванова и В. Н. Топорова, образ огненного змея непосредственно связан со Змеем Горынычем из русских сказок и былин, что следует не только из сходства их внешних или поведенческих черт, но и из общности самого названия: слово «Горыныч» происходит, в первую очередь, от глагола «гореть», а связь его со словом «гора» (например, в контексте места его обитания) вторична [70, с. 221] и, вероятно, появилась позже в силу омонимической ассоциации.

М. Забылин пишет о том, что русские люди вполне могли принимать за огненного змея, летящего по небу, воздушный метеор [43, с. 266]. С этим предположением согласен А. Л. Топорков, отмечающий, что подобное осмысление атмосферных явлений зафиксировано уже в ранних памятниках древнерусской письменности [117, с. 285]. А. Н. Афанасьев и Е. Е. Левкиевская упоминают следующие визуальные проявления летящего змея, отражённые в русской народной традиции: светящийся клубок синего цвета, летящее огненное коромысло или огненный веник [2, с. 137; 118, т. II, с. 333]; огненный шар, рассыпающийся искрами; чёрный клуб, из раскрытой пасти которого валит дым и пламя [10, т. II, с. 518].

Несколько ярких примеров историй об огненном змее зафиксировал М. И. Смирнов в своём сборнике этнографических материалов по Переславль-Залесскому уезду [120, с. 61-62]. Эти записи отражают практически все характерные черты демонического существа, описанные нами выше. Меры борьбы со змеем, описанные Смирновым, говорят о том, что он является в народном сознании представителем нечистой силы.

На закрепление представлений о змее как о существе нечистой, дьявольской природы в русской фольклорной традиции ощутимое влияние оказало христианство, ассоциировавшее образ змея с воплощением Дьявола [118, т. II, с. 334].

Христианизация Руси привела к появлению феномена так называемого «двоеверия» [24, с. 77]: мифологическая система новой религии частично разрушила и изменила старую, однако не заменила её полностью, что привело к их слиянию. Народные представления о добрых и злых духах вполне органично соотнеслись с новой системой понятий о добре и зле, олицетворяемых Богом и Дьяволом, разделившими власть над миром [24, с. 74]. И если, как отмечают А. В. Ветухов [24, с. 76], В. В. Иванов и В. Н. Топоров, представители высших уровней славянской мифологии стали рассматриваться как отрицательные, демонические существа [117, с. 16] (за исключением случаев, когда они отождествлялись с христианскими святыми: например, Перун и св. Илья⁷⁰, Велес и св. Власий и др.), то низшие уровни оказались более устойчивыми и естественным образом слились друг с другом в народном сознании [71, т. II, с. 455]. В результате этого слияния некоторые демонические персонажи оказались в определённых условиях близкими или даже тождественными и взаимозаменяемыми. Многие из них разделили общие свойства и характерные признаки: например, способность свистеть, приписываемая змеям, относится также к лешим и колдунам [118, т. II, с. 336]. Такое смешение образов привело к обобщению всех демонических персонажей в восточнославянской традиции в единую категорию бесов. Согласно народным представлениям, бес может явиться человеку во множестве образов, в том числе и в облике змея [117, с. 49]. Ещё одной типичной «личиною» беса является облик чёрта. Таким образом, змей и чёрт могут быть, выражаясь словами А. Н. Афанасьева, существами «синонимическими», свободно заменяемыми один другим [10, т. II, с. 583]. Подтверждение этому тезису мы находим в русском сказочном материале (см. с. 369-370).

Народное сознание впитало также представления о гибридных змееподобных существах, подчерпнутые из книжных источников: так, образ

⁷⁰ Атрибуты Перуна могут также переноситься на самого христианского Бога: А. Н. Афанасьев сообщает, что в Тамбовской губернии существовали представления об огненных змеях, летающих во время грозы; Бог старается поразить их своими стрелами, и если змей оказывается поражён вблизи какого-нибудь строения, то последнее загорается от брызг змеиной крови [10, т. II, с. 516].

василиска, в целом аналогичный своей средневековой вариации в европейской культуре (см. с. 87-88), берёт начало в латинских бестиариях [117, с. 70; 118, т. I, с. 292]. В русских азбуковниках упоминается также *аспид*, описываемый как крылатый змей с птичьим клювом и двумя *хоботами*⁷¹ [48, с. 39].

Представления об огненном змее как о нечистом существе нашли отражение не только в народном творчестве, но и в древнерусской литературе. Так, «Повесть о Петре и Февронии Муромских», автором которой является Ермолай-Еразм, выдающийся русский писатель и публицист XVI века [88, с. 995], начинается с описания *крылатого* [88, с. 455] змея, летающего к жене муромского князя Павла *на блуд неприязненный* [49, с. 70; 119, с. 417]. В существующих переводах повести на современный русский язык видны разночтения: в вариантах Л. А. Дмитриева и О. В. Гладковой посещения змея представляются как козни Дьявола, наславшего на женщину соблазнителя [88, с. 455; 119, с. 417], а в переводе В. В. Кускова Дьявол сам является этим чудовищем [49, с. 70]. Змей овладевает княгиней силой и проявляет оборотнические способности: своей жертве он является в истинном обличье, а другим людям – в облике князя [88, с. 455]. В итоге брат князя Павла, Пётр, убивает змея, однако брызги крови чудовища попадают на его тело, и змееборец тяжело заболевает [88, с. 456]. Использование автором ярких и многочисленных атрибутов фольклорного огненного змея без каких-либо искажений говорит об их устойчивости и широкой распространённости в сознании русского человека на рубеже Средневековья и Нового Времени.

Освещая мотив змееборчества в контексте христианского мировоззрения, с одной стороны, и русского фольклора – с другой, обратимся к такому жанру эпической песенной поэзии как духовные стихи. В них, согласно формулировке В. Я. Проппа, «народ выразил некоторые свои религиозные представления» [93, с. 40]. Духовные стихи включают песни о деяниях святых, которые отражают идеи христианства, прошедшие через призму народной интерпретации [113, с. 9].

⁷¹ Т. е. хвостами; согласно «Толковому словарю живого великорусского языка» В. И. Даля, изначально «хоботом» называли хвост вообще, а в XIX веке так обозначалась соответствующая часть тела «гадов» – т. е. рептилий: змей, ящериц и змеев [31, т. IV, с. 539].

Эти идеи могут не соответствовать или даже противоречить «официальному» церковно-религиозному мировоззрению [93, с. 40]. Несмотря на то, что сюжетной основой духовных стихов являются книжные апокрифические сказания, народная обработка изменила и их форму, и содержание, сблизив эти сюжеты с произведениями дохристианского русского фольклора [24, с. 85]. Таким образом, змееборческий мотив в контексте этих сюжетов демонстрирует связь с архаическими мотивами, представленными в других фольклорных жанрах (в том числе, в сказке и былине), и в то же время отражает характер изменений, которым он подвергается под влиянием христианской идеологии.

Один из змееборческих сюжетов русского духовного стиха повествует о Фёдоре Тироне, освобождающем мать от похитившего её змея [113, с. 25]. Согласно этому сюжету, мать героя отправляется *на Дунай-реку* [113, с. 72] или *на синё море* [28, с. 87], откуда её и похищает *лютый* [113, с. 72], *огненный* [28, с. 88] *змей о двенадцати головах, о двенадцати хоботах* и уносит в *пещеры белокаменные* [28, с. 88; 113, с. 72] *своим детям на съедение* [28, с. 88]. Появление змея у воды, вероятно, отражающее изначальную связь чудовища с этой стихией, является характерным для русских змееборческих сюжетов в целом, и, как мы увидим ниже, находит отражение и в сказочных, и в былинных текстах [113, с. 25].

В одном из вариантов пришедший в логово змея Фёдор видит, как змеёныши *сосут* у его матери *грудь белые* [28, с. 89]. Выше мы уже упоминали об этой традиционной черте змея как представителя нечисти (см. с. 102). В другом варианте стиха присутствует мотив, практически в том же виде встречающийся в некоторых версиях былинного сюжета «Добрыня и змей» (см. с. 166): победив противника, Фёдор оказывается *по колено в побоище*. Тогда змееборец обращается к земле, прося её расступиться и пожрать змеиную кровь (*нерусскую*⁷², *неприятельскую*) [113, с. 74]. Можно отметить также и структурное

⁷² Определение «нерусский» не обязательно обозначает внешнего, иноземного врага, хотя оно вполне может иметь и такое значение. Сказочная формула «Русским духом пахнет!», произносимая демоническими персонажами (Баба-яга, Кощей, Змей и пр.) – представителями иномирия, обитателями «того света» (т. е., в сущности, мертвецами) – говорит о том, что они учуяли запах живого человека [91, с. 65]; таким образом, определение «нерусский» может также иметь значение «нечистый», «не принадлежащий к миру смертных». Вероятно, именно

сходство сюжетов данного стиха и упомянутой былины, в завязке которых персонаж отправляется к водоёму и встречается там чудовище; ключевое различие заключается здесь в том, что в былине «Добрыня и змей» это действие совершает сам богатырь (причём вопреки запрету матери), а в стихе о Фёдоре Тироне – жертва, похищаемая змеем. Наличие у былин и духовных стихов подобных общих черт неудивительно: эти жанры находятся во взаимодействии друг с другом, что обуславливает их взаимное влияние [113, с. 59].

Особенности христианского мировоззрения героя выражены в том, что, собираясь в дорогу, он берёт с собой не только оружие (*саблю вострую, копьё мурзавецкое* [113, с. 73], *булатное* [28, с. 90]), но также Евангелие и *животворящий крест*, которые поддерживают его смелость и боевой дух [28, с. 90; 113, с. 73].

Обратимся к образу ещё одного змееборца в русском духовном стихе – Егория Храброго (Георгия Победоносца). Его главный змееборческий подвиг отражён в сюжете «Егорий и Елизавета (Олисафия)» [123, с. 12-13], также известном как «Егорий и Змея» [113, с. 75]. В нём ясно прослеживаются элементы сказочного змееборческого сюжета «Победитель змея» (СУС 300₁), который мы рассмотрим подробнее в следующем параграфе данной главы (см. с. 117-127). Здесь же упомянем лишь о нововведениях, связанных с появлением в сюжете христианского смыслового наполнения.

Стих начинается с повествования о царстве, подвергшемся нападению *лютото девятиглавого* [113, с. 75] змея или змеи. В эту вполне традиционную сюжетную формулу добавлено новое, имеющее религиозную окраску объяснение беды: это гнев, насланный Богом на *неверное* языческое царство [113, с. 75].

На съедение змею отправляют дочь царя Агапия, являющуюся христианкой [113, с. 75-76], и Бог, услышав её молитвы, отправляет Егория Храброго ей на помощь [28, с. 63]. Поединок со змеем в духовном стихе переосмыслен: Егорий не

поэтому земля сначала отказывается принимать (впитывать) кровь чудовища. Подтверждением последнему предположению служат народные рассказы о том, что земля выбрасывает наружу гроб с телом колдуна или его кости [117, с. 194].

убивает чудовище, а укрощает его словом, демонстрируя, таким образом, силу христианской веры:

*«...Уж ты стань, змея, да тиха-кротка,
Тиха-кротка да что скотининка!
А не станешь... <...>,
...Я сожгу тебя да нонь на пепелок!»* [113, с. 79].

Таким образом, он проявляет в физическом мире свою истинную, духовную силу [113, с. 51], несоизмеримую с силой оружия⁷³. Надев на шею чудовищу свой шёлковый пояс, он передаёт змея спасённой царевне и наказывает отвести его в родное царство девушки и сказать отцу, что тот должен принять христианскую веру, иначе Егорий снова спустит змея на город [28, с. 64-65; 113, с. 79]. Таким образом, герой, по словам С. С. Аверинцева, является здесь богатырём и проповедником истинной веры в одном лице [71, т. I, с. 274].

Однако этот образ Георгия сосуществует в народном сознании с другим, отражающим культ хозяина земли и покровителя скота [98, с. 131]. Данная сторона образа отражена в сюжете другого стиха о Егории, состоящего из двух частей, которые описывают мученический подвиг героя и его поездку по Руси [123, с. 15]. В ходе последней он, утверждая на своём пути христианскую веру, встречает различные заставы (опасные или непреодолимые для обычного человека препятствия) и нейтрализует их, используя, так же как и в случае с покорением змея, свою духовную силу. По его слову расступаются непроходимые леса и горы [123, с. 132], разбегаются опасные стаи волков, змей [28, с. 58] и птиц [74, т. IV, с. 142]. Как пишет Ф. М. Селиванов, он не истребляет этих животных⁷⁴, а расселяет их по миру небольшими группами [113, с. 87], делая, таким образом, неопасными для человека⁷⁵. Звери подчиняются его воле [74, т. IV, с. 142], что

⁷³ Жак Ле Гофф, анализируя сюжет о св. Марцелле Парижском и драконе, содержащий аналогичный мотив укрощения чудовища словом, отмечает: «Между <...> укротителем и чудовищем за краткий миг устанавливаются отношения, напоминающие дружбу отшельников и святых с животными, особенно с дикими зверями». Тот факт, что святой змеборец не убивает чудовище, является, по мнению Ле Гоффа, показательным и важным с точки зрения христианской идеологии [56, с. 154].

⁷⁴ Однако в одном из рассмотренных нами вариантов *змеиное стадо* было побито Егорием *дубовыми стрелками*, обратившимися в *калёные стрелы* [113, с. 87].

⁷⁵ Можно сказать, что в этом случае тело побеждённого чудовища выступает в качестве материала для сотворения множества живых созданий, аналогично тому, как тело убитого змееподобного существа космических масштабов участвует в акте творения всего сущего (ср., например, с Тиамат – см. с. 49).

соотносится с ролью повелителя волков и змей, типичной для этого персонажа в контексте славянского фольклора [98, с. 132]. Егорий отвращает этих опасных животных от людей и скота [71, т. I, с. 274]. Такая власть над существами змеиной природы вполне логично вытекает из его роли победителя и укротителя чудовищного змея.

В некоторых вариантах стиха Егорию встречаются не группы опасных животных, а единичные чудовищные существа: например, *Черногар-птица*, сидящая на воротах Киева и держащая в когтях *Осетра-рыбу*⁷⁶ [28, с. 58-59], или *лютый* змей, имеющий огненную природу, которая проявляется через такие атрибуты как дым и пламя, идущие из его рта и ноздрей [123, с. 133]. Птицу Егорий отправляет к отдалённому от людских дорог месту обитания, а змея уничтожает, при этом не убивая чудовище в прямом смысле этого слова:

*«Подымися, змей, грозно, высоко,
Да ударься, змей, о мать сыру землю,
Рассыпья, змей, на мелки части,
Проходи ты, змей, сквозь сыру землю»* [123, с. 134].

Примерно такой же способ борьбы упоминается в одном из вариантов стиха «Егорий и Елизавета»: герой говорит, что *распустит* укрощённую змею на множество *маленьких гадёнышей, тоненьких веретёнышей* [113, с. 79], которые, как отмечает Ф. М. Селиванов, уже не опасны для человека, однако необходимы на земле [113, с. 28].

Примечателен вариант, в котором победить преграждающего путь змея Егорию помогает окружающая природа, упорядоченная им ранее:

(Егорий – Г. Т.) ...*Острым копъём змия заколол;
Стаи птиц прилетали,
Змия-горюна клевали,
Сине море натекло,
Змия-горюна с собой унесло* [74, т. IV, с. 142].

Существует версия этого сюжета, в которой «нечистые» существа (птица, змея) связаны с внешним врагом Руси – татарами, также традиционно

⁷⁶ Вариант: *Трахтырь-птица*, сидящая на воротах двора Егория и держащая в когтях *Кита-рыбу* [123, с. 134].

олицетворяющими язычество и имеющими черты нечистой силы; однако Егорий силой своего слова обращает этих чудовищ против иноземцев:

«Ох ты змея, змея лютая!

Лети змея в чисто поле,

Хватай поганых Татаровей!» [57, отд. II, с. 134].

Таким образом, Егорий в духовных стихах не только освобождает русскую землю от язычества, но и занимается её устройством [61, с. 662], упорядочением. Своими действиями он либо воссоздаёт правильный порядок вещей после временного хаоса и запустения (так считает, например, А. И. Кирпичников; подтверждения этому предположению есть и в некоторых вариантах текста стиха [123, с. 20]), либо занимается его первоначальным устройством: т. е. до его действий русская земля как бы не существовала (этой точки зрения придерживаются представители «мифологической школы»: А. Н. Афанасьев, Ф. И. Буслаев и др.) [113, с. 28]. В последнем случае Егорий играет роль демиурга [123, с. 19] или культурного героя, функции которого, по словам Е. М. Мелетинского, заключаются, как правило, во внесении упорядоченности в природную и социальную сферу⁷⁷.

Можно сказать, что Егорий как освободитель русской земли выполняет ту же функцию, что и древнеримский Кадм и св. Иларий, сущность действий которых мы рассмотрели в первой главе (см. с. 59-60): он расчищает место от враждебных представителей дикой природы, имеющих черты обитателей иномирия (т. е. нечистой силы, олицетворяющей, с точки зрения христианства, язычество), для безопасного существования простых людей.

Иногда опасные стада животных имеют и своих пастырей: трёх сестёр Егория [113, с. 87; 123, с. 133], коснеющих в язычестве. Являясь олицетворением враждебного христианству «иноного» мира, эти девицы также могут приобретать животные, в том числе и змеиные черты: в одном из рассмотренных вариантов стиха они сами *сипят, рыпят по-змеиному, по-звериному* [123, с. 133].

⁷⁷ Цит. по статье В. А. Бахтиной [123, с. 19-20].

Такие же черты приобретает и главный антагонист этого стиха, являющийся конечной целью путешествия Егория по Руси – *царище Демьянище*, мучитель героя:

*Да заревел злодей-царь по-звериному,
Зашипел злодей-царь по-змеиному* [113, с. 89].

Кроме того, в одном из вариантов стиха *царь бусурманище* «яко змей летит», т. е. получает ещё один устойчивый атрибут змея – способность к полёту [123, с. 88].

Последние цитаты иллюстрируют явление, очень важное для нашего дальнейшего анализа фольклорных сюжетов: змей-антагонист может обладать различной степенью антропоморфности, обретая те или иные человеческие черты; и наоборот, противник-человек (например, *царище Демьянище* из рассмотренного нами примера, историческим и литературным прототипом которого, вероятно, послужил римский император Диоклетиан [71, т. I, с. 274]) может получать отдельные черты змея, становясь, таким образом, существом змеиной природы. Степень антропоморфности змея является, на наш взгляд, одной из ключевых его характеристик, позволяющей проследить корни образа или оценить степень его архаичности в том или ином сюжете.

Антропоморфизм в широком смысле слова представляет собой наделение человеческими качествами животных, предметов и т. д. [218]. Таким образом, наделённое сознанием и человеческой речью животное, внешность которого не подверглась трансформации, уже может считаться в определённой степени антропоморфным. В таблице на *рисунке 3 (приложение 3)* представлены выделенные нами признаки, характерные для образа змея в русской сказке, однако многие из них можно назвать универсальными и внежанровыми; при анализе текстов других фольклорных жанров список этих признаков может быть существенно расширен. Все выделенные признаки мы разделили на две категории: к первой относятся черты, говорящие о зооморфности змея, о его принадлежности к животному миру, а ко второй – указывающие на антропоморфность описываемого существа, на его сходство с человеком. Таким

образом, анализ совокупности этих характеристик в каждом конкретном случае позволяет составить представление о степени «очеловеченности» змееподобного существа в том или ином тексте или сюжете. Отметим, что способность змея к оборотничеству, т.е. принятию человеческой формы, не влияет на этот показатель в нашем понимании: в таких случаях мы рассматриваем черты его «истинного», змеиного облика, а сама эта способность понимается нами как отдельная его характеристика.

В следующих параграфах этой главы мы приступим к рассмотрению особенностей змееборческого мотива в русской сказке и былине. Произведения этих жанров объединяет общность идей, образов и сюжетов [124, с. 4], а в некоторых случаях – и определённая структурная близость [44, с. 2-3]. Несмотря на отличия в их эстетических функциях [95, с. 260], а также в отношении рассказчиков и слушателей к содержанию произведений этих жанров⁷⁸, и сказка, и героический эпос могут предложить исследователю и любому заинтересованному читателю богатый запас змееборческих сюжетов, некоторые из которых представлены в существующих сборниках во множестве вариантов.

2.2 Змееборчество в русской сказке

Многие исследователи высказывают мнение, что корни сказки следует искать в мифе [67, с. 262]. И хотя мифологические сюжеты и их элементы, так же как и само отношение народа к рассказываемым событиям⁷⁹, претерпели в сказке ряд метаморфоз [64, с. 142], можно предположить, что большинство черт таких древних и устойчивых мотивов, как змееборческий, в том или ином виде сохранилось, в ряде случаев утратив своё исходное значение.

⁷⁸ Одним из существенных признаков сказки, на который обращают внимание многие исследователи [12, с. 354; 94, с. 26-27], является восприятие её рассказчиком и слушателями как вымысла. Это отличие сказочного текста от былинного полно и, вместе с тем, лаконично выражается в поговорке «Сказка – складка, песня – быть» [95, с. 261]. Разумеется, данное утверждение не стоит считать непреложной аксиомой: например, А. И. Никифоров сообщает, что многие люди в народной среде верят в сказку, хотя большинство, разумеется, воспринимает её как выдумку [81, с. 46]. Для былин же характерен определённый историзм, придающий черты правдоподобия описываемым событиям и образам [89, с. 167]. К сущности этой жанровой особенности эпических песен мы обратимся ниже, в третьем параграфе этой главы (см. с. 144-146).

⁷⁹ Как отмечает В. Я. Пропп, миф был рассказом религиозного порядка, а сказка стала выполнять эстетические функции [92, с. 34]; она рассказывается, по выражению А. И. Никифорова, «с целью развлечения» [81, с. 20].

Нами были отобраны сказочные тексты, содержащие изучаемый мотив, из сборников М. К. Азадовского [104, 105], А. Н. Афанасьева [73], Д. К. Зеленина [19], И. В. Карнаухова [116], И. С. Коровкина [114], А. И. Никифорова [80], Н. Е. Ончукова [111] и В. И. Чернышева [115]. Главным критерием отбора сборников фольклорных текстов для нашего анализа послужило наличие в них достаточного количества вариаций основных змееборческих сюжетов. Часть отобранных нами источников ранее не использовалась в рамках изучения змееборческого мотива в народном творчестве. Для лаконичности и удобства ссылок на тот или иной текст, далее в нашем исследовании мы будем использовать систему сокращений, описанную в *приложении 4*.

В этом параграфе основным объектом нашего изучения будет волшебная сказка. Основной отличительной чертой данного типа сказки является определённая схематическая основа действия (или, как назвал её А. И. Никифоров, сюжетная схема [81, с. 21]), в каждом конкретном типе сюжета (и варианте текста) обрастающая деталями, отличающими этот сюжет (и, соответственно, его вариацию) от других. В. Я. Пропп выделил наиболее типичные структурные черты волшебной сказки, традиционный порядок и взаимосвязь которых и образует эту сюжетную схему: она начинается с нанесения какого-либо ущерба или вреда (изгнание, похищение и пр.) либо с потребности иметь что-либо (недостача) и развивается через отправку героя из дома и его встречу с дарителем, от которого протагонист получает волшебное средство или помощника. При помощи последнего герой получает возможность выполнить главную задачу (ликвидировать недостачу или ущерб). Кульминацией сказочного сюжета нередко является поединок с противником, за которым следует возвращение, иногда сопровождаемое погоней [91, с. 18]. Разумеется, эта типичная основа сюжета может претерпевать разнообразные изменения: так, Е. М. Мелетинский выделяет в структуре сказки не только предварительное и основное испытания героя, результатом которых является получение чудесных средств или помощников и победа над противником, соответственно [65, с. 23], но и характерное для ряда сюжетов дополнительное испытание, связанное, как

правило, с идентификацией протагониста: герой доказывает, что именно он совершил подвиг [65, с. 48; 126, с. 19].

В. Я. Пропп подчёркивает, что поединок с противником змеиной природы является основной формой сказочной кульминации [91, с. 18]. Доказательством этому служит тот факт, что главные змееборческие сказочные сюжеты – «Победитель змея» (СУС 300₁ [124, с. 103]; АТ⁸⁰ 300 “The Dragon-Slayer” [145, с. 88]) и «Бой на мосту» (СУС 300А [124, с. 104-105]; АТ 300А “The Fight on the Bridge” [145, с. 90]) являются самыми распространёнными сюжетами волшебных сказок и встречаются в более чем 80 фольклорных традициях [80, с. 9].

Говоря о генезисе образа змея в русской сказке, В. Я. Пропп обращает внимание на тот факт, что сказочник никогда не описывает внешность чудовища [91, с. 216], и единственным устойчивым внешним атрибутом змея, встречающимся во всех типах змееборческих сюжетов русской сказки, является многоголовость. Наиболее обычным является наличие у чудовища 3, 6, 9 или 12 голов; реже встречаются 2, 4, 5, 7, 18 голов, а также отсутствие признака многоголовости. Сказочный сюжет, как правило, включает последовательное сражение героя с тремя чудовищами, каждое из которых имеет больше голов, чем предыдущее, и нередко является более сильным, а бой с ним – соответственно, более сложным для змееборца⁸¹. Наша выборка показала также достаточное количество сказок, включающее один бой со змеем, и единичные сюжеты с двумя (Ник. 5), четырьмя (Аф. 138) и даже двенадцатью (Ник. 13) сражениями;

⁸⁰ Этой аббревиатурой здесь и далее мы будем обозначать «Указатель сказочных типов» (“The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography”) Антти Аарне (Antti Aarne) и Стита Томпсона (Stith Thompson) [145].

⁸¹ «Настоящим» испытанием для героя является, как правило, только третий бой; именно он описывается более подробно и отлично от других. Первые же два могут быть полностью идентичными друг другу, либо иметь несущественные отличия. По этой причине в сравнительных таблицах в *приложении 5* мы не сочли необходимым анализировать каждое сражение героя с чудовищем в отдельности; большая часть представленных в таблице данных относится к третьему сражению, либо справедлива для всех трёх. Вообще, утроение характерно для многих элементов сказки – действий героя, персонажей и пр., и решающим, главным элементом всегда является третий [126, с. 82-83]. Причины такой особенности сказочных текстов могут быть различны: А. И. Никифоров, говоря об условиях бытования сказки, обращает внимание на тот факт, что одной из основных её функций является сопутствие труду или перерывам в нём [81, с. 78], что требует от произведения внушительной продолжительности, и закон утроения действий, героев, эпизодов и иных элементов текста или сюжета успешно выполняет это требование [81, с. 80]. Е. М. Мелетинский предполагает, что троичность может восходить к примитивной системе счисления [62, с. 55].

разумеется, в последнем случае лишь первый и двенадцатый бой описываются подробно.

В первой главе мы говорили о том, что змееподобное существо в народном сознании является представителем иномирия. Важнейшее для мифологии противопоставление «своего» и «чужого» мира в полной мере сохранилось и в сказке [71, т. II, с. 443], реализуясь в контексте представлений об ином мире как об отдалённой с пространственной точки зрения области [117, с. 373], поэтому в сказочном сюжете бой со змеем всегда происходит в чужом для нашего героя царстве. Последнее обычно не имеет явных черт потустороннего мира и представляется просто как *чужое государство* или *чужой город*, однако в сюжетах типа «Молодильные яблоки» (СУС 551) и «Три подземных царства» (СУС 301) аналогия с иным миром прослеживается гораздо более отчётливо. Герой попадает в подземное царство, *где люди всё делают с огнём* (Аф. 171) или *где таков же свет, как и у нас* (Онч. 8); там есть свой правитель и народ, страдающий от поборов змея. Проход туда может представлять собой глубокую *яму* или *нору* (Аф. 139, Черн. 2 и др.), хотя в некоторых случаях герою, напротив, приходится взбираться на неприступную *гору* (Аф. 129, Аф. 559, Карн. 14, Кор. 21), пользуясь *железными когтями* или иными приспособлениями. Это, как отмечает А. Н. Афанасьев, также соответствует представлениям славян о загробном мире, согласно которым души умерших должны взбираться на некую гору [10, т. I, с. 119-120]. Обратный путь также может быть сопряжён с трудностями, и иногда вернуться в свой мир без помощи волшебной птицы (такого же мифического представителя иномирия, как и змей) не представляется возможным (Аф. 171, Аф. 176, Онч. 8 и др.). Наконец, в некоторых текстах прямо говорится о том, что чудовище, возвращаясь в своё «родное» царство с похищенной из «нашего» мира жертвой, отправляется *на тот свет* (Аф. 139, Аф. 140).

В сказках на сюжет «Бой на калиновом мосту» (СУС 300А) явных ассоциаций места змееборческого подвига с иным миром нет (хотя в варианте Аф. 136 говорится, что путь героев лежит *в змеиные края*), однако сам *калинов мост* и

река, через которую он пролегает (иногда она является *огненной*: Аф. 134, Аф. 138), могут рассматриваться как символы границы между земным и потусторонним мирами [3, с. 108; 117, с. 96]; змей в таком случае выступает в традиционной для себя роли охранника, преграды на пути героя, посмеявшегося пересечь эту границу. В. Е. Добровольская обращает внимание на то, что название моста происходит, скорее всего, не от наименования кустарника (хотя калина в мифологических системах некоторых народов действительно связывается с хтоническими существами – в частности, со змеями – а также со смертью и огненной стихией), а от древнерусского слова *калинник*, обозначающего мороз. Приняв эту трактовку, мы можем сделать вывод, что мост через огненную реку является ледяным. Вместе с тем, нельзя исключать возможность происхождения наименования от глагола «калить»; в этом случае мост, как и сама река, начинает ассоциироваться с огненной стихией [34, с. 30].

В сказках о Катигорошке (СУС 312D) явное обозначение принадлежности змея к иномирию на первый взгляд также отсутствует, однако в варианте Аф. 560 чудовище обитает в собственном, чужом для героя, царстве, а в Аф. 134 змеиный дворец находится в лесу – а именно эта дикая, опасная для человека область является в народном сознании местом обитания нечистой силы и встречи с представителями потустороннего мира [65, с. 46]. В одном из вариантов сказки о трёх царствах – Аф. 131 – последние также находятся не под землёй, а в лесу.

Многоголовость и связь с потусторонним миром являются единственными устойчивыми признаками, характерными для сказочного змея вне зависимости от сюжетного контекста; остальные же его типичные черты, которые мы рассмотрим далее, проявляются лишь в отдельных типах сказочных сюжетов.

Все отобранные нами сюжеты змееборческих волшебных сказок можно разделить на две группы, выделенные Т. А. Золотовой [44, с. 37]: к первой из них относятся «Победитель змея» (СУС 300₁), а также образующие контаминации с ним «Два брата» (СУС 303), «Звериное молоко» (СУС 315), «Медный лоб» (СУС 502), «Незнайка» (СУС 532) и «Молодильные яблоки» (СУС 551). Вторая группа представлена сюжетами «Бой на калиновом мосту» (СУС 300А), «Три подземных

царства» (СУС 301) и «Катигорошек» (СУС 312D)⁸². Основным признаком, отличающим эти группы сюжетов друг от друга, является образ действий главного героя; это отличие довольно чётко сформулировано Е. М. Мелетинским [63, 65].

Героя первой группы сюжетов можно назвать собственно сказочным персонажем. Его поведение нередко отличает бóльшая пассивность или необычность (дурачок, незнайка и пр.), а успех героя в прохождении основного сказочного испытания в некоторых случаях полностью зависит от помощи волшебных сил, благоволящих ему. Ключевой характеристикой этого героя является не столько сам подвиг, сколько правильное поведение, обусловленное его высокими моральными качествами (доброта, смелость, вежливость и т. д.) [117, с. 203] и обеспечивающее ему покровительство чудесных помощников.

Герой сюжетов второго типа, черты которого, по наблюдениям Мелетинского, гораздо чаще проявляются в сказках о борьбе человека с противником змеиной природы [126, с. 79], обычно более активный и смелый [65, с. 27]; он в большей степени полагается на свои силы и может быть назван персонажем богатырского типа. Разумеется, отдельные его черты присутствуют и у героев первой группы сказочных сюжетов, но именно во второй группе они являются преобладающими.

Сюжет «Победитель змея» практически не встречается в «чистом» виде и обычно сочетается с другими сказочными сюжетами из первой группы. Как мы упомянули выше, герой подобных сказок часто бывает не вполне самостоятелен в своём змееборческом подвиге и в большей или меньшей степени полагается на активность помощников [63, с. 214-215]. В числе важнейших категорий волшебных помощников мы можем назвать благодарных животных, а также антропоморфных мифических существ.

⁸² Детальный разбор отобранных нами текстов представлен на рисунках в *приложении 5*: *рисунок 5* – СУС 300₁; СУС 300₁ + 303; *рисунок 6* – СУС 300₁ + 551; СУС 300₁ + 532; *рисунок 7* – СУС 300₁ + 315; СУС 300₁ + 502; *рисунок 8* – СУС 300А; *рисунок 9* – СУС 300А: эпизод погони и расправы со змеей в кузнице; *рисунок 10* – СУС 301; *рисунок 11* – СУС 312D.

Животные-помощники характерны для сказок на сюжеты «Звериное молоко» и «Два брата». Герой первого сюжета имеет устойчивые черты охотника. Сопровождающие змееборца животные – *заяц, лиса, волк, медведь, лев* (Аф. 204, Карн. 133, Ник. 1, Ник. 7, Ник. 9 и др.), а также *охотничьи собаки* (Аф. 204, Аф. 206, Ник. 5) – нередко называются его *охотой*. Кроме того, именно *охотником* иногда называет героя и змей (Ник. 5). В подобном образе протагониста и его помощников можно увидеть следы архаических тотемических представлений, преломлённых через призму законов сказочного жанра: звери помогают герою в качестве благодарности за соблюдение определённых нравственных законов (встретив в лесу животное, герой не убивает его) [126, с. 38]. Иногда эта помощь в бою ограничивается поддержкой змееборца в трудный момент (звери-помощники или таскают змея за хвост, облегчая герою задачу (Ник. 9), или вытаскивают протагониста после победы над чудовищем из земли (Ник. 7)), однако существуют варианты, в которых герой бездействует, а со змеем расправляются именно животные: *Тогда эти собаки взяли в работу этого змея, чисто всего разорвали на куски* (Ник. 5). Иногда мы не можем с уверенностью сказать, кто убивает противника: герой или пришедшие ему на подмогу звери (Аз-П. 9).

В сказках на сюжет «Медный лоб» герою покровительствует выпущенное им из заточения антропоморфное волшебное существо. Оно может не только помочь протагонисту во время битвы со змеем, но и наделить его богатырской силой (Аф. 123, Аф. 125), подарить ему коня (Аф. 123) или волшебные предметы (Аф. 123), помочь успешно справиться с невыполнимыми заданиями царя (Кор. 1). Вариативность образа этого помощника весьма высока: в рассмотренных нами текстах им является *Булат-молодец* (Кор. 1), *мужик-леший* (Аф. 123), *Никанор-богатырь* (Аф. 124) или *медный мужичок* (Аф. 125). По мнению В. Я. Проппа, корни образов этих персонажей следует искать в древнейших представлениях о демонических существах – хозяевах определённых природных локусов. С переходом от охоты к земледелию лес стал враждебной для человека средой, и отношение к лешим и подобным мифическим существам сменилось на враждебное [91, с. 157-158]. О причинах заточения волшебных созданий

сказочные тексты умалчивают, однако можно предположить, что сказочный царь ловит их и содержит в плену с целью получения власти над этими существами и использования их способностей. Герой же, освободив пленников, получает их добровольное покровительство. Отметим, что в некоторых сюжетах пленённые существа могут быть зооморфными: например, в Аф. 233 это *лев, змей и ворон*.

Довольно разнообразную помощь может оказать змееборцу спасаемая им царевна. В Карн. 133 она отправляется в церковь и молится о победе героя; в Аф. 155 смачивает в воде платочек и оборачивает им раскалённую саблю защитника, чтобы тот мог продолжить сражение; в Ник. 3 кладёт ему в рот ломоть хлеба, что придаёт герою сил. Кроме того, девушка может предпринять и более активные действия на поле боя: в Онч. 4 она бьёт змея батоном, а в Онч. 8 – колет его ножом.

Ещё одним типичным помощником героя является конь. Он может топтать змея ногами (Аф. 137, Ник. 4, Черн. 2) и рвать его зубами (Черн. 45), а также давать герою ценные советы (Ник. 6) или даже просить чудовище о передышке, когда змееборец оказывается не в состоянии сражаться (Ник. 8). В некоторых случаях происхождение коня-помощника может быть самым обычным: отправляясь в путь, Иван-царевич берёт его в отцовских конюшнях (Онч. 4, Черн. 45); однако нередко это верное животное является волшебным существом. Хтоническая символика коня, характерная для славянской традиции в целом [117, с. 228], проявляется в текстах, в которых он ожидает своего седока под землёй: *в погребѣ* (Аз-І. 8, Онч. 27) или *в подвале* (Аф. 206), *под большим камнем* (Аф. 137), *за чугунной дверью* (Аф. 155). Нередко этот мотив сопровождается упоминанием о том, что обычные лошади герою не подходят (*начал коня выбирать: на которого руку положит – тот и издохнет* (Аф. 206)), и обрести особого богатырского коня ему помогает знающий человек: случайно встреченный *старичок* или *старушка* (Аф. 138, Аф. 155, Аз-І. 8), *пастух* (Аф. 206); либо представитель иномирия – например, благодарный мертвец, похороненный героем по всем правилам (Ник. 4). В некоторых вариациях сюжета о Незнайке конь украден из запретного амбара, принадлежащего мифическому

существу – *дьяволу* (Ник. 2) или *чудовищу* (Зел. 38). О связи коня с иным миром может также говорить его огненная природа (*пламя* или *дым из ноздрей и ушей* (Аз-І. 8)), наличие крыльев (Ник. 6) и другие необычные черты.

Иногда вместе с особым конём герой получает и оружие для борьбы с чудовищем. Обычно это *сабля* (Аз-ІІ. 5, Аф. 155, Ник. 9 и др.), *меч* (Аф. 206, Карн. 133, Ник. 11) или другое холодное оружие: *тесак* (Ник. 1), *топор* (Онч. 8), *шашка* (Кор. 2).

Встреча с конём может сопровождаться мотивом «симпатической связи» (термин В. М. Жирмунского) животного и хозяина: коню заранее известно, кому он предназначен; он узнаёт богатыря и радуется его появлению [44, с. 47] (Аф. 206, Черн. 2). Кроме того, конь может устроить герою «проверку», чтобы убедиться, достоин ли тот владеть им: *«Можешь ли ты меня сшибчи своей рукой с ног долой?»* – *Ваня заходит с правого боку, полыснул его своей рукой – он на три перевертышка перевернулся и на ноги стал. Конь похвалил за это: «Можешь ты на мне сидеть и можешь ты мною править»* (Зел. 38).

Иногда именно благодаря советам коня змееборцу удаётся подготовиться к бою, обрета богатырскую силу (Зел. 38, Ник. 8) или придерживаясь особых правил поведения. Эти правила могут показаться странными и даже абсурдными с точки зрения здравого смысла, но на ритуально-мифологическом уровне они имеют глубокое значение [67, с. 266].

Один из видов такого странного поведения героя характерен для сюжета «Незнайка» и отражён в его названии. Отказ от разговора и ответ «Не знаю» на все реплики в свой адрес можно рассматривать как форму отказа от речи вообще – т. е. как обет молчания. Как отмечает Т. А. Агапкина, в славянской культуре такое поведение характерно для ряженных⁸³ – людей, которые на время связывают себя с потусторонними силами и ведут себя согласно нормам их поведения, а одним из характерных признаков представителей иного мира является молчание [117, с. 265]. Кроме того, продолжает Агапкина, молчание может восприниматься

⁸³ Обратим внимание, что в Карн. 47 Незнайка наряжается в кожан, сделанный из трёх воловьих кож, и пришивает сзади хвост в две сажени длиной.

как своего рода пост, своеобразная временная жертва, являющаяся формой очищения перед каким-либо важным событием или обрядом [118, т. III, с. 294] – в рассматриваемых сказочных текстах герой принимает этот обет перед убийством змея.

Ещё одним важным действием перед боем, характерным для сюжета «Победитель змея», является богатырский сон. Мы можем соотнести его с идеей смерти, непосредственно связанной с древним обрядовым значением змееборчества: это то состояние, которое герой должен испытать для перерождения и преображения⁸⁴. Так как мотив поглощения героя чудовищем со временем стал отмирать, его символическое значение вполне могло быть перенесено на какие-либо другие мотивы в рамках змееборческого сюжета – например, на сон героя. В. Е. Добровольская отмечает, что мифологическое сознание осмысляет сон как «ослабленную смерть», как способ на время проникнуть в потусторонний мир и «вернуться оттуда, обогатившись знаниями, позволяющими изменить свой статус» [35, с. 56-57]. А. Н. Афанасьев, иллюстрируя близость концептов сна и смерти в представлениях древних людей, приводит цитату из англосаксонской поэмы о Беовульфе, описывающую поверженного героем змея: *wyrm liged swaefed sâre wund* – «змея лежит, спит, тяжело израненный» [10, т. III, с. 38].

Сказка подчёркивает, что богатырский сон чрезвычайно крепок: даже появление змея, иногда соизмеримое с катаклизмом, не может разбудить героя. Лишь когда слеза отчаявшейся царевны обжигает его щёку, он просыпается⁸⁵. В ряде случаев протагонист погружается в сон также и после сражения (Аф. 124, Кор. 1).

Мотивация змееборческого подвига в сюжетах, отнесённых нами к первой группе, всегда связана со спасением девушки. Во всех рассмотренных нами

⁸⁴ Герой сказки близок к смерти уже потому, что отправляется в иной мир, но в некоторых сюжетах эта близость проявляется гораздо более ярко, и он даже может пережить смерть в буквальном смысле: в ряде текстов после подвига герой оказывается убит недоброжелателем – «ложным героем», решившим присвоить себе статус змееборца. Позже он оживляется волшебными помощниками или царевной с помощью живой и мёртвой воды.

⁸⁵ В. И. Ерёмкина обращает внимание на идентичность мотивов проливания на умершего слёз, вина или живой воды с целью его воскрешения [40, с. 63]. Эпизод пробуждения от богатырского сна отражает, по мнению исследователя, смягчённый, трансформированный вариант этой формы оживления [40, с. 65].

случаях последняя является царской дочерью. Объяснение, почему в качестве жертвы для чудовища выбрана именно она, варьируется в различных текстах. В ряде случаев змей совершает налёты на царство и поедает людей, и те, чтобы умиловить его, начинают сами приводить ему жертв (*Поселился на нашем озере двенадцатиглавый змей, каждую ночь прилетает да людей поедает; для того у нас очередь положена – с какого конца (города – Г. Т.) в какой день на съедение давать* (Аф. 204)). Нередко змей сам выставляет требования, которые также могут быть различны: он может требовать любую жертву (Аф. 206) (в таком случае очередь царевны выпадает по жребию), либо только девушек (Ник. 6), либо конкретно царскую дочь. В Ник. 3 и Ник. 5 он ставит царя перед выбором: *Требует у царя Морской змей всех людей егова государства на съеданье или три дочери еговых. Царь думал подумал, нать всё государство отдать на съеданье. «А лучшие я одам трёх дочерей на съеданье»* (Ник. 3).

В некоторых случаях требования чудовища напоминают ультиматум иноземного врага, представителя враждебного государства: *...а под ихно царство подступился Змей трёхглавый. Писал письма с угрозами: «Я пришел к царю не пир пировать да не беседовать, а приехал жениться. Пусть он за меня отдаст Александру-царевну. Если он не отдаст, я ихне царство выжгу-выпалю и мечом покачу, и пепелок развею. Всех я в плен заберу, Александру-царевну неволей увезу»* (Кор. 2)

В одном из подобных примеров (Зел. 38) змей трансформируется в гораздо более антропоморфного *сильного могучего богатыря*, сохраняющего, однако, согласно сказочному сюжету, кровную родственную связь со змееподобным летающим монстром, а также неопределённые чудовищные черты (*лежит, как сильная копна*). Следующий этап на пути слияния враждебных образов хтонического чудовища и внешнего врага представлен в сказках на сюжет «Медный лоб» (Аф. 123, Аф. 124), в которых змей ведёт на царство своё войско; в одном из вариантов (Кор. 1) змеиные черты антагониста стираются окончательно, и городу угрожает уже «простой человек» – иноземный король. Таким образом, древнее противопоставление «свой» – «чужой», на основе которого строятся

взаимоотношения героя и его противника [92, с. 161], сохраняется, но в контексте таких новообразований постепенно меняет своё содержание. Гораздо более ярко эта метаморфоза проявляется в былинном эпосе, к которому мы обратимся в следующем параграфе.

В сказке же эти уподобления змея иноземцу неустойчивы и непостоянны: мотивация жертвоприношения иногда не видит различий между требованиями выдать царевну замуж за змея и скормить её змею. Например, в Ник. 1 чудовище просит царевну *в жёны*, но везут её ему *на съедение*. Такое неразличение вполне соответствует изначальному мифологическому и ритуальному значению этих действий, о которых мы упоминали в первой главе (см. с. 57-58).

Ещё одна устойчивая черта змееподобного существа в этом сюжете – его связь с водой. Жертву практически всегда отвозят к *мору* (Аф. 155, Ник. 1, Онч. 4, Черн. 45 и др.) или к *озеру* (Ник. 7, Ник. 9), где и состоится бой; нередко и само чудовище появляется из воды. При его появлении происходят определённые изменения в природе: *море* или *озеро кипит* (Ник. 4, Ник. 11), начинается *буря* (Аз-П. 5, Онч. 4). В некоторых случаях они приобретают характер катаклизма, сопровождаются *вихрем* и *сильным шумом* или *рёвом* (Аф. 140, Аф. 560, Карн. 133).

Иногда при этом упоминается, что змей не выходит из воды, а прилетает (Аф. 155, Аф. 171, Карн. 133, Ник. 9 и др.), однако крыльев, как и других особенностей строения его тела, рассказчик никогда не упоминает. Единственный текст из нашей выборки, где упоминаются крылья змея – Аф. 560 – вероятно, подвергся существенной литературной обработке, как и некоторые другие сказки из приложений к сборнику А. Н. Афанасьева.

В подавляющем большинстве рассмотренных текстов сказочник называет чудовище *змеем* (иногда – Карн. 47, Ник. 9, Черн. 45 – употребляя это слово в женском роде: *змея*); также отметим варианты *поганое Издолицо* (Ник. 1, Онч. 4) или *Идолице* (Аф. 123, Кор. 1, Онч. 8); *Чудо* (Ник. 10) или *Чудо-Юдо* (Ник. 8). К змею могут применяться определения *лютый* (Аз-П. 5), *морской* (Ник. 3); он – *престрашная чуда* (Аз-П. 5), *проклятая образина* (Ник. 8), *зверь поганый* (Онч. 4).

Могут приводиться также детали, дающие представление об огромных размерах монстра: *Идёт, слюнями брызжет, как дождь частой капает* (Черн. 45); *Башка его – трёхвёдерный котёл* (Аз-П. 5)

Основными факторами, указывающими на антропоморфность чудовища в сюжетах первой группы, является наличие у него разума и способности к человеческой речи; все остальные немногочисленные детали его внешности, изредка упоминаемые рассказчиками, позволяют отнести его к зооморфным существам: так, в Ник. 1 упоминаются *когти*, которые цепляются за одежду героя, когда тот выбрасывает в море тело убитого врага; в нескольких вариантах – Ник. 8, Ник. 9 – змей использует *хобот* (т. е. хвост – см. сноску на с. 105), чтобы вбить героя в землю. Это единственный описанный в сказках способ атаки чудовища – змей не использует зубов или когтей и не сжигает противника огнём, как можно было бы предположить, а вбивает его в землю (Ник. 2, Ник. 6); в большинстве же случаев характер атаки змея вообще не упоминается.

В Аф. 137 и Ник. 6 упоминается также некий *палец* (который иногда в речи рассказчика практически трансформируется в *пальцу*), которым змей приращивает отрубленные головы. Для успешной победы герою необходимо отрубить, в первую очередь, именно его.

Способность к речи змей проявляет практически всегда в словесной перепалке (она является нехарактерной только для сюжета «Медный лоб»), которая состоится между противниками перед боем. Чудовище, как правило, не боится героя, а напротив, радуется, что царевна пришла не одна: «*Эх, красная девица! Да у тебя заступа есть. Ну что ж! В моем брюхе и заступе будет место*» (Аф. 206). Змееборец обычно демонстрирует чудовищу свою храбрость и намерение защитить царевну, что может перерасти в серию взаимных оскорблений: «*Ты зачем здесь, блоха рубашная?*» А Иван-царевич говорит змею: «*А ты зачем, гнида головная? Крещёный народ поедает, а сыт не бываешь!*» – «*Я и тебя съем!*» – «*Нет, попробуй прежде с сильными, могучими плечьями побарахтаться*» (Аф. 176).

В репликах змея может проявиться мотив изначального противника. Сказка не сохранила объяснений этого мотива (о предполагаемых его истоках мы упоминали в первой главе; см. с. 54-56), и случаи, в которых сказочник проявляет фантазию, чтобы обосновать их (например, в Аф. 134 у змея есть волшебная книга, из которой он узнаёт о рождении героя), являются редкими исключениями, однако сам мотив типичен для русской змееборческой сказки. В Ник. 8 чудовище, узнав героя, пытается избежать конфликта: *«А, Ваня, говорит, да ты здесь, так у нас прежде ссоры и драки не бывало и впредь не желаем, только дай мне царскую дочь съесть»*. Однако в большинстве случаев знание об изначальном противнике вовсе не означает, что змей будет его бояться: *«Кроме Вода Водовича, никто меня не убьёт»*. – *«Я самый и есь»*. – *«А ты молод и юн, ещё не опытен, я не таких своим жезлом захватывал, а вас как щенка задавлю»* (Ник. 7). Наконец, в ряде случаев змей не считает героя тем, от чьей руки ему суждено погибнуть, однако знает его имя: *«А, Иван-царевич, русский богатырь, ты сюда зачем пришел? Дратся али мириться хочешь?»* (Аф. 204). Подобная формулировка вопроса, впрочем, тоже может означать попытку решить конфликт мирным путём или, по крайней мере, узнать о характере намерений змееборца.

Как правило, битва происходит тут же, на берегу озера или моря, однако иногда соперники могут каким-либо образом подготовить или расчистить место для сражения. В Аф. 176 змей дует и создаёт своим дыханием ледяной мост над морем, на котором и состоится бой. В Карн. 163 в аналогичном эпизоде змей демонстрирует огненное дыхание⁸⁶: *Дунул Поганое Долище – пенья-коренья на девять вёрст сжѣг*. В некоторых случаях (Аз-П. 19, Аф. 139) такая расчистка места носит характер состязания между противниками и является способом взаимной демонстрации силы. Однако чаще герой отказывается дуть: *Говорит змей: «Делай мост по морю, и пойдем с тобой воевать»*. – *«Экий! Ведь я крещёный человек, а ты некрещёный; делай ты мост»* (Аф. 176).

⁸⁶ Несмотря на то, что в бою змей практически никогда не проявляет огненной природы, немногословные описания его внешности иногда сохраняют её: *А от змея жар пыхал, так даже земля горела* (Карн. 133).

Несмотря на то, что само сражение является кульминацией всего повествования, описывается оно, как правило, кратко: *И проснулся Василий-царевич и смотрит, что лезет лютый змей; вынул свою саблю вострую, махнул его по шее и отвалил дурную его башку* (Аз-П. 5); *Змий сначала очень шибко напал на них, но Фролка – парень расторопный! – успел одержать победу, сииб ему все двенадцать голов и кинул их в овраг* (Аф. 131). Последняя цитата включает в одном предложении информацию и о сложности боя, и о ловкости героя, и о его действиях с телом убитого чудовища. И всё же отобранные нами тексты демонстрируют достаточную вариативность действий протагониста: в Ник. 5 он использует особенности окружающего ландшафта для достижения победы, позвав змея драться на горе и воспользовавшись его беззащитностью, пока тот, кряхтя и пыхтя, взбирался вверх; в Онч. 8 он вместе с царевной ожидает змея в избушке на берегу моря и, когда чудовище заглядывает в дверной проём, отрубает ему головы топором. Некоторые рассказчики мастерски добавляют в рассматриваемый сюжет комический элемент: так, безымянный герой сказки Ник. 6 приходит на бал, устроенный царём для тех, кто вызвался защищать царевну от змея, и избивает там пьяных «спасителей»; затем напивается сам, и, чуть не проспав момент жертвоприношения, прилетает к царевне на шестикрылом коне, чем пугает девушку, которая, ожидая своей участи с завязанными глазами, принимает его за чудовище.

Испытывая трудности во время сражения, герой может попросить противника о передышке; тот почти всегда соглашается: *«Змея-любяные глаза, цари Додоны бьются об несколько голов, а неужели мы с тобой раздоху не имеем»*. <...> – *«Так вот, Иван-царевич, на три часа отдых тебе»*. – *«От за это благодарю, змея»* (Черн. 45). Однако если передышки просит змей, протагонист отказывает и, пользуясь слабостью противника, добивает его. Герой не слушает змея и в тех случаях, когда тот просит пощады. Интересна разработка этого мотива в Карн. 47: когда у змеи остаётся три головы из девяти, она просит героя не убивать её; тот заставляет чудовище взять его на себе в город, катается на змее по улицам, демонстрируя её народу, а затем отрубает ей оставшиеся головы.

Этими действиями он проявляет единственно правильное отношение к враждебному представителю иномира: герой не должен выполнять просьб змея и оставлять его в живых [126, с. 52].

Действия с телом убитого чудовища, как правило, единообразны: победитель бросает тело змея в море или озеро, а отрубленные головы кладёт под камень. В некоторых вариантах (Аф. 204, Ник. 5) он отрезает языки змея и кладёт их в карман. В Ник. 3 и Ник. 8 герой извлекает из голов чудовища драгоценные камни (мотив связи змееподобного существа с сокровищами) и также берёт их с собой. Такое сохранение частей тела убитого чудовища обусловлено дальнейшим развитием сюжета: они понадобятся герою для идентификации себя как истинного змееборца и разоблачения самозванца – ложного героя [63, с. 130], который не знает, где спрятаны головы, либо не может поднять тяжёлый камень. Нередко царевна дарит своему спасителю какой-либо предмет или перевязывает его рану своим платочком; эти действия также помогают опознать истинного победителя змея, а кроме того, по мнению В. Я. Проппа, являются скрытой, предварительной формой обручения [94, с. 219]. Как отмечает Е. М. Мелетинский, тот факт, что змееборец не заявляет о своих правах на статус победителя сразу же, символизирует одну из важных черт характера «истинно сказочного» героя – его скромность [126, с. 38].

Победа над змеем в сюжетах, отнесённых нами к первой группе, в подавляющем большинстве случаев ведёт к женитьбе героя на спасённой царевне. Несмотря на то, что он избавляет целое царство от чудовищной угрозы, в центре внимания сказочного сюжета находится обретение персонажем личного счастья. В этом проявляется отличие сказки от мифа: по выражению Джозефа Кэмпбелла, триумф мифического героя – макрокосмический, он затрагивает судьбы всего мира, а победа героя сказки ведёт, как правило, к изменениям на домашнем, микрокосмическом, семейном уровне [160, с. 35]. Поиск жены и борьба за неё являются основными целями, побуждающими героя волшебной сказки к действию, а древний мотив борьбы с чудовищами здесь, по мнению

Е. М. Мелетинского, утрачивает свой первоначальный смысл и также подчиняется новой мотивации протагониста [126, с. 16].

В сказочных сюжетах, отнесённых нами ко второй группе – «Бой на калиновом мосту», «Катигорошек» и «Три подземных царства» – бой со змеем, как отмечает Т. А. Золотова, напротив, подчиняет себе все остальные эпизоды и становится организующим центром повествования. Отрезок повествования между выходом героя из дома и поединком со змеем здесь обычно краток и не насыщен эпизодами (для «Трёх царств» это справедливо в меньшей степени) [44, с. 63]. Герою богатырского типа не нужны волшебные помощники, чтобы победить чудовище, поэтому эпизоды их приобретения отсутствуют; змееборец здесь сам с рождения проявляет чудесные способности, демонстрируя свою уникальность.

Мотив чудесного рождения в сюжетах из первой группы практически не встречается (среди отобранных нами текстов нашлось лишь 3 исключения: Ник. 1, Онч. 4, Черн. 45), в то время как для «Боя на калиновом мосту» и «Катигорошка» он является одним из наиболее типичных структурных элементов. Данный мотив, одинаково широко распространённый в мифе, эпосе и сказках [42, с. 23], основан на представлении о непорочном зачатии [96, с. 65] – возможности женщины родить ребёнка без участия мужчины. Когда древний человек получил представление об истинных причинах рождения, он сохранил веру в возможность иных способов зачатия в случае появления на свет выдающихся личностей – великих охотников, культурных героев и т. д. [96, с. 67].

Для сюжета «Бой на калиновом мосту» наиболее типичным является чудесное зачатие от съеденной рыбы. Повествование, как правило, начинается с того, что царица никак не может забеременеть, и царь пытается выяснить, чем ей можно помочь. Решение может прийти из разных источников (мудрый человек, сон и т. д.), но заключается оно обычно в том, что царица должна съесть особую рыбу. Это может быть *щука* (Аз-І. 8, Аф. 136, Онч. 27, Черн. 2), *лещ* (Аф. 139), *ёриш* (Аф. 137) или иная рыба; её устойчивым атрибутом является золотой цвет (*рыбка золотое-перё* (Ник. 14), *золотая головка* (Карн. 163) и т. д.), который, как

и само золото (см. с. 101), является устойчивым признаком представителя иного мира.

Причин подобной веры в чудесные свойства рыбы может быть несколько. В. Я. Пропп отмечает, что она могла иметь широкое распространение в качестве тотемного животного. Кроме того, связь этого существа с подводным (а значит, подземным, потусторонним) миром привела к ассоциированию её с умершим человеком; в некоторых культурах существуют обычаи поедания умершего в виде рыбы (т. е. участники обряда представляют, что рыба – это и есть умерший) с целью его перерождения в виде ребёнка [96, с. 93]. Наконец, человек издревле наблюдал за размножением рыбы и составил представление о ней как о существе чрезвычайно плодовитом⁸⁷ [96, с. 94]. Рыба, так же как и змей, является фаллическим символом [96, с. 95]. Таким образом, распространённость подобного мотива представляется вполне закономерной.

Нередко сказочник упоминает, что никому, кроме царицы, не разрешено прикасаться к приготовленному блюду, однако рождение героя происходит, как и многие события в сказке, через нарушение запрета⁸⁸: рыбу в том или ином виде пробует девка-кухарка или служанка, а помои, вылитые из кухни за окно, пьёт домашнее животное – чаще всего корова (Аз-І 8, Аф. 136, Аф. 137), бык (Карн. 163, Ник. 14, Онч. 27) или собака (Аф. 139, Черн. 2). И царица, и служанка, и животное рожают богатырей, и главным героем сказки становится именно брат, имеющий животное происхождение.

Этот элемент сюжета с высокой степенью вероятности имеет тотемические корни и может быть связан с древним мотивом рождения героя от связи человека с тотемным животным (зооморфным «супругом из другого мира») [61, с. 495]. Сказка переосмыслила не только способ зачатия героя, сделав его «косвенным»

⁸⁷ Бория Сакс (Boria Sax) сообщает, что подобные представления распространены у многих народов и по отношению к змеям [226, с. 227].

⁸⁸ Именно нарушение запрета нередко является стимулом к развитию повествования или средством достижения героем желаемой цели: проникая в запретный амбар, протагонист находит чудесного коня; освободив пленённого лешего, герой изгоняется из родного царства и обретает волшебного помощника; царевна, нарушившая запрет выходить в сад, оказывается похищена оттуда змеем [44, с. 50-51].

(от выпитых животным помоев): сменился также и социальный статус героя, имеющего звериное происхождение.

Как отмечает Е. М. Мелетинский, типичным героем волшебной сказки является младший сын [63, с. 7]. По мнению исследователя, это связано с особенностями общественного строя в период зарождения сказочного жанра: сказка появилась во времена разложения родового строя и перехода к семейным отношениям [63, с. 12-13], в период майората, когда младший сын в семье мог быть отстранён от наследования и остаться обездоленным [63, с. 90]. В случае с рождением трёх братьев от царицы, служанки и животного именно последний брат может считаться носителем самого низкого происхождения⁸⁹.

Зооморфной внешности герои рассмотренных нами текстов не сохраняют: напротив, в некоторых вариантах (Аф. 136, Аф. 137) говорится, что братья являются близнецами⁹⁰. О происхождении героя говорит лишь его имя: *Иван Быков(ич)* (Аф. 137, Карн. 163, Ник. 14), *Сукин сын Парамоха* (Ник. 12, Ник. 13), *Мишка – кошкин сын*⁹¹ (Кор. 13) и пр.

Типичным признаком героя сказки «Катигорошек» является рождение от съеденной или выпитой с водой горошины. Представления о рождении от съеденного плода или ягоды [96, с. 68] имеют широкое распространение в мировой культуре; как и в случае с рыбой, они могут быть связаны с верой в плодovitость растений. В. Я. Пропп предполагает, что популярность гороха в русской сказке может быть связана с его способностью набухать, расти в размерах [96, с. 71]. Тесная связь гороха с деторождением находит отражение, в частности, в традиции гадания с горохом, позволяющего определить число детей у гадающей женщины, а также в выражении «гороху объелась», применяемом в Сибири по отношению к девушке, забеременевшей вне брака [35, с. 60].

⁸⁹ Е. М. Мелетинский говорит о том, что многие анимистические и тотемические представления претерпели существенные изменения в контексте крестьянского быта, и древние тотемные предки оказались вытеснены обычными домашними животными [62, с. 52], отношение к которым не могло быть иным, чем как к «презренной» дворовой скотине. Таким образом, герой, рождённый от подобного животного, в социальном плане гораздо ниже даже сына служанки или кухарки [63, с. 202], и, следовательно, он является как бы «младшим» братом.

⁹⁰ Относительно редкий мотив чудесной внешности героя в рассмотренных текстах проявляется разве что в необычайной красоте богатыря. Такие сюжеты немногочисленны: Аф. 106, Аф. 124, Кор. 2, Ник. 3.

⁹¹ Связь змееборца с этим животным может являться отголоском архаического мифологического сюжета о противостоянии змееподобного существа и кота (см. с. 43).

В Аф. 140 раскрывается ещё один тип чудесного рождения: у бедной вдовы рождается тройня: один младенец – вечером, другой – ночью, а третий – на утренней заре. Богатыри получают соответствующие имена – *Зорька*, *Вечорка* и *Полуночка*. Их можно считать олицетворением основных моментов суточного солнечного цикла [117, с. 88]. Протагонистом сюжета становится, опять же, младший брат – *Зорька*.

В сказках на сюжет «Два брата» наличествуют немногочисленные примеры чудесного рождения героев от выпитой воды (Ник. 1, Онч. 4). В свете описанных выше вариантов, существование этого типа чудесного рождения представляется нам вполне закономерным, так как вода сама по себе является субстанцией, обладающей производящей силой и дарующей жизнь [96, с. 73]. В тексте Ник. 7 этот мотив не раскрыт, однако сказка сохранила имена героев, говорящие об их происхождении – *Вод Водович* и *Иван Водович*.

Наконец, в одном из вариантов «Боя на калиновом мосту» – Аф. 135 – герой носит имя *Иван Попялов*. Хотя мотива чудесного рождения этот вариант не сохранил, имя говорит о связи персонажа с пеплом, а через него – с печью. В человеческом жилище именно она является местом, связанным с иным миром и духами⁹², ассоциирующимся с культом предков [118, т. IV, с. 40]. Согласно интерпретации В. Я. Проппа, это место является могилой, а герой, «вышедший» из печи – вернувшимся к жизни покойником [96, с. 80]; предком, ожившим с целью спасения своих потомков от беды. Отметим, что ряженные (Незнайка, см. с. 120-121) тоже могут восприниматься в качестве оболочки для души предка [54, с. 283].

За чудесным рождением следует необыкновенное детство героев. Эта часть повествования, в отличие от предыдущей, относительно широко распространена в сюжетах, относящихся к обеим группам. Наиболее часто встречающимися мотивами здесь являются быстрый рост (*Кто растёт по годам, а они растут по часам; кто в год – они в час таковы, кто в три года – они в три часа* (Аф. 136); *И*

⁹² Не исключено, что с этим значением печи связан, например, способ проникновения огненного змея в дом через печную трубу [118, т. IV, с. 43].

он как родился, начал ходить (Зел. 17)), успехи в обучении (*...скоро они научились грамоте, и боярских и купеческих детей за пояс заткнули* (Аф. 155)), богатырская сила и забавы, связанные с ней; иногда от игр героев страдают сверстники или другие люди (*...стали по улочке ходить, непометные шуточки шутить. Идут рабочие с работы, под ногу ударят – нога вон, за руку схватят – руку вырвали* (Черн. 45)).

Мотивация выезда героев из дома зависит от типа сюжета. Для «Боя на калиновом мосту», а также «Победителя змея» и «Двух братьев» характерно отсутствие конкретной мотивации. Богатыри отправляются в путь, чтобы *искать поединщиков* (Карн. 163), *людей посмотреть – себя показать* (Аф. 155, Ник. 12, Ник. 14 и др.). Несмотря на то, что ядром сюжета является бой со змеем, встреча героев с ним здесь немотивирована, потому что действие в сказке важнее его причины [93, с. 315-316]. Точно так же, казалось бы, случайно, протагонист может встретить чудесного дарителя, получить оружие или коня, жениться на царевне после совершения подвига. Встреча в славянской народной традиции считается проявлением судьбы [117, с. 125], и эта концепция замечательно вписывается в структуру сказки. Различные варианты обоснования поездки героя могут считаться поздними сюжетными новообразованиями [92, с. 69; 93, с. 316]. В ряде таких случаев целью поездки является непосредственно змееборчество: *«Пойдём в лес, там змея есть двуглавая, убьём её!»* (Ник. 15); в Аф. 138 оно осложнено добычей чудесного коня, принадлежащего змею, по просьбе царя, увидевшего этого коня во сне.

В «Трёх подземных царствах» цель путешествия заключается в ликвидации беды: змей похищает царевен⁹³ (Аз-П. 22, Аф. 131, Аф. 139, Аф. 140) или мать героя⁹⁴ (Аф. 129, Карн. 14, Кор. 21) во время их прогулки в саду; при этом чудовище проявляет способность к полёту и является обычно в виде *вихря* (в Аф. 131 – *змея с огненными крыльями*), уносящего своих жертв. Вихрь в народных представлениях считается нечистым ветром [117, с. 92], связанным с действиями

⁹³ В этом случае герой является выходцем из крестьянского сословия либо солдатом.

⁹⁴ В этом случае змееборец – царевич.

демонических существ, которые могут воплощаться в него [61, с. 193; 130, с. 263]. Внезапность появления этого змея-вихря подчёркивает его потустороннюю сущность; неизвестность и чуждость того мира, откуда он приходит [93, с. 312].

В «Катигорошке» змей тоже является похитителем, пленившим сестру героя и убившим его старших братьев, которые отправились к ней на помощь. Чудовище либо также уносит девушку, обернувшись вихрем (Аф. 560), либо заманивает её к своему жилищу хитростью, направив жертву, несущую братьям в поле обед⁹⁵, по ложной дороге⁹⁶ (Аф. 133, Аф. 134). В Карн. 89 подобные действия змея дополнительно мотивированы необычайной красотой девушки. В варианте Зел. 17 *Ворон Воронежич Семигородевич*, играющий здесь роль змея, не похищает сестру богатыря, а берёт её в жёны и увозит к себе. Однако чудовищный богатырь убивает братьев, приехавших навестить сестру, и чудесно рождённому герою приходится наказывать обидчика.

По мнению В. Я. Проппа, в вариантах с ликвидацией беды мотив чудесного роста богатыря представляется вполне закономерным, если рассматривать героя как предка, вернувшегося с того света, чтобы восстановить справедливость. Этот предок уже взрослый, но так как женщина не может родить взрослого человека, он появляется на свет ребёнком, который очень быстро растёт [96, с. 104].

Отдельный интерес представляют тексты Аф. 135 и Зел. 13, в которых вредительство чудовищного существа и, соответственно, змееборческий подвиг героя носят космические масштабы и заключаются в возвращении богатырём небесных светил, которые похитил змей. Такое нарушение мирового порядка в сказке может расцениваться как сохранившиеся следы мифологического сюжета [92, с. 151]. В Аф. 135 Иван Попялов разламывает голову побеждённого змея, возвращая в царство «проглоченный» им дневной свет, а в Зел. 13 змееборец находит потерянные солнце, луну и звёзды *в карманах* у поверженного Идолица.

⁹⁵ И сад, и поле являются типичными для волшебной сказки местами встречи человека с представителями иномира [35, с. 113-115]; см. также с. 151.

⁹⁶ С этим мотивом коррелируют славянские представления о том, что на дороге человека может поджидать чёрт или другие представители нечистой силы [118, т. II, с. 125].

Отправка героев в путь сопряжена с трудностями при выборе оружия и коня. Отметим, что оружие нередко изготавливается в кузнице по заказу или просьбе героев (Ник. 13, Черн. 2) из *железа* (Аф. 560) или какого-либо особого материала: например, *шпильки*, найденной на улице (Аф. 134). Если для героев сюжетов из первой группы характерно лёгкое и острое холодное оружие, пригодное для отрубания голов змея (например, сабля), то чудесно рождённые богатыри обычно сражаются *дубиной* (Аф. 135), *палицей* (Аф. 136, Зел. 17), *булавой* (Аф. 134); *палкой* (Ник. 13), *тростью* (Аф. 560) или *посохом* (Карн. 89) весом в 7, 15, 40, 50 или 150 пудов. Иногда первые два экземпляра оружия оказываются слишком лёгкими или хрупкими, и герой просит изготовить ещё один, потяжелее (Аф. 135). Таким образом, оружие здесь не только выполняет свою непосредственную функцию, но и служит индикатором необычайной силы змееборца [35, с. 98].

О специфике выбора богатырского коня мы уже упоминали выше (см. с. 119-120). В случае с сюжетами второго типа содержание этого эпизода также может свидетельствовать о непомерной силе героя. Например, в Карн. 163 Иван Быкович так и не может найти себе лошадь по силе, и поэтому, в отличие от братьев, отправляется в путь пешком.

В «Трёх царствах» и «Катигорошке» змей живёт во *дворце* (Аф. 129, Аф. 134, Аф. 140) или *доме* (Аф. 131, Аф. 139, Карн. 89). В первом сюжете змей представляется властителем собственного царства или нескольких царств⁹⁷, а во втором ассоциируется с зажиточным землевладельцем, хозяином скота и угодий. Только в одном варианте «Катигорошка» упоминается «звериное», «нецивилизованное» место жительства чудовища – *нора* (Аф. 133).

Для «Трёх царств» устойчивым является мотив оборотничества змея: он может превращаться в *молодца* (Аз-П. 22, Аф. 140, Кор. 21), а в «Бою на мосту» такую способность проявляют родственницы погибших чудовищ, которые пытаются отомстить герою, появляясь у него на пути в виде смертельных

⁹⁷ Представления о трёх царствах, расположенных в потустороннем мире, и о правящих там хтонических существах есть у многих народов: например, в немецком фольклоре они могут принадлежать медному, серебряному и золотому драконам [10, т. II, с. 530].

ловушек – колодца с ключевой водой, яблони, кровати (см. *рисунок 9* в *приложении 5*) и т. д. Нередко они предстают и в человеческом обличье.

Рассказчик, как правило, называет чудовище *змеем* (в этих сюжетах – исключительно в мужском роде; женская ипостась змееподобного существа здесь может проявляться в самостоятельных образах родственниц змея); для «Боя на мосту» характерны также варианты *Идолице* (*Издолицо*, *Долице* и т. д.) (Аз-І. 8, Зел. 13, Зел. 37, Карн. 163), *чудовище* (Ник. 12, Ник. 13) и *Чудо-юдо*⁹⁸ (Аф. 136, Аф. 137); для «Трёх царств» – *Вихрь* (Аф. 129, Кор. 21), *нечистый дух* (Аф. 559, Карн. 24).

Антропоморфность змея в рассматриваемых сюжетах не исчерпывается местом их проживания. Чудовище может владеть оружием того же типа, что и герой: *меч* (Аф. 129), *палица* (Аз-І. 8), *булава* (Аф. 139) или *копье* (Аф. 560). При этом в «Бое на мосту» и «Катигорошке» змей чаще всего атакует противника таким же способом, как и в сюжетах первой группы: вбивая его в землю. Так же действует и змееборец, используя своё тяжёлое оружие. В Карн. 43 рассказчик однозначно даёт понять, что чудовище бьёт героя хвостом, используя для обозначения змеиного удара глагол *хвостнуть*; упоминается хвост и в «Трёх подземных царствах»: в Черн. 2 протагонист, чтобы одержать победу, должен схватить врага за хвост и не отпускать, пока тот будет носить его по воздуху, пытаясь сбросить⁹⁹. В Аф. 129 и Аф. 559 герой в аналогичной ситуации хватается змея за палицу. Таким образом, в процессе обретения змеем антропоморфных черт его «естественное» оружие – хвост – начинает постепенно заменяться «человеческим» – булавой или палицей, с сохранением функций и способа атаки (вбивание противника в землю). Герой же, обладая богатырской силой, соизмеримой с силой змея, использует против последнего, по сути, его же оружие, вероятно, проявляя через это в определённом смысле змеиные черты,

⁹⁸ Как отмечает А. Н. Афанасьев, слово «чудо» в старину означало великана [10, т. II, с. 216], поэтому такое наименование змея может подчёркивать его близость к подобным антропоморфным мифическим существам, более характерную для второй группы сюжетов.

⁹⁹ Любопытно, что хвост в этом варианте остаётся у героя после победы над змеем в качестве волшебного предмета: переложив его из руки в руку, змееборец может оказаться в любом месте, в каком пожелает.

демонстрируя свою генетическую связь с чудовищем, лежащую у истоков мотива изначального противника.

Для всех сюжетов второй группы остаётся типичным мотив наличия у змея нескольких голов, а для «Боя на мосту» – также и мотив его связи с водой; правда, сказка уже не уточняет, что змей выходит непосредственно *из* реки или моря, хотя его появление по-прежнему может быть сопряжено с изменениями в природе: на море *бушуют волны* (Аф. 136, Зел. 13), *дрожит земля* (Карн. 43) и стоит *великий шум* (Карн. 163, Ник. 12, Черн. 2). Причины появления змея обычно не уточняются, так как в большинстве вариантов этого сюжета мотив вредительства чудовища не реализован¹⁰⁰.

Наконец, в «Бою на мосту» антагонист чаще всего предстаёт всадником на коне, нередко появляющимся в сопровождении животных-слуг: *собаки (хорта)* и *сокола* (Аф. 134, Аф. 135) либо *ворона* (Аф. 137). Однако неустойчивость и непостоянность антропоморфных черт змея в сказочных сюжетах привела к смешению образа чудовищного всадника и его коня, вследствие чего появились «гибридные» варианты: *И вот подходит это чудовище к мосту. И туша у яго, знацит, лошадиная, а головы человечьи, три головы* (Ник. 12).

Типичными для рассматриваемого сюжета являются также мотив изначального противника и словесная перепалка между змеем и героем, поджидавшим врага под мостом. В ряде случаев можно предположить, что змей боится героя; об этом говорят реплики, намекающие на то, что он хочет разрешить конфликт мирным путём: *«Зачем ты приехал? Сватать моих сестёр али дочерей?»* (Аф. 136).

В «Катигорошке» чудовище понимает, что перед ним опасный противник, когда богатырь без труда проходит «испытания» змея, оказавшиеся непосильными для его старших братьев: *ест железные бобы и железный хлеб; ломает колоду без использования топора* (Аф. 134), *разгрызает чугунные орехи и*

¹⁰⁰ Изредка повествование всё же включает традиционное для змееподобных существ поедание людей и угрозы благополучию города или царства: так, в Аф. 137 Баба-яга говорит героям о змеях: *«Они, злодеи, всех приполонили, всех разорили, ближние царства шаром покати»*; в Кор. 13 змей каждый день поедает жителей деревни, и герой, получив от них денежное вознаграждение за услугу, отправляется караулить врага у моста; чудовище в этом варианте предстаёт в обычном для «Боя на мосту» виде конного всадника.

метаает вверх боевую палицу (Зел. 17). Видя, что пришла его гибель, змей просит пощады («*Не бей меня, давай побратаемся?*» (Карн. 89)); предлагает герою свою *казну* (Аф. 134), однако тот не щадит обидчика сестры и братьев.

Несмотря на богатырские качества героя сюжетов второй группы, в бою он полагается не только на физическую силу. В «Трёх царствах» он нередко побеждает змея хитростью, по совету царевны или матери переставив *кади* или *пузырьки с сильной и слабой водой* (Аз-П. 22, Аф. 129). В Аф. 140 богатырь убивает змея, когда тот засыпает, выпив *сонного зелья*, а в Кор. 21 – когда враг теряет свою силу и оказывается беззащитен. В некоторых вариантах упоминается совет, согласно которому, нанося смертельный удар змею, нужно бить только один раз (Аф. 129, Карн. 14); знание об этом правиле проявляет и герой «Боя на мосту»: *А это чудовище еше безголово скаце, подзадариват лишь яго: «Еше раз!» А Сукин сын Парамоха сказал: «Наши русские богатыри на раз бьют»* (Ник. 12).

В «Бое на мосту» змееборец знает, что последнее сражение дастся ему нелегко, и надеется на помощь братьев, но те нередко забывают про него или засыпают¹⁰¹ (Зел. 37, Ник. 12, Ник. 13), однако в ряде случаев всё же приходят на подмогу (Аф. 137, Карн. 43, Карн. 163, Кор. 13); также герою может помочь его богатырский конь (Аз-І. 8, Аф. 137, Ник. 14, Онч. 27). Чтобы позвать на помощь, герой бросает в избушку или шатёр, где спят братья, *сапог*, *обломок палицы* или другой предмет. Интересен вариант Аф. 135, в котором и змей, и Иван Попялов просят пролетающего мимо ворона позвать подмогу; Иван обещает ему мясо убитого змея в качестве благодарности, и птица помогает герою.

Змееборец в этом сюжете прибегает также и к хитрости. Он бросает змею в глаза *горсть земли* (Аф. 137); говорит, что *что-то звонит*, заставляя чудовище прислушаться и отвлечься (Ник. 15); отвлекает внимание врага, бросив в избу, где спят братья, *сапог* (Зел. 13, Зел. 37); заставляет змея обернуться, сказав, что тот

¹⁰¹ Отношение ко сну здесь противоположно необходимости богатырского сна в сюжетах первой группы: карауля змея у моста, герой никогда не спит. Иногда это объясняется тем, что ему просто не удаётся заснуть: *А Иван-Царевич спит, как порог шумит. А Ивану-Быковичу не спится, не лежится, в головах подушечка вертится* (Карн. 163), а в некоторых случаях рассказчик недвусмысленно упоминает об опасности сна (Аф. 131).

привёл с собой *змеиную братию* (Аф. 134). В сюжетах первой группы использование героем подобных приёмов нам встретилось лишь однажды: в Онч. 4. Тело врага протагонист, как правило, бросает в воду, а головы складывает под мост, чтобы потом продемонстрировать их безответственным братьям и пристыдить их.

Так как мотив спасения девушки от змея в «Бое на калиновом мосту» отсутствует, этот сюжет не предполагает свадьбы героя. Однако он претерпевает трансформацию в соответствии с законами сказочного жанра, и во многих его вариантах реализуется дальнейшее развитие повествования, нередко путём сочетания с другими типами сюжетов, которые могут заканчиваться женитьбой [44, с. 127]. Иногда они вступают в контаминацию с сюжетами, относящимися к первой группе змееборческих сказок (повествующих об «истинно сказочном» герое); результатом такого слияния становятся некоторые любопытные сказочные тексты. Так, в Черн. 45 («Победитель змея» + «Два брата») присутствует не только характерное для «Боя на мосту» чудесное рождение героя, но и эпизод с бросанием сапога в избушку, а в варианте Черн. 82 мы можем говорить не о заимствовании отдельных мотивов, а о полномасштабном смешении сюжетов «Победитель змея» и «Бой на мосту». В этом тексте чудесно рождённые богатыри спасают трёх царевен, причём в описании третьего сражения присутствует характерный для «Боя» мотив отсутствия своевременной помощи братьев и бросания предмета (шапки) в избушку. Традиционное завершение «Победителя змея» свадьбой здесь не реализуется, зато наличествует типичный для «Боя на мосту» эпизод преследования героев змеихой.

В большинстве вариантов «Боя калиновом на мосту» у побеждённых змеев есть родственницы – три сестры или жены, а также «главная» змеиха – *мать* (Аф. 136, Карн. 163, Онч. 27, Черн. 82), *сестра* (Зел. 13) или *тёща* (Аф. 137) змеев. Иногда место «главной» занимает жена третьего змея (Аф. 134, Черн. 2). Жёны или сёстры в большинстве текстов имеют человеческий облик, однако есть примеры – Ник. 14, Черн. 2 – где они являются змеями. Образ «главной» змеихи

близок к *ведьме* (Аф. 137), *колдунье*, *Бабе-яге*¹⁰² (Аф. 136). Сказочник называет её *Ягой Ягишной* (Зел. 13), *Старухой Егабихой* (Онч. 27). Все змеихи проявляют способность к оборотничеству, превращаясь в привлекательные предметы на пути героев, но протагонист, как правило, спасает своих братьев от этих ловушек. Гораздо опаснее оказывается «главная» змеиха, которая, бросившись в погоню, превращается в огромную *свинью* (Аф. 136), *бурю* (Зел. 13) или *гору* (Черн. 82), способную поглотить героев, но чаще всего принимает свой истинный облик огромной *змеи* (Аф. 134, Ник. 14, Ник. 15, Черн. 2), *разинувшей пасть от земли до неба* (Аф. 135, Аф. 138), проявляя, таким образом, черты космического чудовища [108, с. 617], которые можно сопоставить с образом, подобным упомянутой нами в первой главе Тиамат – древнего змея, олицетворяющего хаос и женское начало (см. с. 46-49). Особняком стоит вариант Кор. 13, в котором место змеихи занимает мужской образ – отец третьего змея, хозяин собственного царства и муж Марфы-царевны. Космические черты он, впрочем, сохраняет в полной мере: преследуя героя, змей оплетает своим телом целое царство и раскрывает пасть, чтобы пожрать тех, кто попытается вырваться из окружения.

Как правило, сам победитель змеев тоже проявляет себя как оборотень: чтобы подслушать планы змеиной семьи, герой превращается в *мушку* (Аф. 136, Онч. 27, Черн. 2, Черн. 82), *муравья* (Карн. 163), *воробышка* (Аф. 137), *кота*¹⁰³ (Аф. 135, Аф. 138) и других животных. Во многих других сказочных сюжетах героя могут обучить подобным хитростям волшебные помощники, однако здесь описание обретения им сверхъестественного таланта отсутствует, и змееборец проявляет изначальные, врождённые чудесные способности, подчёркивая таким образом своё зооморфное происхождение.

Погоня, как правило, заканчивается тем, что герой прячется от змеихи в кузнице и с помощью кузнецов убивает или укрощает её: сам змееборец либо кузнецы хватают чудовище за язык *раскалёнными клещами* и бьют *молотами* (Аф. 134, Черн. 82 и др.). В нескольких текстах побеждённая змеиха превращается

¹⁰² Вообще, Яга в славянском фольклоре является носителем змеиных атрибутов и функций; например, она, как и змей, может мучить по ночам девушек и сосать их груди [10, т. III, с. 589].

¹⁰³ См. сноску на с. 130.

в *кобылу* (Зел. 13, Карн. 163, Ник. 14, Онч. 27) и даже может начать служить герою.

В варианте Аф. 135 этих кузнецов зовут *Кузьма и Демьян*. Данные имена принадлежат христианским святым, которые, согласно их церковным житиям, занимались врачеванием и не имели отношения к кузнечному делу [108, с. 566-567], однако в восточнославянской народной традиции они закрепились как покровители именно этого ремесла [117, с. 234]. Это превращение, вероятно, произошло на основе аналогии «Кузьма» – «кузнец» [108, с. 567; 117, с. 234]. В славянском фольклоре эта профессия, как отмечает Е. С. Новик, наиболее тесно связана с концептом чудесного¹⁰⁴ [126, с. 144], и в волшебной сказке, как мы уже упоминали выше, нередко именно кузнец выковывает оружие, пригодное для борьбы со змеем.

В украинском фольклоре существуют предания о божественном кузнеце-змееборце, сковавшем первый плуг, победившем страшного *черноморского*¹⁰⁵ змея и пропахавшем на нём валы вдоль Днепра [108, с. 558; 117, с. 222]. Элементы этого сюжета отражены в сказке о Никите Кожемяке (СУС 300₂; Аф. 148).

Единственный рассмотренный нами вариант этого сюжета – Аф. 148 – отличается от остального сказочного материала рядом особенностей, таких как точное упоминание места действия (Киев), порождающее ассоциации с былинными сюжетами¹⁰⁶; наличие у змея изначального противника, который с неохотой соглашается стать спасителем царевны, а при подготовке к сражению обматывается вымазанной в смоле *пенькой*¹⁰⁷; оригинально описанная мотивация действий самого змея (он ест девушек, но царскую дочь оставляет себе в жёны, так как не может устоять перед её красотой; боится героя, запирается от него в своей берлоге и выходит на бой, только когда тот начинает ломать двери).

¹⁰⁴ Возможно, в основе этой связи лежит преобразовательный характер деятельности кузнеца: обработку железа и создание из него предметов можно соотнести с актом творения мира, преобразованием хаоса в космос [61, с. 590].

¹⁰⁵ Такое определение чудовища встретилось нам и в сказке: Аф. 131.

¹⁰⁶ Если принять за гипотезу связь этого сюжета с былинами, то становится понятной нетипичная для сказки мотивация героя, не желающего спасать царскую дочь и отказывающегося от награды после совершения подвига. К объяснению этого явления мы обратимся в следующем параграфе, при анализе былины «Добрыня и змей» (см. с. 163-164).

¹⁰⁷ Это действие змееборца отражает народные представления о конопле как о растении, являющимся действенным средством против существ змеиной природы [54, с. 130].

Нетипичным для русской змееборческой сказки можно назвать и этиологический мотив: рассказчик отмечает, что *борозда*, пропаханная героем и змеем от Киева до *моря Кавстрийского, и теперь видна*. Е. М. Мелетинский, анализируя процессы, сопровождающие эволюцию сказки из мифа, обращает внимание на отмирание этиологических концовок, которые уступают место сказочным, специально намекающим на вымысленность, недостоверность рассказа [64, с. 144]. Таким образом, в сюжете о Кожемяке мы можем видеть сохранение мифологических элементов.

Пропахав на змее землю, Никита Кожемяка проявляет себя как пахарь, который, как и кузнец, является культурным героем: он осваивает землю и вытесняет с неё первобытных хтонических существ, подобных побеждённому им чудовищу, которое может воплощать в этом контексте дикие, необузданные силы природы [117, с. 301]. Эти действия сказочного героя напоминают нам деяния древнегреческого Кадма (см. с. 59-60). Прокладывание борозды здесь может восприниматься как очерчивание границ освоенной людьми территории [54, с. 207]. Кроме того, в запрягании змея в плуг можно увидеть отголоски обряда вызывания дождя [34, с. 35] (см. с. 97).

Наконец, ещё одним ремеслом, занимающим особое место в славянской народной традиции, является работа пастуха. Он считается посредником между земным и потусторонним миром¹⁰⁸ [61, с. 570], а также выполняет функции защитника и чудесного помощника. Как предполагает А. А. Плотникова, связь пастуха с ролью защитника стала причиной того, что сказочный герой иногда совершает подвиги именно в этом обличье. Наиболее распространённым видом таких подвигов является сражение с чудовищем за стадо [118, т. III, с. 641], нашедшее отражение в сказке «Хрустальная гора» (СУС 300₁ + 302₁ + 554) – своеобразном варианте «Победителя змея». Данная сказка рассмотрена нами лишь в одном варианте – Аф. 162 – и этот не слишком объёмный текст оказался

¹⁰⁸ Так, в Аф. 206 именно пастух подсказывает Ивану-царевичу, где находится подвал с ожидающим героя богатырским конём.

довольно значимым в контексте сравнительного анализа русской и британской сказочных традиций (см. с. 238-240).

Герой этой сказки – Иван-царевич, получивший от благодарных животных способность к оборотничеству и провинившийся перед царём, позволив змею украсть дочь последнего – переодевается в *древнего старика* и становится придворным пастухом. Согласно указаниям царя, он должен отдавать прилетающим змеям коров из стада, однако герой, которого чудовища узнают и называют по имени, отказывает им, а затем, обернувшись *ясным соколом*, вступает со змеями в бой и побеждает их. Поражение последнего змея является залогом избавления от *хрустальной горы*, которая уже наполовину затянула в себя царство. Вероятно, в этом образе нашла отражение идея о связи горы с миром мёртвых, представителями которого являются змеи. Пока царство находится под гнётом хрустальной горы, его правитель вынужден терпеть поборы змеев и отдавать им свой скот, однако иноземный герой-змееборец избавляет его земли от захватчиков. Т. Г. Берегулёва-Дмитриева связывает хрустальную гору как место обитания змеев с древними представлениями о магических свойствах хрусталя и кварца¹⁰⁹ [19, с. 522-523].

Своеобразно раскрыт мотив змееборчества в новеллистической сказке «Доброе слово» (СУС 910В; Аф. 334). Её герой, оставшись без средств к существованию, приходит в чужое царство, страдающее от поборов двенадцатиглавого змея, и решается на рискованное предприятие: взяв у купца денег взаймы, он строит корабль, нагружает его углем, лопатами, кирками и мехами, набирает команду и плывёт на остров, где обитает змей. Смельчак застаёт сытое чудовище спящим в норе. Для дальнейшего пересказа мы считаем уместным прибегнуть к прямой цитате в силу её яркости и лаконичности: *Иван Несчастный засыпал его (змея – Г. Т.) кругом угольем, развел огонь и давай раздувать мехами: пошел великий смрад по всему морю! Змей лопнул... Иван Несчастный взял тогда острый меч, отрубил ему все двенадцать голов и в каждой змеиной голове нашел по драгоценному камушку.*

¹⁰⁹ В первой главе мы упоминали об австралийском Радужном Змее, также связанном с кварцем (см. с. 46).

Здесь нашли отражение два не самых распространённых в русской сказке мотива: мотив извлечения ценных предметов (в данном случае, сокровищ) из тела змея и мотив убийства чудовища во время сна. Правда, столь оригинальный способ уничтожения врага встречается нам лишь в этом тексте.

Проанализированные нами тексты не содержат целостного описания внешности змея, лишь изредка упоминая отдельные детали его анатомии (наиболее часто упоминается хобот или хвост, а также наличие нескольких голов), поэтому отнести русского сказочного змея к какой-либо категории, предусмотренной классификацией К. Шукера (*приложение 2*), не представляется возможным.

2.3 Змееборчество в русской былине

Термин «былина» вошёл в русскую литературу в середине XIX в. как наименование народных эпических песен, а в первой половине прошлого века закрепился в качестве их обозначения в научной и художественной литературе [17, с. 5]. Несмотря на то, что термин «былинный стих» имеет более широкое значение, и в его форму могут облекаться, например, эпические духовные стихи [95, с. 9], в рамках нашего исследования мы будем использовать слово «былина» для обозначения именно героических эпических песен.

Жанры сказки и былины имеют точки соприкосновения не только в контексте генетического родства (взглядов об эволюции эпоса из сказки придерживается ряд исследователей: В. М. Жирмунский [42, с. 211], Н. В. Сумцов, Алекс Александер (Alex E. Alexander), Вильгельм Вундт (Wilhelm Maximilian Wundt), Фридрих Панцер (Friedrich Panzer)¹¹⁰ и др.): они взаимодействуют также и в процессе своего бытования и развития в народном сознании [44, с. 20]. Среди сказок можно выделить группу перешедших в прозаическую форму былин (см. с. 156-157), а некоторым былинам в русском фольклоре свойственна сказочная окраска [95, с. 262]. Тем не менее, характеризуя эти жанры в целом, мы можем выделить некоторые признаки былин и сказок,

¹¹⁰ Цит. по исследованию Т. А. Золотовой [44, с. 10].

отличающие их друг от друга и определяющие содержательные и смысловые различия тех сюжетов и мотивов, которые наличествуют в обоих жанрах, в том числе и мотива змееборчества.

Е. М. Мелетинский, говоря об этих признаках, подчёркивает, что волшебная сказка фокусируется на семейном и социальном аспектах, а эпос – на племенном и государственном [65, с. 26]. В центре внимания сказки находится личная судьба героя [64, с. 144], и действия сказочного персонажа приводят его, главным образом, к личному счастью, к изменениям в рамках отдельно взятой семьи, и даже героические подвиги носят в сказке личностный характер и обычно лишены пространственной или временной локализации [42, с. 232]. Словесные формулы *жил-был, в некотором царстве* и пр. подчёркивают эту неопределённость [127], оторванность повествования от реальности и установку сказки на вымысел [126, с. 14]; время её действия, согласно формулировке Е. М. Неелова, можно охарактеризовать как «вечное», не связанное с историческим прошлым или будущим¹¹¹. Отметим, что так же условны и оторваны от реальности и представления о течении времени в рамках сказочного сюжета: по мнению исследователей, время в сказке измеряется не днями или годами, а действиями героев (В. Я. Пропп [93, с. 313]); оно связывается с отдельными ситуациями, в рамках которых замкнуты моменты этих действий (Н. М. Герасимова¹¹²) или является дискретной категорией, связанной с пространством (Т. В. Цивьян [138, с. 210]).

Эпический герой совершает подвиги, главным образом, не во имя достижения личного счастья, а в целях защиты Родины; от его действий нередко зависит судьба всего народа [118, т. I, с. 274], поэтому особенности жанра, касающиеся географической и временной отнесённости действия, в былине иные. Выше мы уже упоминали о вере исполнителя в описанные в ней события (см. с. 112). Сами термины «былина» и «старина» намекают на то, что певец относится к их содержанию как к исторической действительности [95, с. 261]. В былине

¹¹¹ Цит. по исследованию Е. Н. Ковтун [53, с. 155-156].

¹¹² Цит. по исследованию С. Б. Адоньевой [3, с. 56].

подчёркивается, что действие происходит на Руси, в сюжете упоминаются или даже являются активными участниками реальные исторические лица, а место действия определено конкретными географическими названиями.

Эта особенность былинных текстов стала причиной дискуссий в среде отечественных исследователей по поводу историзма народного эпоса; противоположные по отношению друг к другу позиции в этом споре заняли Б. А. Рыбаков и В. Я. Пропп [4, с. 5]. По мнению Рыбакова, многие эпические герои и сюжеты имеют историческую основу, которая может быть прослежена вплоть до конкретных упоминаний в письменных источниках [135, с. 100]. Следовательно, былины, согласно формулировке Ф. М. Селиванова, отражают конкретную историческую действительность, претерпевшую определённые изменения в соответствии с законами жанра [112, с. 156].

С точки зрения В. Я. Проппа и Б. Н. Путилова, содержание былин не возводится к конкретным историческим фактам, а представляет собой художественную конструкцию, основанную на вымысле и отражающую народные исторические предания и идеалы [95, с. 261; 118, т. I, с. 274]. Другими словами, это идеализация, показывающая, какими народ хотел бы видеть защитников своей Родины и её историю.

На наш взгляд, по-своему справедливыми являются обе точки зрения. Нельзя не согласиться с Элизабет Уорнер (Elizabeth Warner), утверждающей, что отличительной чертой былины является «своеобразное равновесие между фактом и поэтическим образом» [135, с. 104]. Тот факт, что многие исторические лица и географические названия в былинном эпосе относятся к XI-XII вв. [17, с. 11], позволяет определить, черты какого исторического периода соответствуют народным представлениям об идеальном времени. Е. М. Мелетинский предполагает, что киевский эпический цикл, произведения из состава которого являются основным объектом нашего исследования в этой части работы, был сложен в период феодальной междоусобицы и татарского завоевания, когда государство князя Владимира стало представляться народу эпохой славного прошлого, «золотым веком» независимости, единства и силы Руси [62, с. 100-101;

68, с. 445]. Именно по этой причине образ змееподобного антагониста в былине слился, как мы увидим ниже, с представлениями об иноземных врагах, упоминаемых в некоторых случаях вполне конкретно и однозначно. С другой стороны, героический эпос сохранил ряд мотивов и других элементов сюжета, характерных для сказки: например, мотивы героического детства и магической неуязвимости богатыря [42, с. 232; 62, с. 8], приобретения чудесного помощника или предмета, странствия героя в иной мир [118, т. I, с. 275-276], оборотничества персонажей и т. д. Таким образом, былина, по выражению В. М. Жирмунского, передаёт исторические воспоминания народа в масштабе героической идеализации¹¹³.

Ещё одной особенностью былинного эпоса является наличие у протагониста индивидуальных черт характера. Персонажи сказки, по сути, не имеют имени: *Иван-царевич*, *Иван крестьянский сын* – это не личные имена, а, скорее, типы героя, характерные для той или иной группы сюжетов [93, с. 317]. Былинные богатыри – Илья Муромец, Добрыня Никитич и другие – воспринимаются как узнаваемые отдельные личности со своими индивидуальными особенностями [93, с. 318]. Различные сюжеты об одном герое могут условно-хронологически соотноситься между собой, представляя, таким образом, отдельные эпизоды его биографии: например, сюжет об исцелении Ильи повествует о начале героического пути богатыря, а его столкновение с Соловьём-разбойником на пути в Киев предшествует победе Ильи над Идолищем [112, с. 123]. Разумеется, эти сюжеты могут образовывать контаминации и раскрываться в рамках одной песни; по мнению Ю. И. Смирнова, это происходит на одном из эволюционных этапов развития былин [121, с. 6], т. е. является новообразованием на фоне самостоятельного генезиса сюжетов. Поэтому мы будем рассматривать лишь те сюжеты, в которых реализуется мотив змееборчества, вне контекста их сочетания с другими сюжетами в рамках одного варианта песни.

Тексты эпических песен для нашего исследования были отобраны из сборников В. П. Авенариуса [52], А. Ф. Гильфердинга [85], К. Данилова [38],

¹¹³ Цит. по исследованию Е. М. Мелетинского [68, с. 16].

А. В. Маркова [13], Э. В. Померанцевой (под ред.) [36], П. Н. Рыбникова [86] и Ф. М. Селиванова [17]. Условные обозначения, используемые нами для ссылок на источники упоминаемых текстов, описаны в *приложении 4*.

Основным объектом изучения стали сюжеты «Алёша Попович и Тугарин Змеевич», «Илья Муромец и Соловей-разбойник», «Добрыня и змея (змеище, змей)»¹¹⁴ и «Михайло Потык»¹¹⁵, подробности анализа которых приведены в *приложении 6* на *рисунках 12-13, 14, 15-16* и *17*, соответственно. Кроме того, мы обратимся к отдельным вариантам сюжетов «Илья Муромец и Идолище», «Добрыня и Маринка», «Казарин» и некоторых других.

Змееборческие сюжеты «Алёша Попович и Тугарин Змеевич» и «Добрыня и змей» имеют сходную структуру: сражение богатыря с противником в них может распадаться на два поединка, первый из которых является, как правило, результатом «случайной» встречи героя со змеем в дикой местности, а второй связан с характерной для былин защитой государственных интересов и именем князя Владимира. Подобную тенденцию можно увидеть также в сюжете «Илья и Соловей», если рассматривать в качестве второго боя казнь Соловья богатырём после демонстрации чудовища князю. В. Я. Пропп выдвигает на основе этой закономерности предположение, что сюжетная основа первого боя является более древней, чем мотивы, связанные с государственным подвигом и способствующие введению в повествование второго сражения [95, с. 216].

Однако если в сюжетах о Добрыне и об Илье первый и второй бой логически связаны между собой (Добрыня щадит змея в первом сражении; Илья везёт побеждённого, но ещё живого врага в Киев), то их совмещение в былине «Алёша Попович и Тугарин Змеевич» кажется необоснованным (герой убивает противника на пути в Киев и вновь встречает его по прибытии на пир князя Владимира) и, по мнению ряда исследователей, может являться неестественным механическим слиянием двух независимых эпических песен, выполненным исполнителем либо фиксирующим его слова собирателем [83]. В отобранном

¹¹⁴ Далее для краткости мы будем называть этот сюжет «Добрыня и змей».

¹¹⁵ Названия сюжетов здесь и далее приведены в соответствии с работой Ю. И. Смирнова «Былины. Указатель произведений в их вариантах, версиях и контаминациях» [121].

нами текстовом материале такое сочетание первого и второго боя встречается лишь дважды: в Авен. 4 и К.Д. 20 = Пом. 43.

Ю. А. Новиков обращает внимание на тот факт, что в варианте К.Д. 20 = Пом. 43 побеждённый в первом бою Тугарин просит у Алёши пощады и предлагает ему побрататься, т. е. повторяет действия змея, над которым одерживает верх Добрыня (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64, Марк. 5, Пом. 5). Таким образом, если бы Алёша поверил врагу и отпустил его, сюжет трансформировался бы в цельную и логичную двухходовую былинку, структура которой совпадает с сюжетом «Добрыня и змей» [83]. Отметим, что тексты Авен. 4 и К.Д. 20 = Пом. 43 очень близки друг к другу, и Авен 4 также включает предложение поверженного антагониста о братании.

Первый и второй варианты сражения Алёши с Тугарином содержат общие мотивы, поэтому мы рассмотрим их вместе, в качестве вариаций одного эпизода.

Тугарин Змеевич (*Змеищицо Тугарищицо* (Марк. 47), *Змей Тугаретин* (Пом. 42)) представляет собой образ гораздо более антропоморфного, чем сказочный змей, врага. Полного описания внешности антагониста былина, так же как и сказка, не даёт, однако по таким деталям как способность Тугарина ездить верхом (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47, Пом. 37, Пом. 38, Сел. 30 = Пом. 35), ношение им дорогих одеяний¹¹⁶ (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47), использование оружия (*булатный нож* (Пом. 36, Пом. 38, Пом. 42), *кинжалище* (Гильф. 99 = Пом. 41) или *чингалище* (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43)) говорят о том, что человеческие черты в нём преобладают. По мнению исследователей, он символизирует внешнего врага Руси в эпоху борьбы с кочевниками, дикущую степь и исходящую от неё опасность, а также иноземную веру, язычество [117, с. 378]. К Тугарину и близким к нему образам (таким как, например, *Идолище*) певец нередко применяет определение *поганый* (Гильф. 99 = Пом. 41, Сел. 30 = Пом. 35). Само имя врага соотносится с половецким ханом Тугорканом (XI в.)

¹¹⁶ Богатство, красоту и дороговизну одежды и имущества Тугарина можно соотнести с мотивом обладания сокровищами и драгоценностями, характерным для образа змея. В Марк. 47 Алёша, победив противника по пути в Киев, привозит Владимиру *злата и серебра*.

[117, с. 378], и некоторые учёные считают, что у истоков этого образа стоит именно он [21, с. 474].

Тем не менее, Тугарину присущи и змеиные черты, такие как, например, огромные размеры тела:

*В вышину он, Тугарин, трёх сажень,
Промеж плечей – косая сажень,
Промежу глаз – калёна стрела*¹¹⁷ (К.Д. 20 = Пом. 43).

Его угрозы заключаются не только в действиях воина-человека (*стоптать Алёшу конём, заколоть копьём* (К.Д. 20 = Пом. 43)): он также обещает *задушить* героя *дымом*, *засыпать искрами*, *спалить огнём* и *сглотить живьём* (Пом. 36), что во многом совпадает с репликами сказочного змея и соотносится с его образом действий. Тугарину также присуща способность к полёту:

*Не от ветричку палаты зашаталися,
Не от вихря палаты заколыхалися:
Прилетел змеишко Тугаретин* (Пом. 42).

В этом примере его прибытие сопряжено с явлениями, подобными изменениям в природе при приближении сказочного змея. Однако в большинстве вариантов способность Тугарина к полёту имеет более рациональное и реалистичное с точки зрения певца объяснение: крылья Тугарина не являются частью его тела, как у змея или дракона: они искусственные, *бумажные* (Гильф. 99 = Пом. 41, Пом. 36, Пом. 37, Пом. 42 и др.), *приставные*¹¹⁸: в Пом. 37 и Пом. 42 упоминается, что, готовясь к битве, Тугарин *надевает, натягивает* их на себя.

Кроме того, черты, присущие змею, переносятся с самого злодея на его коня: последний может быть носителем огненной природы (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47) и обладателем *бумажных* или *огненных крыльев* (Пом. 38, Сел. 30 = Пом. 35). В Пом. 37 конь под злодеем – *будто лютый зверь*; когда Тугарин едет по Киеву, сам он *свистит по-змеиному*, а его конь *ржёт по-звериному*; таким образом, и всадник, и его животное проявляют свою змеиную сущность. В

¹¹⁷ Здесь и далее тексты былин приведены в современной орфографии. Элементы фонетической транскрипции, применяемые некоторыми собирателями, не сохранены.

¹¹⁸ По версии П. Д. Ухова, влияние на образ «бумажных крыльев» Тугарина могли оказать безрукавные бумажные (тканевые) накидки от дождя, популярные на Руси в XVIII в.; полы их назывались крыльями [27, с. 128].

Пом. 38 Тугарин едет в сопровождении *волков и воронов*; дикие звери и птицы, как мы убедились на примере духовных стихов (о заставах на пути Егория см. с. 108-109), тоже могут являться олицетворением враждебных русскому богатырю нечистых и языческих сил. Описание мощи голоса Тугарина также подчёркивает его физическую силу:

(Тугарин – Г. Т.) *Заревел зычным голосом –
Подрогнула дубравушка зелёная,
Алёша Попович еле жив идёт* (К.Д. 20 = Пом. 43).

Последняя фраза отражает такую характерную особенность Алёши Поповича как отсутствие у него выдающейся физической силы. Для этого богатыря характерны другие качества – мужество, молодецкая удаль, а также находчивость, сообразительность и даже хитрость [117, с. 31]. Они во многом определяют способ победы Алёши над превосходящим его по силе противником: герой нередко прибегает к разнообразным хитростям и уловкам. В некоторых текстах, описывающих первый вариант боя, Алёша переодевается в одежду *калики* и предстаёт перед противником в образе беззащитного старика. Когда Тугарин спрашивает его, не встречал ли тот богатыря Алёшу, герой, ссылаясь на слабый слух, заставляет противника подойти к нему вплотную и наносит неожиданный удар по голове (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47). Алёша также может спрятаться от удара Тугарина *за лошадиной гривой* (Авен. 4, Гильф. 99 = Пом. 41, Сел. 30 = Пом. 35) или, как змееборец из русской сказки, заставить противника обернуться, сказав, что за ним стоит вражеская или дружественная ему сила (К.Д. 20 = Пом. 43, Пом. 36, Пом. 38).

Оружием Алёши может быть *сабля* (К.Д. 20 = Пом. 43, Пом. 36, Пом. 48), *копье* (Пом. 38, Пом. 42), а также *палица* (Авен. 4, Гильф. 99 = Пом. 41) или *шелапыга*¹¹⁹ (*шелепуга, шелыга*) *подорожная* (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47, Сел. 30 = Пом. 35).

Если Тугарин летает над полем битвы на бумажных крыльях, герою необходимо сначала заставить его опуститься на землю. Для этого Алёша

¹¹⁹ Т. е. плётка.

прибегает к молитве, прося Бога послать дождь и подмочить злодею крылья. Отметим, что вода так же эффективно воздействовала бы и на огонь, что позволяет предположить, что огненные крылья, характерные для противника змеиной природы, вполне могли быть более древней вариацией внешних атрибутов врага, замещённой со временем бумажными крыльями. В пользу этого предположения говорит вариант Пом. 36, в котором вокруг летящего Тугарина *оплетаются огненные змеи*.

Бой, как правило, происходит *в чистом поле* (Пом. 36, Пом. 37, Рыбн. Т.3 20 = Пом. 39 и др.), в ряде случаев – у *Сафат-* (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43) или *Офрак-реки*¹²⁰ (Марк. 47). Несмотря на то, что прямой связи с водой и иномирием противник тут уже не проявляет, отметим, что не только река, как мы уже упоминали при анализе русской сказки, но и поле может служить в славянской мифологии границей между земным миром и иномирием [118, т. IV, с. 133].

Ход сражения, как и в сказке, описывается кратко, и обычно меткий удар, нанесённый героем, сразу решает исход битвы. Если Алёша бьёт саблей, то, как правило, срубает противнику голову, в то время как после удара *шелепугой* Тугарин остаётся в живых и начинает просить пощады, однако богатырь не проявляет милосердия к врагу (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43, Марк. 47). Тело Тугарина герой *рассекает на части и размётывает по полю* (Пом. 42, Сел. 30 = Пом. 35), а голову забирает с собой. Иногда он может также нарядиться в платье Тугарина и сесть на его коня, в результате чего парубок Еким, не признав своего спутника, наносит ему удар палицей (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43) или стреляет в Алёшу из лука (Марк. 47). Эти действия героя, так же как и демонстрация головы Тугарина *бабам-портomoйницам* у Киева (Гильф. 99 = Пом. 41) или выбрасывание её на княжеский двор, сопровождаемое предложением Владимиру варить или хранить в ней пиво (Пом. 38, Сел. 30 = Пом. 35), говорят о весёлом и остроумном, а иногда и несколько безрассудном нраве Алёши.

¹²⁰ Несмотря на, казалось бы, вымышленные названия рек, они вызывают ассоциации с упоминаемой в Ветхом Завете долиной Иосафата [52, с. VI] и рекой Евфрат.

Остроумие и находчивость Алёша проявляет и на пиру у князя, провоцируя Тугарина на конфликт своими насмешливыми рассказами об обжорстве деревенской собаки или коровы. Отметим, что только у Алёши и Екима хватает смелости открыто выказывать подобное отношение. Когда становится очевидно, что конфликт неизбежен, певец иногда уточняет, что весь город ручается за Тугарина. В Пом. 36 лишь один Владимир надеется на победу Алёши, верит в её возможность.

Тугарин ведёт себя при дворе князя как полноправный хозяин: нередко его *вносят на золотой доске* (Авен. 4, К.Д. 20 = Пом. 43); он не соблюдает правил этикета, занимает место между князем и княгиней (Сел. 30 = Пом. 35) и ведёт себя развязно с последней; в Пом. 36 его сажают к жене Владимира на кровать, и Тугарин *кладёт ей голову на грудь*, а в Пом. 37 он

Берёт её за белые груди,

Целует в уста её сахарные.

Подобные действия можно считать проявлением змеиной природы Тугарина как насильника или соблазнителя женщин, однако здесь они служат также и выражению нового смысла, присущего этому былинному сюжету, подчёркивая глубину позора и унижения Владимира [95, с. 226], а также его бессилие или даже раболепие перед врагом. По мнению В. Я. Проппа, эта былина может отражать отношение народа к тому, что совершалось при половцах, а также к политике сближения Руси с ними (так, князь Святополк Изяславович был женат на дочери Тугоркана [95, с. 225-226]), поэтому иноземный враг, в понимании народа, мог чувствовать себя хозяином русской земли.

Реакция Владимира на победу Алёши всегда однозначна: он благодарит героя, предлагает ему жить в Киеве и поступить на службу при дворе.

Аналогичными атрибутами, характерными для змееподобного существа (огромные размеры тела, змеиное шипение и звериный рык, огненная природа и способность к полёту), могут наделяться и другие противники былинных богатырей, олицетворяющие внешнего врага, такие как, например, *Идолище* или *Калин-царь*.

Сюжет «Илья и Идолище» является, вероятно, переработкой «Алёши и Тугарина» [95, с. 227] и в некоторых вариантах полностью копирует отдельные мотивы и эпизоды этого сюжета: так, в Рыбн Т.3 8 сохранён мотив переодевания богатыря в одеяние калики, полёт Идолища на крылатом коне и молитва героя о дожде; Илья, как и Алёша, *уворачивается* от атаки врага *под гриву лошадиную*, а затем наносит сокрушительный удар сорокапудовой *клюкой*. В других вариантах (Гильф. 48, Гильф. 186) сохранились провокационные речи Ильи об обжористой собаке и о корове, которая треснула от выпитой воды.

Об общих атрибутах или даже смешении образов этих чудовищ говорит и тот факт, что в Гильф. 99 = Пом. 41 певец называет Тугарина *Задолещем поганым*. Напомним также, что к сказочному змею наименование *Идолище* применяется, как правило, в контексте сюжета «Бой на калиновом мосту» (Зел. 13, Зел. 47, Карн. 163 и др.), где он обладает рядом ярко выраженных антропоморфных черт и нередко предстаёт в виде конного всадника, как и эти былинные персонажи.

Подобные черты змея может проявлять и Калин-царь: в Гильф. 296 певец называет его *царём-змеем Калиновым*; а в Марк. 2 этот злодей *кричит по-звериному* и *свистит по-соловьиному*. Однако для данного антагониста подобные проявления змеиной природы характерны в меньшей степени.

Наконец, в былине «Иван Годинович» (Марк. 11) врагом героя является *царищё неверное*, который *кричит по-престрашному*, *по-звериному*; *шипит по-змеиному* и *свистит по-соловьиному*.

Любой из рассмотренных образов, включая Идолище и Тугарина (например, в былине «Калин царь, Илья и Самсон богатырь», Рыбн. Т.3 36), может полностью лишаться змеиных черт. По мнению Е. М. Мелетинского, это происходит в процессе преодоления представлений об ином мире [95, с. 35-36], место которого в народном сознании постепенно начинает занимать иноземная территория и обитающий на ней внешний враг. Трансформация различных элементов эпоса происходит неравномерно [102, с. 190], и атрибуты змееподобного чудовища во внешности и поведении врага сохраняются относительно долго, проявляясь даже

в случаях, когда многие другие фантастические элементы сюжета уже исчезли окончательно.

Однако это вовсе не означает, что истоки образов антропоморфных противников вроде Идолища или Калина-царя следует искать исключительно в древних змееподобных существах. Как мы упоминали выше (см. с. 111), изначально полностью «человекоподобный» противник также мог обрести отдельные черты змея, которые служат своеобразными эпитетами, гармонично и ярко дополняющими его образ. Б. А. Рыбаков, как сторонник «исторической школы» (см. с. 144-145), видит истоки образа Тугарина именно в исторических фактах, объясняя даже прозвище «Змеевич» не мифологическими корнями, а тем, что змей был символом половцев, и, например, на древних миниатюрах победу над половцами могли изображать как поражение змея [106, с. 527].

Образ антагониста в сюжете «Илья Муромец и Соловей-разбойник» также является носителем антропоморфных черт, но в то же время проявляет птичьи атрибуты, тоже нередко присущие образу змееподобного существа в русском и мировом фольклоре. Многочисленные варианты песни дают ещё меньшее представление о внешности антагониста, чем рассмотренные выше сюжеты: *Соловей-разбойник Одихмантьев сын* (Гильф. 74 = Сел. 17, Рыбн. Т.1 10, Рыбн Т.4 2, Рыбн Т.4 3) или *Рахманович* (Гильф. 56, Рыбн Т.2 3), *Птица Рахманная*¹²¹ (Гильф. 210) сидит *в соловьином* (Гильф. 3, Гильф. 56, Гильф. 274), *разбойничьем* (Рыбн. Т.4 4) *гнезде на одном* (Гильф. 74 = Сел. 17, Рыбн. Т.2 3), *трёх* (Авен. 10, Рыбн. Т.3 6, Рыбн. Т.4 2), *шести* (Гильф. 171), *семи* (Гильф. 56, Гильф. 212, Марк. 1, Рыбн. Т.1 9, Рыбн. Т.3 5, Рыбн. Т.4 3), *двенадцати* (Гильф. 104, Гильф. 120, Гильф. 274) или *сорока* (Рыбн. Т.3 4) *дубах*. Единственным его оружием является свист: чудовище *свистит по-соловьиному* (Гильф. 3, Гильф. 74 = Сел. 17, Рыбн. Т.2 3 и др.) или *по-змеиному* (Гильф. 56, Гильф. 112, Гильф. 171 и др.) и *кричит по-звериному* (Гильф. 74 = Сел. 17, Рыбн. Т.1 10 и др.). Именно через этот свист, а также, косвенно, благодаря наличию птичьих черт, он проявляет свою змеиную

¹²¹ Вероятно, это прозвище происходит от слова «рахман» – т. е. брахман – индийский жрец или кудесник [52, с. X].

сущность¹²². В подавляющем большинстве рассмотренных вариантов сюжета Илья стреляет в Соловья из лука и тот, раненный в глаз, падает из гнезда. В Рыбн. Т.2 3 богатырь сражает врага *палицей*. Отметим, что сражение происходит, как и во многих других змееборческих сюжетах, у воды: Илья встречается Соловья у реки, которая может называться *Смородиной*¹²³ (Гильф. 74 = Сел. 17, Гильф. 104, Рыбн. Т.1 10 и др.), либо *Чёрной* (Гильф. 112, Гильф. 212) или *Черниговской* (Гильф. 56). Встречается также вариант с *Пучай (Пачей)-рекой* (Рыбн Т.3 5), к образу которой мы вернёмся ниже, при анализе сюжета «Добрыня и змей» (см. с. 159-160).

Антропоморфные черты Соловья проявляются через описание его семьи, живущей, в большинстве случаев, в человеческом жилище: это может быть *дом* (Авен. 10, Гильф. 3, Гильф. 210, Рыбн. Т.2 3, Рыбн. Т.3 6, Рыбн. Т.4 2), *палаты* (Гильф. 120, Рыбн. Т.3 4), *терем* (Марк. 1) и т. д. Лишь в нескольких вариантах (Гильф. 74 = Сел. 17, Гильф. 212, Рыбн. Т.1 10) упоминается *гнездо*. Увидев пленённого главу семейства, они пытаются задобрить Илью подарками (мотив связи змееподобного существа с сокровищами), но тот, в большинстве случаев, отказывается их принимать и всегда везёт поверженного врага в Киев. В некоторых вариантах – Гильф. 120, Гильф. 212, Рыбн. Т.4 2 – он убивает родственников Соловья, которые иногда нападают на него первыми.

Обратим особое внимание на текст Гильф. 120, в котором Соловей изображён всадником, вооружённым, как и Илья, *булатной палицей*, и имеющим огненную природу:

*Со рта пламя у него помахивает,
С носу искры у него попрядывают.*

Исследователи расходятся во мнении, можно ли считать Соловья олицетворением внутренних врагов государства – разбойничьих шак [52, с. X; 95, с. 253]. Очевидным остаётся тот факт, что он является преградой, заставой на

¹²² Не исключено, что свист нечисти и, в частности, змееподобных существ связан с понятием о ветре как стихии в целом и о «нечистом» ветре – вихре – в частности. О вихре мы упоминали в контексте русской сказки (см. с. 132-133).

¹²³ В. Я. Пропп высказывает предположение, что упоминание этой реки, которая может являться границей между миром живых и мёртвых, даёт нам информацию об изначальной, древней функции Соловья: он, как и сказочный змей у калинова моста – охранник границы; его гнездо находится у входа в иномирие [95, с. 257].

пути богатыря¹²⁴, и Илья, ликвидируя это препятствие и прокладывая, таким образом, прямую дорогу из Чернигова в Киев, очищает землю от враждебных представителей иномирия и дикой природы, делая дороги Руси безопасными для людей. Такой смысл змееборчества мы уже встречали в духовном стихе о поездке Егория Храброго по Руси (см. с. 108-109).

Несмотря на то, что сказочный жанр в целом архаичнее былинного [95, с. 261], многовековой процесс сосуществования и взаимодействия этих видов народного творчества послужил причиной оформления некоторых эпических сюжетов в сказочную форму. Такой процесс является подтверждением сформулированного А. И. Никифоровым закона переходимости текста из одного вида фольклора в другой [81, с. 74].

Сказочные сюжеты «Илья Муромец» (СУС 650С*), «Алёша Попович» (СУС 650D*) [124, с. 169-170] и др. повествуют о богатырях русского эпоса. Тексты Аф. 308, Аф. 309 и Онч. 136 являются, скорее всего, прозаическим пересказом былинных сюжетов об Илье. Сражение богатыря с Соловьём в этих сказках описано с теми же подробностями, что и в былинных текстах. Сказка Аф. 312 описывает чудесное детство Алёши Поповича, его встречу с Тугарином на пиру у Владимира и последующий бой, детали которого также совпадают с описанными в былине.

Однако не все сказки о богатырях эпоса являются прозаическим переложением былин [9, с. 3-4]. Так, «Илья Муромец и змей» (Аф. 310) представляет собой сказочный сюжет с внедрёнными в него былинными эпизодами об исцелении Ильи и битве с Соловьём-разбойником. Царь посылает Илью к королю соседнего государства с просьбой избавить дочь последнего от летающего к ней по ночам змея. По пути в чужое королевство Илья встречает Бабу-ягу, а затем и Соловья, которого ранит из лука и забирает с собой. По прибытии он демонстрирует свист чудовища королю, как Владимиру в сюжете былины. Со змеем герой сражается в комнате девушки. Богатырь отказывается от

¹²⁴ В Марк. 68 и Марк. 107 упоминаются и другие заставы: первая застава – *леса тёмные*, вторая – *грозы чёрные*, третья застава – *река Смородина* и *калинов мост* рядом с ней; тут живёт Соловей, не давая прохода ни конному, ни пешему.

предложенной правителем в качестве благодарности руки королевны, возвращается в родное царство и женится на дочери «своего» царя. Таким образом, текст раскрывает сказочные ценности – итогом змееборчества является женитьба героя – однако отношение к иноземцам, даже дружественным, здесь уже былинное: представительница чужого государства или иного мира не может стать супругой богатыря, поэтому Илья находит себе невесту не там, где нашёл бы её «истинно сказочный» герой.

Отметим, что образ Соловья-разбойника встречается и в других сказках, не связанных напрямую с сюжетами былин: например, в Аз-П. 19 (СУС 300₁ + 315 + 312А) он является благодарным животным, от которого герой получает помощника – *соловьёнка*. Детёныш Соловья сохраняет главный атрибут былинного чудовища: *...соловей свистнул – на сорок вёрст лес размёл*. Упоминается Соловей и в сказке Онч. 78 (СУС 552А). Здесь он изображается в антропоморфном облике, напоминающем Тугарина и Идолище: *Плечи у него аршинны, лоб у него четвертинный, голова как пивной котёл, росту его сметы нет*.

В гораздо более зооморфном виде представлен образ змееподобного чудовища в сюжете «Добрыня и змей», являющемся одним из самых распространённых в русском эпосе [95, с. 183]. Описанный в нём змееборческий подвиг можно назвать центральным в героической биографии Добрыни Никитича. По мнению исследователей, сюжетная основа этой песни гораздо древнее остальных былин киевского цикла [36, с. 372; 62, с. 100]. Как и в случае с былиной об Алёше и Тугарине, бой представлен здесь в двух вариантах, которые обычно являются последовательными звеньями одного сюжета. В большинстве текстов после первой победы Добрыня внимает просьбам змея о пощаде и отпускает его, что ведёт к реализации второго поединка. Такое поведение героя нехарактерно для русского фольклора. Этот поступок может говорить о высокой моральности героя [11], о проявлении у богатыря индивидуальных черт характера, заставляющих его действовать согласно личной мотивации, а не традиционной сюжетной схеме. Однако при этом даже сам певец иногда

выражает неодобрительное отношение к этому поступку [95, с. 198], как бы корит героя за то, что тот поверил обещаниям змея:

*А на ты ласы Добрыня приукинулся,
Спустил-то змею да на свою волю* (Гильф. 64).

Эти обещания обычно носят характер договора о ненападении: в обмен на жизнь змей обещает перестать летать на Русь и похищать людей. Нередко «договор» предусматривает определённые условия поведения и для богатыря: Добрыня не должен топтать в поле змеёнышей и выручать похищенных змеем жертв (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.1 24, Рыбн. Т.3 15 и др.). Кроме того, чудовище может предложить побрататься:

*«А ты будь-ко мне Добрыня да ты бóльшой брат,
Я буду́ змея да сестрой мёньшою»* (Гильф. 59).

Как отмечает С. М. Толстая, в этом нет ничего удивительного: побратимство как форма ритуального родства, которая использовалась в качестве способа примирения между противниками [118, т. IV, с. 79], в фольклорных сюжетах может практиковаться и в отношении представителей иномирия [118, т. IV, с. 81].

В некоторых вариантах сюжета змей предлагает герою материальные или иные блага, проявляя себя как их хранитель: таким «выкупом» может стать *богатырский конь* (Пом. 5), *сапожки козловые, рукавочки барановы, рубашечка полотняна* (Пом. 33), *золотая казна* (Пом. 8), *города с пригородками, сёла с деревнями* (Пом. 10) или даже невеста для героя: *красна девица* (Пом. 8) или *дочь морского короля* (Гильф. 123). В Гильф. 123, Марк. 100 и Пом. 8 чудовище выполняет обещание, и герой получает богатства или невесту (т. е. сюжет развивается по законам, характерным для сказки), однако в других вариантах, если Добрыня щадит и отпускает змея, тот нарушает условия договора, что ведёт к дальнейшему развитию сюжета. Отметим, что таким же образом змей ведёт себя и в сказке Аф. 209 (СУС 318); так же поступает и сам Добрыня в Гильф. 241. В последнем тексте противники как бы меняются ролями: чудовище уносит

богатыря на горы змеиные, садится ему на белы груди и хочет их распороть; тогда Добрыня предлагает побрататься, обещая совместную охоту:

*«И мы пойдём с тобою во чисто полё,
Да палить будём стреляти гусей, лебедей,
Да малые пернастые утицы,
И с тем, змея, с тобой будем питатисе».*

Однако, когда змея относит его обратно к коню и оружию, богатырь берёт саблю и отрубает ей голову.

В отличие от сказки, для былины осложнения перед боем не характерны: сюжет сразу ведёт героя к подвигу по самому краткому пути, и мотивация встречи с противником вовсе не является обязательной его составляющей¹²⁵ [93, с. 91]. Поэтому Добрыня, в большинстве вариантов, не ищет первой встречи со змеем; его мотивация выезда из дома, как правило, не определена. Нередко он выражает желание искупаться в Пучай-реке¹²⁶. Мать не хочет давать ему благословения, отговаривает Добрыню от купания и иногда знает о предстоящей встрече героя со змеем. Однако исход этой встречи ей неведом, и она, волнуясь за сына, пытается предотвратить её. Б. Н. Путилов отмечает, что этот мотив предначертанности, предуказанности событий характерен для былинного эпоса [118, т. I, с. 277], и вещим знанием часто обладают именно женщины (мать, сестра, жена героя) [103, с. 182]. В Пом. 11 певец упоминает, что мать Добрыни – *волишебница*, однако в других версиях это знание может быть рационализировано: например, в Пом. 10 и Пом. 33 объясняется, что матери так наказывал при жизни отец богатыря.

¹²⁵ Такая «прямолинейность» вполне соответствует идеологической составляющей былины: по словам В. Я. Проппа, русский богатырь не совершает подвигов ради славы или награды, но делает это, когда того требуют жизненные обстоятельства [95, с. 189].

¹²⁶ Пучай- (или Почай- (Марк. 5, Пом. 9, Пом. 12))-река ассоциируется с исторической рекой Почайной, в которой происходило крещение киевлян [52, с. VII; 117, с. 163]. Этот факт, а также образ *шапки земли греческой* (см. с. 162) привели В. Ф. Миллера и других исследователей к предположению о религиозном характере купания Добрыни в реке [95, с. 190]. Однако название реки, как отмечает Г. В. Рыльский, может происходить также от слов «пóчай» – «лужа, болото, старое русло реки» [109] либо «пучина» [117, с. 163]. Встречаются и другие варианты наименования водоёма: река *Ока* (Пом. 12), *Днепр* (Пом. 5) *Израй* (вероятно, от слова «Израиль» [52, с. VII]) или *Сафат* (см. с. 151) (К.Д. 48 = Пом. 4). Кроме того, река может вообще не иметь названия (Гильф. 289 = Пом. 3, Марк. 100). В Пом. 8, Пом. 79 местом встречи со змеем является *сине море*. Эти варианты нивелируют возможную привязку к Почайне, однако сохраняют основную роль водоёма в сюжете – это место обитания или появления чудовища, выступающего в качестве хозяина или хранителя вод.

Однако Добрыня всегда поступает наперекор её предупреждениям. Этим он бросает вызов не только врагу, но и самой судьбе, доказывая победой над ней свою принадлежность к богатырству [103, с. 182]. В Пом. 9 он последовательно нарушает все запреты матери: отправившись в Киев, *ходит там по кабакам, пьёт зелено вино, знает с девками-курвяжками, играет в шахматы*, и, наконец, *купается в Пучай-реке*. Эти действия вполне соотносятся с нарушением запретов в сказках (см. с. 129), однако здесь они мотивированы характером и личной волей богатыря, проявляющего определённое своенравие, не терпящего дисциплины и ограничений [68, с. 423-424].

Купаясь в реке, Добрыня сначала удивляется, почему его предупреждали о ней, ведь она *будто лужа дождевая* (Гильф. 148, Рыбн. Т.1 24). Однако воды реки оказываются враждебными к герою [117, с. 162]: из-за первой струйки *как огонь сечёт*, из-за другой – *искра сыплется*, из-за третьей – *дым столбом валит с пламенью* (Гильф. 5). Таким образом, река представляется огненной, что, по мнению В. Я. Проппа, может говорить о её первоначальном, уже забытом в былине значении границы, разделяющей мир живых и мёртвых [95, с. 190-191].

Когда герой заходит за струйки реки, прилетает змей. Его появление сопровождается изменениями в окружающей природе: *шумом* (Гильф. 79 = Пом. 1, Гильф. 93 и др.) или *громом* (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.3 15 и др.), а также *дождём с искрами* (Гильф. 157, Рыбн. Т.1 24) и *молнией* (Авен. 5). Чрезвычайно устойчивым признаком внешности змея здесь является многоголовость и наличие *хоботов*. Последними змей может не только бить богатыря (Пом. 5), как и в сказке, но и хватать его (Пом. 7, Пом. 9). Обратим внимание, что в большинстве рассмотренных вариантов сюжета антагонистом является существо женского пола.

Наименование чудовища в рассмотренных текстах устойчиво отражает связь с его местом обитания – горами, а также огненную природу змея: он – *Змеще-Горынчище* (Гильф. 79 = Пом. 1, Гильф. 148 = Сел. 7 и др.), *Змея лютая*

(Гильф. 289 = Пом. 3, Марк. 5 и др.), *Сорочинская*¹²⁷ (Марк 73. = Пом. 6, Пом. 12, Пом. 34), *огненная* (Пом. 79), *людоедная* (Пом. 10), *печерская* (Гильф. 59 = Пом. 2) или *пещерская* (Пом. 33). Важным является также наличие у змея цветовой характеристики: в Гильф 241 певец называет хоботы *чёрными*; а в Пом. 33 Добрыня ударяет змею *во чёрны груди*. Этот цвет в народном сознании однозначно ассоциируется с нечистыми, вредоносными представителями иномирия [79, с. 138].

В некоторых вариантах змей атакует оказавшегося беззащитным Добрыню: *сыплет искрами* (Гильф. 79 = Пом. 1) или *жжёт* его тело *огнём* (Пом. 9), либо *берёт его в хоботы* и поднимает в воздух (Гильф. 241, Марк. 5). Однако в большинстве случаев он только злорадствует, видя своё превосходство:

*«А теперь Добрынюшка в моих руках,
А в моих руках да он в моей воли!»* (Гильф. 79).

В этих словах может проявляться мотив изначального противника: змей упоминает, что *старые люди пророчили* (К.Д. 48 = Пом. 4), *святые отцы писали* (Пом. 5, Пом. 7), *вошебники волошили* (Пом. 7), что он будет убит именно от руки Добрыни, но теперь судьба распорядилась иначе. В Пом. 11 певец упоминает об этих пророчествах также и в финале былины, после смерти змея:

*Святые отцы писали-отписалися:
«Не бывать Змеишу Тугарышу»¹²⁸,
Не бывать Змеишу Тугарышу на свете живому быть».*

Чтобы выбраться на берег, Добрыне приходится использовать всю свою ловкость и быстроту, однако в некоторых случаях он прибегает и к хитрости, прося змея дать ему возможность одеться, прежде чем чудовище проглотит его (Гильф. 289, К.Д. 48 = Пом. 4):

*«Не нападай, змея, на тело голое,
Дай мне, молодцу, одетися»* (Пом. 12).

Однако выйдя из воды, он, как правило, не застаёт своего оружия и богатырского коня: его угоняет *слуга (парубок)*, испугавшийся появления змея

¹²⁷ Название Сорочинских гор, в которых живёт змей (Марк. 73 = Пом. 6), происходит, по мнению П. Д. Ухова, от слова «сарацинский» – т. е. арабский [27, с. 108] – вероятно, в значении «чужой, вражеский, иноземный».

¹²⁸ Обратим внимание, что в этом варианте текста змей «унаследовал» имя от Тугарина Змеевича.

(Авен. 5, Гильф. 59 = Пом. 2). Богатырь может также оказаться безоружным потому, что река унесла его от места купания *в змеиные горы и пещеры* (К.Д. 48 = Пом. 4, Пом. 5, Пом. 33). Поставив Добрыню в такое положение, певец, по мнению В. Я. Проппа, показывает, что сила героя заключается вовсе не в его богатырской экипировке [95, с. 194].

Оружием героя в этом случае становится *шляпа* (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64, К.Д. 48 = Пом. 4 и др.) или *колпак земли греческой*¹²⁹ (Гильф. 79 = Пом. 1, Рыбн. Т.1 24 и др.), который он находит на берегу. Это может быть как случайная находка (Гильф. 5, Гильф. 79 = Пом. 1, Гильф. 148 = Сел. 7), так и предмет одежды, изначально принадлежавший Добрыне (Авен. 5, Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64, Пом. 2, Пом. 11 и др.). Герой бьёт змея головным убором или бросает шляпу в чудовище, отшибая ему хоботы и сбивая его на землю. В Гильф. 79 = Пом. 1 он бьёт змея колпаком *с досады*, не веря в эффективность случайно найденного предмета.

В ряде случаев, однако, у Добрыни оказывается доступ к настоящему оружию; тогда он атакует змея *саблей* (Гильф. 289 = Пом. 3, Марк. 73 = Пом. 6) или *плёткой* (Марк. 5, Пом. 9, Пом. 10), *отсекая* или *отбивая* ему хоботы, а также стреляет в него из *лука* (Пом. 12).

Повреждения, нанесённые отпущенному змею в первой битве, при втором сражении, как правило, не учитываются, и герой может снова отрубать ему хоботы и наносить иной урон, однако в Пом. 9 упоминается, что выжившая в первом бою змея *наращивает хобота*, восстанавливает их. Интересен вариант Пом. 5, в котором змей после первого сражения улетает в пещеры и *подделывает себе крылья бумажные*. Это действие можно понять как замену повреждённых в бою крыльев искусственными. Бумажные (*гумажные*) крылья, а также *железные*

¹²⁹ Это монашеский головной убор, имеющий форму капюшона или колокола [95, с. 194]. В былинных сюжетах он может являться частью облачения калик (Авен. 4, К.Д. 20, Марк. 47). По мнению исследователей, в этом предмете заключается символическое воплощение христианства, воспринятого от греков; змея, таким образом, можно рассматривать как олицетворение прежней языческой системы ценностей, догосударственного прошлого Руси [17, с. 523; 95, с. 195-196; 118, т. I, с. 278]. Однако позже понимание сущности этого предмета постепенно теряется, определение «греческий» переносится с головного убора на землю, которая, в народном понимании, оказывается набрана в него [95, с. 197]. В результате такой трансформации, чудесное оружие становится простым предметом одежды, в который герой набирает земли и песка (Пом. 7), а в некоторых вариантах её функцию выполняет ком песка (Пом. 5) или камень [95, с. 197].

хоботы змея упоминаются и в Пом. 7. Можно предположить, что эта черта позаимствована из былины об Алёше и Тугарине. О несомненном влиянии сюжета об Алёше на текст Пом. 5 говорит и мотив молитвы героя о дожде, заставляющем змея опуститься на землю. Кроме того, это единственный рассмотренный нами вариант «Добрыни и змея», где чудовище использует в бою «человеческое» оружие, что может говорить о большей относительно других версий сюжета степени его антропоморфности¹³⁰.

Нарушение змеем данных Добрыне обещаний заключается в похищении из Киева девушки: как правило, это *племянница князя Забава Путятична* (Авен. 6, Гильф. 157 и др.). В отдельных версиях сюжета чудовище похищает княжескую дочь (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64) или жену (Пом. 5), либо безымянную *красну девицу* (Гильф. 289 = Пом. 3, Пом. 33) или *девицу чернавицу* (Пом. 9). Наконец, в варианте К.Д. 48 = Пом. 4 Добрыня спасает от змея свою *тётушку*.

О преступлении змея богатырь может узнать разными способами; чаще всего либо увидев его с похищенной жертвой в небе (Авен. 6, Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64 и др.), либо получив от князя просьбу вернуть племянницу (Рыбн. Т.1 24, Рыбн. Т.3 15 и др.). При реализации второго варианта поручить выполнение задания Добрыне нередко советует *барин* (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64) или Алёша Попович, который знает, что Добрыня заключил с чудовищем договор и предполагает, что он сможет вернуть девушку без боя¹³¹ (Авен. 6, Гильф. 157 и др.).

Реакция Добрыни на просьбу князя может показаться странной: герой *печалится* (Авен. 6, Гильф. 148 = Сел. 7 и др.) или даже *сердится* (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64), явно выражая недовольство порученной ему миссией.

¹³⁰ Отметим также своеобразный текст Пом. 66, в котором противником героя выступает *Невежа*, проявляющий способности к оборотничеству и, таким образом, совмещающий в себе образы зооморфного и антропоморфного врага (днём он *летает чёрным вороном*, ночью *ходит Змеем Тугариновым*, а по зорям – *добрым молодцем*). Черты различных существ сочетаются и в его поведении: он появляется под Киевом и требует себе *поединщика*, как поступает, например, Идолище в Гильф. 315, однако на Добрыню Невежа нападает так же, как змей, во время купания богатыря в Пучай-реке. Герой выплывает на берег и убивает противника из лука.

¹³¹ Подобное развитие сюжета тоже возможно: в Гильф. 79 = Пом. 1 Добрыня обвиняет змею в невыполнении условий договора и без боя выводит из пещер племянницу князя и других пленённых людей; однако в большинстве вариантов этот диалог, в ходе которого чудовище также обвиняет героя в несоблюдении уговора, заканчивается отказом змея отдавать девушку без кровопролития (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.3 15 и др.).

Напомним, что аналогичное нежелание выполнять просьбу правителя мы видели в сказке о Никите Кожемяке (см. с. 140-141). Причина такого отношения заключается в характере княжеского поручения: спасение племянницы Владимира – это не подвиг государственного масштаба, не спасение Родины и народа от чудовища, а всего лишь преследование интересов княжеской семьи [95, с. 201-203]. Добрыня становится своего рода личным слугой князя, и для него это – оскорбление [95, с. 203]. Такое отношение Владимира к Добрыне подчёркивается в Гильф. 59 = Пом. 2, где певец упоминает, что за спасение родственницы князь богатыря *ничем не жаловал*. Впрочем, в большинстве вариантов, описывающих реакцию Владимира на выполнение его просьбы, он одаривает героя *золотой казной* (Гильф. 64) или *дорогими подарками* (Марк. 5), а также собирает в честь Добрыни *пир* (К.Д. 48 = Пом. 4, Марк. 73 = Пом. 6, Рыбн. Т.1 24 и др.).

Народное сознание решает возникший конфликт тем, что в змеиных пещерах богатырь находит не только похищенную девушку, но и *множество полонов* – других похищенных змеем людей (Авен. 6, Гильф. 5, Рыбн. Т.1 24 и др.). Таким образом, из любовника-похитителя девушек чудовище превращается в государственного врага, берущего в плен русских людей [93, с. 194; 95, с. 188], вместе с этим изменяется и масштаб змееборческого подвига: это уже не спасение девушки княжеских кровей, а характерная для былинного эпоса защита Родины [95, с. 205].

В сборах богатырю, отправляющемуся на бой, помогает мать. Во многих вариантах текста она дарит ему *плётку* (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.3 15 и др.) – волшебный предмет, который может быть использован двояко: Добрыня хлещет ею коня, когда тот устаёт топтать змеёнышей, а также бьёт противника. Иногда мать говорит, что обычное оружие против змея неэффективно¹³² (Пом. 8) и даже просит не брать его с собой (Гильф. 64), советуя атаковать чудовище только

¹³² Обычный набор оружия, который берёт с собой герой, включает в себя *саблю, копье и палицу* (Гильф. 79 = Пом. 1, Пом. 5), к ним также может добавляться *лук* (Гильф. 59 = Пом. 2).

плёткой. Этот предмет позволяет укротить змея, обессилить его, сделать беззащитным:

«Покоришь змею да как скотинину,

Как скотинину да ведь крестьянскую» (Гильф. 59. = Пом. 2).

Исследователи отмечают, что использование плётки в качестве оружия против змея, вероятно, связано с представлениями о способности конского пота изгонять существ змеиной природы [54, с. 265-268]. Несмотря на то, что упоминаний конского пота в качестве средства борьбы со змеем былина не сохранила, мы можем предположить, что изначально Добрыня бил плетью только своего коня, и лишь со временем, когда смысл этих действий утратился, плётка стала применяться против чудовища.

В Гильф. 59 = Пом. 2 и Гильф. 64 мать также дарит герою *плат*, с помощью которого Добрыня возвращает себе силы, утирая лицо во время боя; этим же платком можно потереть по рёбрам коня. Богатырский конь, иногда также подаренный матерью, может сохранять свои сказочные функции помощника и советчика, а также хтонические атрибуты: связь с миром мёртвых и культом предков. Например, в Авен. 6 этот конь принадлежал когда-то деду героя; он стоит в погребке, дверь которого уже ушла в землю, так же как и ноги самого животного.

Так как образ змея в рассматриваемом сюжете сохраняет зооморфные черты, место жительства чудовища также соответствует этим представлениям: он обычно живёт в *пещере* (Авен. 6, Марк. 5, Пом. 5) или *норе* (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.1 24, Рыбн. Т.3 15). Лишь в вариантах Марк. 43 и Марк. 100 можно встретить «человеческие» варианты жилища: *высок терем* и *змеиное подворьице*. В Авен. 6 и Гильф. 79 вход в нору преграждают *затворы медные* и *подпоры железные*. В К.Д. 48 = Пом. 4 упоминается *гнездо*, в котором находятся детёныши змея. В подавляющем большинстве вариантов, содержащих описание второго боя, Добрыня уничтожает также и их; нередко это происходит до боя с чудовищем (выехав из дома, он топчет змеёнышей в поле), а в некоторых текстах эти

действия предваряют и первый бой на Пучай-реке (Гильф. 79 = Пом. 1, Гильф. 148 = Сел. 7 и др.).

Само сражение описывается кратко, хотя иногда оно длится до трёх суток. В битве Добрыня может получить божественную помощь: *глас с неба* подсказывает ему, сколько ещё он должен продержаться до полной победы, а *земля* по просьбе героя *расступается, пожрав змеиную кровь* (Гильф. 5, Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.3 15 и др.). Эти мотивы проявляются также в духовном стихе о змееборчестве Фёдора Тирона (см. с. 106-107), и, по мнению В. Я. Проппа, позаимствованы былиной из него [95, с. 204].

В некоторых текстах победу Добрыне обеспечивает плётка (Гильф. 59 = Пом. 2, Гильф. 64 и др.): герой может как забить ею чудовище до смерти (Пом. 5), так и одним ударом отсечь ему голову (Гильф. 64). В Авен. 6 Добрыня стегаёт плёткой не только змея, но и землю, прося, чтобы та расступилась. Действия с телом убитого врага в случаях, когда певец описывает их, обычно включают разрубание тела на куски и разметание их по полю (Пом. 5). Интересен в этом плане вариант К.Д. 48 = Пом. 4, в котором Добрыня вешает тело убитого змея на осину:

*Сушился ты, Змей Горынчишиша,
На той-та осине на кляпल्या.*

Это действие коррелирует с верой славян в то, что убитую змею следует повесить на осину, иначе она оживёт и укусит [10, т. II, с. 305]. Также здесь можно вспомнить о вере в силу осины как средства против нечистой силы вообще [10, т. II, с. 306]. В то же время А. В. Гура приводит противоположные данные, согласно которым, по русским поверьям, убитая змея может ожить от осины [118, т. II, с. 335].

Победив чудовище, богатырь находит в змеином жилище похищенную девушку. В вариантах Авен. 6 и Гильф. 59 = Пом. 2 она прикована к стене, а в Марк. 73 = Пом. 6 и Пом. 5 держит на руках змеёнышей; в первом случае они *сосут её груди белые*. Менее развитым, чем мотив освобождения *полонов*, в этой

части сюжета является мотив охраны змеем сокровищ: лишь в К.Д. 48 = Пом. 4 Добрыня забирает из змеиных пещер много *злата-серебра*.

В. Я. Пропп обращает внимание на тот факт, что сказка или догосударственный эпос при таком развитии сюжета, скорее всего, закончились бы браком героя и спасённой им девушки. Однако ценностям былинного эпоса такой финал уже не соответствует [95, с. 206]. В некоторых текстах племянница князя предлагает себя в жёны, однако Добрыня отказывается, объясняя это тем, что она – представительница княжеского рода, и он не составит ей достойной пары (Авен. 6, Гильф. 5). Тем не менее, намерение героя жениться иногда реализуется, но Добрыня выбирает другую, равную себе невесту [95, с. 208]: в этом случае он не довозит спасённую девушку до Киева, поручив эту задачу Алёше Поповичу, и отправляется по следу *богатырши-поляницы* (Гильф. 148 = Сел. 7, Рыбн. Т.1 24, Рыбн. Т.3 15 и др.).

Таким образом, в сюжете «Добрыня и змей» для образа антагониста и мотива змееборчества в целом характерен ряд архаических черт, таких как связь змея с водой, огнём и горами; похищение чудовищем девушки; мотив изначального противника; чудесные предметы, с помощью которых герой побеждает змея. В то же время мотивация и образ действий героя соответствуют запросам былинного эпоса.

В завершение анализа этого сюжета кратко рассмотрим две эпические песни, повествующие о змееборческом подвиге других богатырей и содержащие ряд близких «Добрыне и змею» мотивов.

В былине «Дунай» (Гильф. 191) *лютая змея пещорская* уносит племянницу царя; тот, узнав о богатырской силе Дуная, просит его спасти родственницу. Реакция героя на просьбу совпадает с поведением Добрыни и сказочного Кожемяки. Провожая сына в дорогу, матушка даёт Дунаю не только коня и седло с уздечкой, но и *шёлковую плётку в 40 пудов*. Однако в бою герой ею так и не воспользуется: в логове змеи он, по совету пленённой царевны, просто ждёт, пока змея нажрётся девичьей груди и заснёт; когда это происходит, богатырь увозит девицу, не вступая в бой с чудовищем. Былинные мотивы, характерные для

сюжета о Добрыне, здесь сочетаются со сказочным образом царя, а также мотивом свадьбы героя и спасённой им девушки.

В первой части былины «Козарушко» («Казарин») (Марк. 110) её герой – богатырь Козарин Петрович – побеждает *чудо страшное*, представленное в человекоподобном образе всадника, имеющего гипертрофированные черты и напоминающего Тугарина и Идолище: *нос как палка дровокольная, глаза будто пивные чаши; голова – будто сильный бугор*. Вторая часть сюжета повествует о похищении *семиглавой змеей* сестры героя. Чудовище уносит девушку в *Пещорские горы*, где *змеиные малы деточки сосут её белые груди*. Змееборчество, однако, практически не описывается: герой отправляется в горы, *разбрасывает по чисту полю змеёнышей* и возвращает сестру родителям.

Некоторые древние черты змея (связь с потусторонним миром и хранение им волшебных артефактов) проявляются в сюжете «Михайло Потык». Кроме того, эта былина ярко демонстрирует отрицательное отношение эпоса к женитьбе героя [44, с. 139-140].

Потык оказывается похоронен заживо со своей женой, *Марьей лебедью белой* (или *Авдотьей* (Марк. 8, Марк. 74), *Марфой* (Марк. 100)), представительницей иного мира¹³³ или чужого государства¹³⁴. Она околдовала героя и заключила с ним договор, согласно которому в случае смерти одного из супругов другой должен отправиться в могилу вместе с умершим. Смерть Марьи является мнимой [95, с. 118], и её можно рассматривать как попытку погубить героя.

Тем не менее в большинстве рассмотренных версий реализуется мотив спасения жены-колдуньи от чудовища: в могилу *приплывает змея*¹³⁵ *великая* (Рыбн. Т.4 12), *подземельная* (Авен. 20, Гильф. 40 и др.); она *пролизывает* (Авен.

¹³³ Архаический сюжет о супруге из другого мира, сохраняя многие свои элементы, например, способности волшебной невесты к оборотничеству, претерпевает здесь существенные смысловые изменения в контексте нового отношения к иномирию и женитьбе героя в целом. Образ волшебной жены вбирает в себя представления о женщине как о ведьме и воплощении зла [17, с. 543].

¹³⁴ Так изменяется восприятие иномирия в контексте былинного эпоса. Например, в Рыбн. Т.1 37 жена Потыка является дочерью *поганого*, враждебного Руси *царя Лиходея*.

¹³⁵ Как и в случае с былинной «Добрыня и змей», в большинстве вариантов этого сюжета змееподобный противник представляется существом женского пола.

21, Гильф. 6, Гильф. 40) или *протачивает* (Рыбн. Т.1 27) *колоду* или *гроб*, в котором покоится тело Марьи (Гильф. 6), и начинает *сосать её грудь* (Гильф. 39) либо собирается съесть её. В некоторых вариантах (Авен. 21, Гильф. 52) змея, проплыв в гроб, радуется, увидев Потыка с женой:

*«А и буду же я нынче сытая,
Сытая я буду, неголодная:
Есть одно ли тело мёртвое,
А другое ли живое человеческо»* (Авен. 21).

Однако Потык оказывается подготовлен к встрече с врагом: спускаясь в могилу, он берёт с собой оружие: обычно это *клещи* (Гильф. 6, Гильф. 40 и др.), а также *железный, оловянный и медный прутья* (Авен. 21, Рыбн. Т.1 27, Рыбн. Т.4 12 и др.). В К.Д. 23 и Марк. 8 он стоит в могиле даже вместе с богатырским конём. Иногда из-под земли протягивают верёвку, соединённую с колоколом, чтобы герой мог подать сигнал другим (Авен. 21, К.Д. 23, Марк. 100).

Герой хватает змею клещами и сечёт прутьями; та просит пощады и обещает принести ему живой воды. При этом она всегда оставляет Потыку в залог своих змеёнышей, что заставляет её выполнить обещание. Прежде чем оживить Марью, Потык убеждается в действенности воды, убив и оживив с её помощью змеёныша. В Рыбн. Т.2 15 герой безоружен; он хватает змею за пасть и грозит задавить чудовище и его 12 змеёнышей. Число детёнышей змеи напоминает о количестве голов змея в русской сказке, и сам мотив принесения зооморфным представителем иномира живой воды близок сказочному.

Оружием Потыка может также быть *сабля*. В этом случае чудовище не укрощается а, как правило, убивается. В К.Д. 23 функцию живой воды выполняет кровь чудовища: богатырь мажет тело жены отрубленной змеиной головой, и Марья оживает. И волшебные свойства крови, и обладание живой водой подчёркивают связь змеи с хтонической сферой, с силами как смерти, так и зарождения жизни.

Однако существует и иная интерпретация сюжета, в которой появление змеи непосредственно связано с вредительством Марьи. В Марк. 8 жена Потыка

своим колдовством напускает чудовищ в могилу; враждебность змей распространяется в этом случае только на богатыря. Когда герой убивает их саблей, его «мёртвая» супруга скрипит от злости зубами. Заканчивается змееборческий подвиг казнью Авдотьи: Потык рубит колдунью саблей, а его конь топчет её копытами.

В Марк. 100 Марфа сама атакует Потыка в могиле; герой звонит в колокольчик, но закон не позволяет людям раскопать могилу и прийти герою на помощь. Змея же налетает извне и начинает рыть могилу (вероятно, чтобы добраться до тела: действие, аналогичное пролизыванию гроба), невольно спасая этим Потыка. Герой в этой версии показан относительно пассивным и беспомощным. Выкопав Потыка из земли, змея атакует его, не встречая сопротивления:

*Опалила она Потыка сына Иванова,
Ише будто ёго да головёнушку (Марк. 100).*

В Марк. 74 перенос змеиных черт на образ женщины-колдуньи завершается, и сама Авдотья становится змеей:

*А в те поры Овдотья в гробу шевелилася,
А как лютою змеёю обернулася.*

На примере вариаций этого былинного сюжета видно, как образ девушки, спасаемой от змея, может смешиваться с женской вариацией образа самого змея.

Змееподобное существо как представитель враждебного иного мира (представления о котором со временем стали частично замещаться концептом иноземного государства [54, с. 111]) стало олицетворением всего тёмного, языческого и колдовского, но аналогичным в русском эпосе становится и отношение к невесте из другого мира. Напомним, что именно в «чужом царстве» спасал царевну от змея архаический сказочный герой. В результате образ женщины, связанной с иномирием – в том числе спасаемой от змея – сам стал носителем змеиных черт.

В Марк. 74 Илья Муромец, предупреждая Потыка об истинной сущности его невесты, говорит:

«А как не жена тебе будет любимая;

А того же она роду ведь змеинога».

Обратим внимание на оружие, которое использует Потык против змеи: прутья и железные клещи. Аналогичный мотив мы видим в сказочном сюжете «Бой на калиновом мосту», где герой использует это оружие также против змеи женского пола (Ник. 14), в данном варианте текста не убивая, а укрощая её. Сечёт змею прутьями также и Добрыня в Пом. 8: он изготавливает их в кузнице по совету матери, сказавшей, что обычное оружие против чудовища бессильно. При этом в эпизоде избияния змеи прутьями типичный для данного сюжета зооморфный образ чудовища обретает человеческие, женские черты: у змеи «появляются» *косы* (!), за которые Добрыня хватает её.

Сказочные героини таким же образом укрощают и других женщин-колдуний, злоумышленниц и соблазнительниц: в сказке «Молодильные яблоки» (СУС 551) герой хлещет прутьями *прекрасную Дуню* (Аф. 171) или *Ирину мягкую перину* (Аф. 175), заставляя её освободить пленённых старших братьев. Этот же мотив мы видим в Аф. 136, где Иван коровий сын проучивает и умирязывает жену своего брата, Ивана-царевича, которая, как и жена былинного Потыка, связана с колдовством и иномирием и хочет погубить мужа. В этих примерах непосредственной связи женщин с образом змея не прослеживается, однако общие черты упомянутых эпизодов (антагонист женского пола, носитель колдовской, иномирной природы, умирязается, но не убивается, с помощью прутьев, в результате чего покоряется герою и выполняет его требования: змея приносит Потыку живую воду, отдаёт Добрыне казну, служит Ивану Быковичу кобылой; Дуня отпускает из плена старших братьев героя; жена Ивана-царевича начинает слушаться мужа) позволяют назвать их вариациями единого мотива, ставшего результатом полного или частичного смешения образов женщины – представительницы иномирия – и женской ипостаси образа змея.

Однако змеиная сущность подобной женщины-антагониста может подчёркиваться и через её связь с мужской ипостасью змея. Яркий пример этого явления мы видим в сюжете «Добрыня и Маринка», в котором змей (*Тугарин Змеевич* (Гильф. 241, Гильф. 288 и др.), *Змей Горыныч* (К.Д. 9 = Пом. 28),

Горынище (Гильф. 78, Гильф. 122), *Идолище Поганое* (Гильф. 316)) выступает в роли любовника последней. Такой же сладострастной любовницей змея, а вовсе не беззащитной его жертвой, показана жена Владимира в некоторых версиях сюжета об Алёше и Тугарине. После того, как богатырь избавляет Киев от чудовища, княгиня корит Алёшу за то, что он разлучил её с *милым другом* (К.Д. 20 = Пом. 43); этими же словами певец обычно характеризует и любовника Маринки.

Обратим внимание на схожесть имён Маринки и Марьи белой лебеди: ряд исследователей (В. В. Иванов и В. Н. Топоров, а также А. Л. Баркова) предполагают, что в основу образов подобных ведьм и соблазнительниц могла лечь фигура Морены (Марены) или Мары – славянской богини, связанной со смертью, а также, вероятно, плодородием и возрождением жизни [11; 117, с. 164]. Иванов и Топоров также отмечают, что в заговорах для обозначения змеи часто используется имя *Марина* [47, с. 171], а А. В. Гура упоминает сербскую легенду о том, что «носатая гадюка (*кљечатица*) была прежде девушкой по имени Мария» [29, с. 279].

В Рыбн. Т.1 28 Маринка подаёт Добрыне чару отравленного *зелена вина*, разрывающего того, кто его выпьет. Певец характеризует это колдовское зелье высказыванием: *А в чаре змеиной силы положено*. В некоторых версиях песни заканчивается тем, что Добрыня казнит колдунью в степи, отсекая ей руки и ноги (Гильф. 78, Гильф. 122): в этом можно увидеть возвращение злодейке её истинных, первоначальных змеиных черт [1, с. 26; 47, с. 171-172].

Таким образом, змееподобное существо в былинном эпосе может быть представлено как олицетворение всего колдовского и нечистого, как один из атрибутов женщины-колдуньи, в то же время и ассоциирующийся с ней.

Выводы по Главе 2

Резюмируя анализ генезиса образа змея в русской фольклорной традиции, мы можем сделать вывод, что большинство основных универсальных атрибутов этого образа, такие как его двойственная природа, связь с хтоническими силами и

иномирием, водной и огненной стихиями, сокровищами и тайными знаниями, колдовская и сексуальная символика, нашли в ней вполне чёткое отражение, а народные змееборческие сюжеты включают традиционные мотивы принесения чудовищу человеческой жертвы, «расчистки места» и освоения дикой природы, а также упорядочивания героем окружающего мира и борьбы с нечистой, «тёмной» силой. Под влиянием христианского мировоззрения змееподобные существа, как реально существующие, так и фантастические, оказались причислены к категории нечистой силы, отождествлены с демоническими существами и Дьяволом, что также соответствует общей тенденции развития рассматриваемых фольклорных образов в западной культуре в период Средневековья.

В русской змееборческой сказке можно выделить два типа героев – собственно сказочного, в большей степени полагающегося на помощь волшебных сил, и змееборца богатырского типа, чудесные обстоятельства рождения и необычная сила которого позволяют ему быть более самостоятельным в борьбе с чудовищем. Чудесное рождение героя может быть связано с древними тотемическими представлениями или культом предков. Вместе с тем, в рамках сказочного сюжета этот мотив часто оказывается переосмыслен и подчёркивает «низкое» происхождение змееборца, которым практически всегда оказывается младший брат, имеющий наиболее низкий социальный статус. Представители некоторых профессий – кузнец, пахарь, пастух – связаны со змееборческим подвигом и могут способствовать победе героя; кроме того, последний может и сам временно выполнять их функции.

Змей также представлен в двух ипостасях: зооморфное мифическое существо, связанное со стихиями и дикой, неосвоенной человеком местностью, либо более антропоморфный противник, использующий «человеческое» оружие и жилище, являющийся правителем собственного царства и имеющий некоторые черты внешнего врага. Вне зависимости от реализации той или иной ипостаси, место обитания змея всегда связано с концепцией потустороннего мира, обычно представленного в виде иного, чужого для героя сказки царства, в котором последний нередко находит себе невесту (как правило, царского происхождения).

Антропоморфизация змея в сказке проявляется лишь эпизодически, и её степень может существенно варьироваться в разных вариантах одного сюжета. Выделенные нами два типа змееборца также являются условными, «крайними» вариантами, черты которых нередко смешиваются в образе героя конкретного сказочного текста.

Вредительство сказочного змея обычно заключается в похищении женщин, людоедстве, поборах и требовании жертвоприношений; влияние на мироздание в космических масштабах, такое, как похищение небесных светил, является для сказки скорее исключением. Змееборчество в русской сказке в большинстве случаев мотивировано спасением женщины от чудовища. Вместе с тем, женская сторона образа самого чудовища также находит отражение в некоторых сюжетах. Эта женская ипостась змея также может проявлять как антропоморфные (в этом случае его образ смешивается с представлениями о чудовищной ведьме – Бабе-яге), так и зооморфные (змея, размеры тела которой достигают космических масштабов) черты, а её типичной ролью в рамках сюжета «Бой на калиновом мосту» является месть герою за погибших змеев-мужчин.

Для змееборческого мотива в русской народной сказке характерен определённый набор устойчивых элементов: протагонист выбирает себе оружие и коня; герой сказочного типа заручается поддержкой волшебных помощников; появление на свет героя богатырского типа носит чудесный характер; сражение героя со змеем предваряется словесной перепалкой; в контексте последней может реализовываться мотив изначального противника или предварительного состязания, заключающегося в демонстрации друг другу силы; в бою герой использует определённые виды обмана противника и получает помощь от своих спутников, благодарных животных или спасаемой девушки; после боя он уничтожает тело чудовища, однако нередко оставляет головы или языки, необходимые для последующего разоблачения ложного героя и т. д.

В русском былинном эпосе змееборческий мотив, сохраняя многие архаические элементы (спасение девушки от змея-похитителя, расчистка места и освоение дикой природы), претерпел существенные изменения в сфере мотивации

действий героя и смысла его подвига. Победа над чудовищем в былине – деяние государственного масштаба; его главной целью является защита Родины от внешнего врага, олицетворением которого становится антагонист. В целом образ змееподобного существа в былине представляется более антропоморфным, чем в сказке; в связи с этой трансформацией некоторые характерные черты змея в народном сознании оказываются рационализированными (бумажные крылья Тугарина; перенос огненной природы и способности к полёту с чудовища на его коня). В некоторых сюжетах («Алёша Попович и Тугарин Змеевич», «Илья Муромец и Идолище») человеческие черты в образе антагониста преобладают и могут считаться его основой; змеиные атрибуты в таких случаях лишь подчёркивают его иноземную, языческую, враждебную для русского человека природу.

Представления о внешних врагах, обитающих на далёкой, чужой, противопоставляемой русским землям территории, слились в народном сознании с концептом иномирия и образами живущих там сверхъестественных существ, что привело к смене отношения к последним – в том числе и к невесте из другого мира, типичной для волшебной сказки: в былине она представляется злобной колдуньей, которая связана со змеем и его колдовской природой или сама занимает его место и получает его атрибуты. Если в сказочных сюжетах змееподобный антагонист выступает, как правило, представителем мужского пола, а женская ипостась образа является лишь вспомогательной, дополняющей мужскую (месть змеихи протагонисту в сюжете «Бой на калиновом мосту»), то в эпических песнях чудовище гораздо чаще предстаёт в виде существа женского пола («Добрыня и змей», «Михайло Потык»). Былинный змей может сохранять и некоторые свои древние черты: связь с потусторонним миром (подземельями, могилами, горами), роль хранителя сверхъестественных ценностей (живой воды, золота и т. д.) («Добрыня и змей», «Михайло Потык», «Алёша и Тугарин») или охранника границы («Илья Муромец и Соловей-разбойник»). В былинах более ярко, чем в русских сказках, реализован религиозный мотив божественной

помощи герою в бою («Добрыня и змей», «Алёша и Тугарин»); это роднит эпические песни с духовными стихами.

Принимая во внимание эти общие тенденции, нельзя забывать, что сказка и былинный эпос, сосуществуя в народном сознании, вступают во взаимодействие, порождая такие явления как сказки о богатырях русского эпоса, а также отдельные варианты сказок («Никита Кожемяка» (Аф. 148)), содержание которых близко к былинному, и былины («Дунай» (Гильф. 191), «Козарушко» (Марк. 110)), включающих элементы, характерные для сказочных сюжетов.

Проанализированный нами фольклорный материал наглядно демонстрирует сложность и многоликость образа змееподобного существа в рамках змееборческого мотива в русском фольклоре. Однако функции змея в сюжетах, включающих этот мотив, не ограничиваются ролью антагониста, побеждаемого героем в бою. Другие традиционные роли змееподобного существа, иногда непосредственно связанные со змееборческим конфликтом, выделены и рассмотрены нами в *приложении 7*.

Глава 3. Змееборчество в русской сказке и былине в контексте западноевропейской традиции

3.1 Мотив змееборчества в западноевропейской (британской) традиции

Говоря о генезисе образа змея и змееборческого мотива на Британских островах, нельзя не отметить культурную общность фольклора населяющих эту территорию народов, обусловленную как общими кельтскими корнями шотландской, ирландской и валлийской мифологии [198], так и взаимодействием культур в процессе их развития. Несмотря на то, что британские представления о змееподобных существах сформировались, как отмечает Дэниел Паркинсон (Daniel Parkinson) в статье «Драконы в фольклоре и легендах» (“The Dragon in Folklore & Legend”), не без влияния скандинавской и саксонской культур [212], в основе многих змееборческих сюжетов, согласно одной из существующих теорий, лежит так называемый “the Celtic Dragon-Myth” («кельтский миф о драконе») [198]. К этому понятию, которое легло в основу одноимённой монографии Джона Фрэнсиса Кэмпбелла [159], мы вернёмся в третьем параграфе данной главы.

Здесь же этот фактор определяет критерии отбора фольклорного материала для исследования: несмотря на то, что объектом нашего изучения является британская народная культура, мы привлечём не только тексты, собранные на территории Великобритании, но и некоторый материал из республики Ирландия. Другими словами, обращаясь к ирландскому фольклору, мы не будем проводить государственных границ: такое ограничение, на наш взгляд, отрицательно сказалось бы на полноте освещения генезиса мотива в изучаемой народной традиции. Подтверждением целесообразности такого подхода являются также и замечания ирландского фольклориста Томаса Крофтона Крокера (Thomas Crofton Croker) о близости ирландской народной традиции к британской, шотландской и валлийской и о наличии у них общих черт¹³⁶.

Британский фольклор, так же, как и русский (см. с. 97-98), сохранил мотив принесения змееподобному существу человеческих жертв. В архаические обряды,

¹³⁶ Цит. по исследованию Генри Глесси [199, с. 22].

лежащие в основе этого мотива, могли внести свой вклад скандинавские представления о морских чудовищах. Так, Ричард Фримен (Richard Freeman) пишет о том, что датчане, заселившие северо-восток Англии, боялись морского змея, которого они называли *Шони* (*Shoney*). Человеческие жертвы, приносимые этому чудовищу, гарантировали безопасность остальных людей: сытый Шони не нападал на корабли викингов [212]. Эрнест Инджерсолл предполагает, что скандинавская мифология могла обогатить представления о змеях на Британских островах образами именно морских чудовищ и, в частности, концептом великого мирового змея, подобного Ёрмунганду [198].

Но змей – это не только грозное хтоническое существо, которое необходимо задобрить, чтобы оно не принесло людям вреда, но и положительный символ. Джон Бэтхёрст Дин отмечает, что солнечное божество (*solar deity*) в мифологии кельтских друидов также имело змеиные черты [170, с. 253]. Уильям Стьюкли (William Stukeley) высказал предположение, что древние насыпи, напоминающие своей формой змей, служили кельтам сооружениями для поклонения змееподобным божествам¹³⁷.

По словам Дональда Маккензи (Donald Alexander Mackenzie), змея как священное животное связывалась у народов, живущих на территории Британских островов, с силами земли и плодородия, оживляющими природу весной¹³⁸ [208, с. 17-18]. В кельтской мифологии змееподобные создания ассоциировались также с концептом Мирового Яйца и яйца вообще, связанным с представлениями о зарождении и развитии всего сущего. В этом контексте змееподобное существо проявляет, так же как и в других культурных традициях, свою двойственность, олицетворяя и мужское (*the Great Father*), и женское (*the Great Mother*) начало [155, с. 185].

¹³⁷ Цит. по исследованию Джуди Аллен и Жанны Гриффитс [147, с. 13].

¹³⁸ Как и в случае со славянским фольклором (см. с. 100), это, вероятно, связано с тем, что змеи уходят на зимовку в свои подземные убежища, появляясь на поверхности с весенним отступлением холодов и знаменуя пробуждение окружающей человека природы от зимней спячки [208, с. 17-18]. Мэри Тревельян отмечает, что на представления о связи этих существ с циклами жизни и смерти в британской народной традиции повлияло и сбрасывание змей старой «шкурки» во время линьки [236, с. 170] (см. также с. 35).

В Уэльсе существует система верований, связанная с домашними змеями – покровителями фермерского дома и хозяйства [159, с. XXVII-XXVIII] – во многом аналогичная таковой у славянских народов. Ряд рассказов об этих змеях, записанных со слов валлийцев, приводит Мэри Тревельян в своей работе «Фольклор и народные предания Уэльса» [236, с. 173-174]. Содержание этих текстов подтверждает сходство британских представлений о подобных существах с верованиями, бытующими у славян. В каждом доме живёт пара таких змей, персонифицирующих хозяина дома и его жену. Со смертью владельца жилища погибает и животное [236, с. 174]. Убийство змеи-покровительницы дома может привести к смерти одного из членов семьи; хозяина жилища могут покинуть удача и достаток [236, с. 173]. За хорошее отношение (змеи «дружат» с детьми, иногда хозяева дома угощают их молоком) сверхъестественное существо может отблагодарить: в таком случае человек получает ценный подарок: например, драгоценность или талисман, который в будущем может принести ему удачу и богатство [236, с. 173-174].

Жаклин Симпсон отмечает, что эти «домашние» змеи разделяют ряд общих черт с «дикими» летающими чудовищами: среди и тех, и других есть свои «короли», которых можно узнать по короне на голове¹³⁹; кроме того, все змееподобные существа являются хранителями сокровищ [231, с. 37]. Материальными ценностями их богатство не ограничивается: как и в фольклоре славянских народов, они представляются стражами сакральных знаний. Джеймс Бонвик (James Bonwick) упоминает, что само кельтское слово, обозначающее змея – serpent – уже содержит оттенок значения, отражающий его мудрость, поэтому змеями называли также и мудрецов, которым были доступны тайные знания или искусство колдовства [155, с. 185-186].

Существуют на Британских островах также и аналогичные славянским (см. с. 101) представления о том, что змея может делиться своей мудростью с людьми; знания и умения, доступные ей, также можно получить и через поедание змеиного

¹³⁹ Представления о змеиных царях и царицах – носителях определённых отличительных черт, в числе которых может быть и корона – есть и у славянских народов [29, с. 293].

мяса. Так, согласно шотландским поверьям, описанным Дональдом Маккензи и отражённым, например, в легенде о Майкле Скотте (Michael Scott) (см. с. 202), тот, кто первым отведаёт бульон, приготовленный из белой змеи¹⁴⁰, обретёт способность исцелять болезни [208, с. 18], понимать язык животных и птиц [236, с. 172], получит власть над сверхъестественными существами, огромную физическую силу и т. д. Аналогичные представления касаются и рыб – в частности, *лосося (salmon)* [208, с. 18] – что является ещё одним приведённым в рамках нашей работы подтверждением близости образов змееподобного существа и рыбы. Обладание знаниями, в сочетании с хитростью и коварством, приписываются в том числе и обыкновенной гадюке (*Vipera berus*) – единственной ядовитой змее, обитающей на территории Великобритании [211, с. 415].

Очевидно, что этот богатый запас взаимосвязанных символических значений в той или иной степени ассоциируется с образом любого змееподобного существа, обобщающим наименованием для которого, как мы упоминали выше (см. с. 26), в британской культуре является термин *дракон (dragon)*. Возможно, в том числе и благодаря связи этих созданий с концептом мудрости и знаний их образы являются одними из наиболее часто изображаемых в англосаксонском искусстве [198]; в частности, они получили широкое распространение в европейской, в том числе и британской, геральдике [221, с. 105]. Бренда Роузен (Brenda Rosen) называет среди основных символических значений геральдического дракона не только мудрость, но также защиту и королевскую власть¹⁴¹ [222, с. 27]. Легендарный король Бриттов, отец короля Артура Утер (Uther) носил титул *Пендрагон (Pendragon)*, что можно перевести с валлийского

¹⁴⁰ Змея или змей белого цвета считается в кельтской мифологии верховным правителем всех остальных змееподобных существ [147, с. 13]. А. В. Гура приводит аналогичный пример из славянского фольклора: согласно представлениям архангельских поморов, «змеями распоряжается змей белого цвета» [29, с. 293]. Отметим также, что в южнославянском (боснийском и хорватском) фольклоре бытуют аналогичные представления о возможности обретения способности понимать язык животных в результате поедания мяса белой змеи [29, с. 327].

¹⁴¹ Вероятно, это связано с наделением правителя качествами мифического предка-покровителя, который мог иметь змеиные черты [54, с. 100].

как «главный дракон» (head dragon) [164, с. 56], т. е. «военачальник»¹⁴². Согласно легенде, в день воцарения Утера на небе показалась хвостатая звезда или комета (подобные природные явления также могли ассоциироваться с летающими змееподобными существами); это было воспринято как добрый знак, и дракон стал символом нового короля [164, с. 56].

Кельтские корни имеет также *Y Ddraig Loch* (т. е. “the red dragon” – «красный дракон»), присутствующий на национальном флаге Уэльса. В письменных источниках (повесть «Ллид и Ллевелис» (“*Lludd a Llefelys*”) из цикла «Мабиногион» (“*Mabinogion*”), а также «История бриттов» (“*The History of the Britons*”)) этот красный дракон также выступает в роли исполнителя пророчества¹⁴³: его победа над белым драконом, олицетворяющим захватчиков, стала предзнаменованием не только изгнания саксов [212], но и воцарения Утера Пендрагона [25, с. 182-183]. Таким образом, представляя собой метафорическое воплощение нации, проявляющей агрессию к захватчикам и защищающей свою землю от них, валлийский красный дракон одновременно отражает воинственную, чудовищную природу этого существа и реализует его функцию защитника и охранника [221, с. 105].

Как и в случае со славянами и другими народами стран Европы, на символику образов британского змея и дракона, а также на их место в фольклоре и народной демонологии существенное влияние оказало христианство. Во многом, результатом именно этого влияния может быть признан тот факт, что змееподобные существа считаются представителями нечистой силы, что, в свою очередь, определяет некоторые традиционные модели поведения человека при

¹⁴² Такая характеристика правителя также может быть связана с изначально божественной сущностью дракона: как отмечает Джон Бэтхёрст Дин, в перечень значений валлийского слова “*draig*” входили не только понятия «змей» или «дракон», но и «верховный бог» [225, с. 255-256].

¹⁴³ Эта символическая роль дракона как явления, знаменующего какие-либо глобальные события, типична для британской традиционной культуры; разумеется, эти события могут носить не только позитивный характер: так, согласно некоторым источникам, в 793 г. обитатели монастыря на острове Линдисферн (*Lindisfarne*) видели летающих над землёй разноцветных драконов; монахи сочли это плохим знаком, и такая трактовка оказалась верной: вскоре викинги вторглись на территорию страны. В 1222 г. драконов видели в небе над Лондоном; это явление стало предвестником сильной бури, которую, по мнению очевидцев, вызвали именно чудовища [212]. Разумеется, в подобных случаях очевидцы могли принимать за драконов или объяснять их деятельностью некоторые природные явления. В древне- и среднеанглийском языке был термин *firedrake* (огненный дракон), который британцы применяли по отношению к метеоритам и другим подобным явлениям. Напомним, что аналогичные представления существовали и у славян (*огненный змей*, см. с. 102-103).

встрече с ними. Так, их можно обезвредить или прогнать определёнными действиями или словами. Согласно информации, приведённой Мэри Тревельян, верный способ «спугнуть» дракона, заставив его бросить охраняемое сокровище и отступить – это произнести имя Христа семь раз [236, с. 172]. Со змеями и драконами, как и со всеми прочими «гадами» (т. е. рептилиями и земноводными) связан ряд примет; они сами, а также предметы или ингредиенты, изготовленные из них, являются атрибутами, сопровождающими быт и деятельность колдунов и ведьм [236, с. 172].

Одной из типичных ролей змееподобного существа в британском фольклоре, а также в древней и средневековой литературе, является роль антагониста. Одним из древнейших и известнейших британских драконоборческих произведений является англосаксонская эпическая поэма «Беовульф» (“Beowulf”), относящаяся, вероятно, к рубежу VII и VIII вв. Единственная существующая рукопись этого произведения датируется примерно 1000 г. [14, с. 8]. Как отмечает В. М. Жирмунский, «Беовульф» считается единственным сохранившимся произведением, свидетельствующим о богатой древнегерманской эпической традиции, которая была уничтожена нетерпимостью католической церкви к остаткам древнего язычества [42, с. 292]. Сохранившаяся версия поэмы содержит следы значительной переработки сюжета в соответствии с христианской идеологией и мировоззрением.

Фантастические подвиги героя перенесены в этом сюжете на реальную историческую почву (в поэме фигурируют датчане и шведы; упоминаются короли, которые действительно правили этими народами), однако главный герой, вероятно, не имеет исторического прототипа [14, с. 9; 161, т. IV, с. 116]. Само его имя – скорее всего, производное от “*bee-wolf*” («пчелиный волк», т. е. медведь¹⁴⁴) может говорить о тотемическом происхождении образа.

¹⁴⁴ Разумеется, это лишь одна из теорий происхождения имени героя, однако она поддерживается рядом исследователей, в том числе Джозефом Кэмпбеллом, подчёркивающим широкую распространённость фольклорных сюжетов о герое – сыне медведя [161, т. IV, с. 116]. Встречаются подобные персонажи и в русской народной традиции. Героем сказки Зел. 14 является *Кожа медвежья – лицо человеچه*, рождённый от связи человека с медведицей. При этом герой подобных сказок (в том числе и упомянутой нами) так же, как и Беовульф, нередко сражается с иномирным противником несколько раз: сначала в доме (в случае с Беовульфом, это бой с

Три противника, с которыми последовательно сражается Беовульф, на первый взгляд существенно отличаются друг от друга, однако все они являются носителями черт, характерных для змееподобных существ.

Первым чудовищем, которое побеждает герой, является *Грендель (Grendel)* – антропоморфное существо, близкое по своей природе к великанам. Автор подчёркивает его генетическую связь с другими чудовищными представителями иномира: эльфами, драконами, злыми духами, а также *древними гигантами, восставшими против Бога* [14, с. 34; 152], которых можно связать с представлениями о хтонических великанах. В числе этих монстров упоминаются также *Этины (Etins)* [152], образы которых также родственны *ограм (ogres)* или *великанам*. К вопросу функциональной близости и, в некоторых случаях, тождественности змееподобных существ и великанов мы обратимся в третьем параграфе этой главы (см. с. 218-222).

Как отмечает А. Я. Гуревич, Грендель является врагом людей; существом, противопоставляемым им [14, с. 12], при этом в нём самом угадываются человеческие черты. В этом концепте отразились и христианские представления: автор поэмы называет Гренделя *потомком Каина, проклятым и осуждённым на муки язычником*¹⁴⁵ [14, с. 12]. Являясь в своём роде антиподом человека, Грендель обитает в дикой, пугающей и таинственной местности, которой противопоставляется относительно безопасный *Хеорот (Heorot)* – «Олений зал». Однако монстр наведывается и туда, и именно там с ним вступает в схватку Беовульф.

Следующим противником героя становится родительница Гренделя, морское чудовище женского пола [14, с. 89], мстящее за убийство своего сына. Несмотря на то, что детально её внешность не описывается – упоминаются лишь *ужасные когти (dread claws)*, которыми она хватает Беовульфа [217, с. 196] – сам мотив мести чудовища-женщины напоминает о змее из русской сказки «Бой на

Гренделем в Хеороте), затем – в подземном мире (бой с матерью Гренделя под водой и с драконом в могильном кургане) [62, с. 90].

¹⁴⁵ Вероятно, именно такое описание делает чудовище олицетворением зла в христианском понимании. «Обычных» же представителей дикой (пусть и фантастической) природы, окружающей человека, христианизированный герой, вероятно, не уничтожал бы, а укрощал и умирал [161, т. IV, с. 117-118] (см. с. 108).

калиновом мосту» (СУС 300А), в которой она преследует героя после его победы над змеями-мужчинами (см. с. 138-140). Автор «Беовульфа» называет это чудовище *владычицей вод, хозяйкой бурь*, как бы ассоциируя её со стихией, в которой она обитает [14, с. 100]. Подобное характерно и для других образов мифических чудовищ женского пола, таких, как, например, змееподобная Тиамат (см. с. 46-49).

Оружие Беовульфа оказывается неэффективным против матери Гренделя, и когда она садится воину на грудь и собирается нанести смертельный удар ножом¹⁴⁶ [14, с. 102], ему удаётся отсечь ей голову древним мечом, который герой увидел среди сокровищ в подводном мире чудовища¹⁴⁷ [14, с. 103].

Последний противник Беовульфа – это дракон, стерегущий сокровища в подземном логове. В русском переводе, выполненном В. Г. Тихомировым, местом его обитания является *курган, находящийся в неприступных горах, среди каменных круч* [14, с. 133-134]. Другие выражения, использованные для описания жилища дракона в переводе Фрэнсиса Гамьера (Francis B. Gummere) на современный английский язык, также подчёркивают его близость к склепу: это *могила на холме (the grave on the hill)* [152]. Жаклин Симпсон обращает внимание на то, что сокровища, которые охраняет дракон, в британском фольклоре нередко связаны именно с могильными курганами или иными земляными укреплениями, которые и становятся местом обитания сверхъестественного существа¹⁴⁸ [231, с. 34-35]. Эта связь подчёркивает принадлежность чудовища, а также тех ценностей, которые он оберегает, к потустороннему миру¹⁴⁹.

В переводе Фрэнсиса Гамьера чудовище из «Беовульфа» именуется автором как *dragon* и *worm* [152] (в русском переводе – *дракон* [14, с. 133] и *змей*

¹⁴⁶ Аналогичный мотив в контексте сражения героя с чудовищем женского пола мы встречали в одном из вариантов русской былины «Добрыня и змей»: Гильф. 241.

¹⁴⁷ Ср. с некоторыми вариантами русской сказки «Три подземных царства» (СУС 301) – Аф. 139, Карн. 14, Черн. 2 – в которых змеборец также побеждает противника оружием, полученным или украденным в царстве змея.

¹⁴⁸ Исключением является лишь фольклор Уэльса, в котором более типичным местом обитания дракона-хранителя сокровищ является дикая местность – удалённые от людских поселений леса, холмы и т. д. [231, с. 35]. Также у валлийцев существуют представления о том, что летающие драконы могут перенести сокровища на новое место, если их прежнее укрытие будет обнаружено [236, с. 168].

¹⁴⁹ В русском фольклоре связь змея с могилами и захоронениями проявляется, например, в былинном сюжете о Михайло Потыке (см. с. 168-171).

[14, с. 136], соответственно). Несмотря на то, что детального описания его внешности поэма не содержит, способность монстра к полёту говорит о возможной его принадлежности к «классическим» драконам, а не бескрылым и безногим «змеям» (“worms”). К этой категории своей классификации относит его и Карл Шукер [230, с. 40]. Отметим, однако, что о наличии у чудовища ног поэма не упоминает [231, с. 33], и такое отсутствие целостного описания атрибутов чудовища заставляет некоторых исследователей выдвигать более осторожные предположения о его внешности. Так, Кэтрин Бриггс (Katharine Mary Briggs) считает, что «классические» драконы появились в британском народном сознании лишь в Средние века, во времена бытования образов этих чудовищ в сюжетах рыцарских романов¹⁵⁰.

Чудовищу из «Беовульфа» присущи такие традиционные для британских змееподобных существ черты, как ядовитость и огненное дыхание. По мнению Пола и Элизабет Барбер (Paul T. Barber & Elizabeth W. Barber), именно образ чудовища из этой поэмы, а также из исландской «Саги о Вёльсунгах» является носителем основных характеристик, присущих дракону в традиционной культуре народов западной цивилизации [149, с. 232].

Мотивация ночных нападений дракона на людские поселения логически обусловлена: он мстит за нарушение своего спокойствия. Монстр проспал в своём логове 300 лет, и лишь вор, покусившийся на охраняемые им сокровища, потревожил и разозлил его. Это вполне соответствует закономерности британского фольклора, сформулированной Жаклин Симпсон, согласно которой змееподобные существа, охраняющие сокровища, как правило, неагрессивны по отношению к людям, и нападают лишь на тех, кто попытается отнять или похитить их клад. В случаях, когда дракон совершает активное вредительство (нападает на людей, пожирает скот и т. д.), охранником сокровищ он обычно не выступает [231, с. 35-36].

В бою с драконом оружие Беовульфа, точно так же, как и во время сражения с матерью Гренделя, оказывается неэффективным и разбивается о голову

¹⁵⁰ Цит. по исследованию О. М. Ивановой-Казас [48, с. 237].

чудовища. Монстр оказывается побеждён лишь с помощью воина по имени *Виглаф* (*Wiglaf*), который бьёт змея не в голову, а в горло, не защищённое бронёй¹⁵¹. Беовульф достаёт нож и вспарывает дракону живот, добывая его [14, с. 156-157], однако ядовитый укус чудовища оказался смертельным для героя. Здесь проявляется ещё один распространённый в мировом фольклоре мотив, согласно которому одержавшему победу змееборцу суждено погибнуть от яда или крови чудовища. Именно такая участь предначертана Тору после победы над Ёрмунгандом во время Рагнарёка; из-за яда убитой гидры, пропитавшего одежду, погибает Геркулес и т. д. [10, т. II, с. 520-521].

Змееподобные существа в британской народной традиции поддаются более строгой и систематичной классификации, чем русские змеи. Среди наиболее распространённых «видов» (или типов) британских змеев и драконов Ричард Фримен в своей статье “British Dragon Gazetteer” («Справочник драконов Великобритании»), опубликованной на сайте “Mysterious Britain & Ireland” («Загадочная Великобритания и Ирландия»), выделяет, в порядке убывания распространённости: «настоящих» (или «классических», согласно терминологии К. Шукера) драконов (*the true dragons*), змеев (*worms*), вивернов (*wyverns*), василисков (*basilisks or cockatrices*) и гвиберов (*gwibers*)¹⁵² [212]. Сам же Шукер считает, что большая часть драконов в фольклоре Британских островов относится, согласно его классификации, к змеям (*worms*) [230, с. 39]. Этого же мнения придерживаются Джон и Кэйтлин Мэттьюз [209, с. 143].

Так как в сказочных и легендарных текстах внешность чудовища редко описывается детально, констатировать принадлежность чудовища к той или иной категории мы можем далеко не всегда. Относительно явно прослеживается в них тенденция чёткого разделения в народном сознании змея (*worm, serpent*), характеризующегося, как правило, отсутствием конечностей, и летающих дракона

¹⁵¹ Данный мотив широко распространён в мировом, и, в частности, в британском фольклоре: несмотря на то, что дракон облачён в крепкую чешуйчатую броню, благодаря которой обычное оружие не может нанести ему урона, на теле чудовища всё же есть уязвимое место (на брюхе, под брюхом, под крылом, на шее и т. д.) [213, с. 42].

¹⁵² Это валлийское наименование змееподобного существа этимологически родственно терминам “viper” (гадюка) и “wyvern” (виверн). По словам Кэрл Роуз, белый саксонский дракон, сражавшийся, согласно легенде, с красным валлийским, был именно гвибером [221, с. 161].

(dragon) и виверна (wyvern). Подобное разделение змееподобных существ на условные «виды» позволяет рассказчику подобрать нужный термин и дать слушателям определённое представление о внешности конкретного существа, не прибегая к его детальному описанию.

Более точная терминология, разработанная в классификации Шукера – например, разделение змеев на сухопутных (worms), пресноводных (freshwater serpents) и морских (marine water serpents) – в фольклорных источниках учитывается не всегда (морской змей может быть назван словом “worm”, сухопутный – “serpent” и т. д.).

Связь с водой также является устойчивой чертой змееподобных чудовищ в британской народной традиции. Джон Эрнотт МакКалох (John Arnott MacCulloch) утверждает, что истоки этого древнейшего признака следует искать в представлениях древних кельтов о змеях и драконах как об охранниках водоёмов [206, с. 188]. При этом народное сознание сохранило следы положительного отношения к этой охране источников: согласно валлийским поверьям, тот, кто убьёт или прогонит змея, охраняющего колодец или родник, навлечёт беду или даже смерть на себя и своих близких [236, с. 19].

Существуют в британском фольклоре и другие чудовища, разделяющие со змеем некоторые общие черты. Например, демонический *водяной конь* (water-horse), представления о котором распространены в Шотландии и Ирландии, является оборотнем и может принимать другие формы, в том числе и человеческое обличье, в котором он, как восточнославянский *огненный змей* (см. с. 102-103), соблазняет или насилует женщин [206, с. 188]. *Водный бык* (water-bull), представления о котором связаны с древним кельтским культом быка, напротив, дружелюбно настроен по отношению к человеку и, согласно информации, собранной в народной среде Джоном Ф. Кэмпбеллом, является врагом водяного коня [219, т. IV, с. 304-306].

В некоторых географических областях Британских островов бытуют представления о собственных, «локальных» видах змеев и драконов; общепринятые их типы также могут иметь уникальные «местные» названия. Так,

в английском Сассексе (Sussex) дракона, обитающего в воде, называют *накером* (*knucker*), а водоём, в котором он поселяется – *knuckerhole* (*нора* или *яма накера*). Предполагается, что этот термин произошёл от древнескандинавского слова *nikyr* – «водный монстр» (*water monster*). Ирландцы верят в то, что в горных озёрах живут полудраконы-полурыбы, называемые *wurruim*. Их редко можно увидеть, но во время непогоды люди слышат их громогласное рычание [159, с. XXI]. Джон Фрэнсис Кэмпбелл, ссылаясь на данные, опубликованные в работе “Seventy Years of Irish Life” («Семьдесят лет жизни в Ирландии») Уильяма Ричарда Ле Фану (William Richard Le Fanu), среди мест обитания скрытных, но опасных *вуррумов*, называет озеро Лох-Брин (Lough-Brin) и ещё один водоём, расположенный между последним и Гленкаром (Glencar Lough) [159, с. XXI- XXII]. Также в ирландских водоёмах, согласно народным верованиям, живут змееподобные монстры, называемые *péist*, *péiste* или *piast* [155, с. 174] (произносится как *пист* или *писта*), которые могут достигать 20 футов в длину [221, с. 288; 230, с. 29]. В шотландской народной традиции присутствует *Cirein-cròin* (или *Cirean*), что переводится как «Серый гребень» (“Grey Crest”); это чудовище также называют «великим вихрем» и «океанским монстром» (“the Great Whirlpool, Beast or Monster of the Ocean”). Описывается он как самый огромный в мире морской змей, способный за один раз проглотить нескольких китов [221, с. 83-84]. В шотландских горах и горных долинах в районе Гленко (Glen Coe), согласно местным поверьям, живёт змееподобный бескрылый *beithir* [221, с. 44].

В следующих параграфах этой главы мы обратимся к сходствам и различиям образа змееподобного существа и элементов связанного с ним мотива в контексте изучаемых фольклорных жанров.

3.2 Змееборчество в западноевропейской (британской) легенде

Прежде чем приступить к анализу легендарного и сказочного фольклорного материала, мы считаем необходимым определить терминологические рамки этих понятий в контексте британского фольклора.

Понятие “folk tale” («народная сказка») в английском языке является достаточно широким; оно включает в себя не только “folk fiction” – собственно сказки, одним из видов которых являются волшебные сказки (“wonder tales”), но и “folk legends” (легенды) [156, с. 5]. Поэтому в британских сборниках «сказок» (“folk tales”) волшебные сказки могут соседствовать с легендарными сюжетами. Таким образом, использованные нами литературные источники можно условно разделить не на две, как в случае с русским фольклором, а на три категории (см. *рисунок 4 в приложении 4*): сборники собственно сказок, источники информации о легендах, и, наконец, издания, в которых представлены и сказки, и легенды (именно они в ряде случаев содержат в названии обобщающий термин “folk tales” [167, 177, 179]).

Кроме того, необходимо уточнить границы такого расплывчатого понятия как «легенда». Как справедливо отмечает В. Я. Пропп, этот термин не имеет единого, общепризнанного значения ни в научном, ни в обиходном языке [93, с. 269]. В отечественной науке он смешивается с рядом других понятий – «предание», «сказание», «побывальщина», «быличка» и т. п. [139, с. 46]; выбор подходящего термина в работах исследователей нередко определяется, по словам Л. И. Емельянова, «чисто интуитивным образом» [39, с. 251]. Причины этого неразличения жанров несказочной фольклорной прозы [58, с. 7] заключаются, по мнению В. П. Аникина и К. В. Чистова, в том, что они «не отличаются структурной самостоятельностью и законченностью» [139, с. 49], для них особенно характерны диффузность границ и «внутренняя гибкость жанровой формы» [6, с. 39], «разомкнутость» и «открытость», присущие в той или иной степени всем жанрам фольклора [58, с. 6]. В западной фольклористике тенденция объединения вышеупомянутых жанров в единую группу «легенд» (“legends”) прослеживается ещё более явно [58, с. 7-8].

Главным признаком, противопоставляющим «западную легенду» сказочной прозе, Бренда Роузен считает её «правдоподобную историчность» [222, с. 12]. Именно связь с историей является одним из основных признаков легенды согласно дефиниции слова “legend” в англоязычных толковых словарях [233, 241].

Тот факт, что легендарный сюжет приурочен, как правило, к историческому времени, обуславливает отношение рассказчика к описываемым в нём событиям как к реальности, а не вымыслу [58, с. 8]. Таким образом, как отмечает А. П. Липатова, реальность легенды, в которой происходят чудесные, невероятные с точки зрения повседневности события, оказывается «встроена» в «нашу» действительность и способна влиять на неё, в отличие от сказочной реальности, которая не пересекается с реальным миром, оставаясь как бы «параллельной» ему [58, с. 77].

В контексте вышесказанного становится очевидным, что легенда понимается исследователями как рассказ о каком-либо необычном событии. Подобный подход бытует и в отечественной фольклористике [58, с. 22]. Так, по мнению С. Н. Азбелева, именно эта характеристика позволяет разграничить легенды и предания: содержание последних не подразумевает ничего невероятного, недопустимого в объективной реальности [5, с. 18]. Существует также другая точка зрения, согласно которой легенда представляет собой рассказ, характеризующийся «религиозной» окраской (А. Н. Афанасьев, А. Н. Пыпин) [58, с. 22].

Объединяя данные подходы, исследователи выделяют три жанровые разновидности легенды:

- «историческую» (В. Е. Гусев [30, с. 123]) или «этиологическую» (Т. В. Зуева [46, с. 87])¹⁵³ – «познавательный» рассказ, объясняющий причины или условия возникновения чего-либо;

- «религиозную» или «религиозно-назидательную», тематика которой связана с деяниями Бога, ангелов и святых, а также с религиозной моралью и правилами поведения;

- «социально-утопическую», в рамках которой Т. В. Зуева выделяет три основные тематики: «о золотом веке», «о далёких землях» и «о возвращающемся избавителе» [46, с. 87].

¹⁵³ Опираясь на многочисленные примеры подобных текстов, А. Н. Афанасьев рассматривает легенду как эволюционировавшую форму мифа, который в процессе своего развития был «низведён» на землю и прикреплён к определённой местности и историческим событиям [10, т. I, с. 13].

Все отобранные нами британские змееборческие легенды имеют географическую привязку к определённой местности. Их сюжеты, как правило, связываются с историей конкретного населённого пункта или иного географического объекта (например, холма или озера, рядом с которым разворачивается сражение героя со змееподобным существом); во многих случаях они содержат упоминания определённого времени действия¹⁵⁴ и нередко носят этиологический характер.

Отдельную группу текстов составляют легенды о змееборческих подвигах святых. Эти произведения можно отнести как ко второй, так и к первой группе, так как элементы религиозной морали (демонстрация героем своей духовной силы и в некоторых случаях проявление им милосердия по отношению к врагу) сочетаются в них с привязкой сюжета к определённому месту, а иногда также и времени действия. Таким образом, ко всем отобранным текстам применим термин «местная легенда». Согласно данным, приведённым Жаклин Симпсон, более 70 британских деревень и маленьких городов имеют свою собственную легенду об обитавшем в окрестностях населённого пункта драконе [231, с. 10].

Отметим, что в русской народной традиции также наличествуют местные легенды о змееподобных существах, этиологическая составляющая в которых демонстрирует определённую близость с британскими сюжетами: так,

¹⁵⁴ Упоминание географических объектов и относительная определённость времени действия, а также возможность веры рассказчика и слушателей в описываемые события [71, т. II, с. 45], на первый взгляд, роднит легенды с русскими былинами, однако исторические и географические отсылки в эпических песнях гораздо более условны. В третьем параграфе предыдущей главы мы упоминали о разногласиях отечественных исследователей по вопросу историзма былин и о нашем компромиссном отношении к этой проблеме (см. с. 144-146), однако следует признать очевидным тот факт, что в сравнении с былинной легенда даёт более чёткое и конкретное представление о времени и месте действия. Так, например, из текста легенды о *Лэмбтонском змее* (*The Lambton Worm*) слушатель получает вполне однозначную информацию о месте обитания чудовища: река Уир (Wear) в английском графстве Дарем (Durham); в случае же с былинными текстами о Соловье-разбойнике и его заставе у реки Смородины и Калинова моста ситуация иная: местность, в которой он обитает, имеет явные сказочные черты, и несмотря даже на указание о её местонахождении между Черниговом и Киевом, эти река и мост не могут считаться однозначно определёнными географическими объектами. А. Л. Баркова в статье «Четыре поколения эпических героев» приводит несколько других ярких примеров, которые также наглядно иллюстрируют условность и размытость русской былинной географии, её отдалённость от объективной реальности [11]. Ю. А. Новиков в статье «Сказитель и эпический текст (из текстологических наблюдений над былинами из сборника Кириши Данилова)» обращает внимание на некорректность подхода В. Г. Белинского, критикующего вариант К.Д. 48 = Пом. 4 быliny «Добрыня и змей», в частности, за непоследовательность употребления сказителем географических названий. Новиков подчёркивает важность разграничения литературоведческого и фольклористического подходов к текстовому материалу и необходимость использования именно последнего из них по отношению к произведениям народного творчества [84]. Этот подход учитывает былинную условность упоминаемых сказителем топонимов и не переносит место действия сюжетов в историческую действительность, которая не допускает неточностей.

А. Н. Афанасьев в «Поэтических воззрениях славян на природу» упоминает о *Змиевой горе* в Томской губернии. В эту гору, согласно рассказам местных жителей, когда-то ушёл *змей-полоз*. Другие легендарные сюжеты, приведённые Афанасьевым, повествуют о пещере на берегу Иртыша, в которой скрылся явившийся из реки змей, оставив за собой выжженную тропинку на траве, а также о большом камне на о. Робьяк в Белом море: в углублении, образованном в этом камне, также жил когда-то страшный змей [10, т. II, с. 528].

О *Змиевой горе*, находящейся недалеко от Саратова, упоминают немецкий путешественник Адам Олеарий (Adam Olearius) и голландец Ян Янсен Стрейс (Jan Jansen Struys): по мнению последнего, она носит такое имя потому, что «вся извивается», однако согласно рассказам, услышанным им от русских, камни, составляющие гору – это разрубленные на три части¹⁵⁵ неким «рыцарем» (богатырём) огромные змеи, когда-то водившиеся в этих краях [54, с. 195; 125].

Н. К. Козлова выделяет следующие тематические группы восточнославянских народных произведений сказочной прозы, повествующих о змееподобных существах:

- неожиданная встреча со змеем;
- огромный змей/змея в истории природных или социокультурных объектов;
- пахота на змее;
- святой Георгий и змей [54, с. 186-187].

Подавляющее большинство отобранных нами британских текстов может быть включено в первую, вторую (сюжеты, включающие этиологический мотив) и четвёртую (при условии расширения тематики до оппозиции «святой змееборец и змей») группы.

Основным критерием, обусловившим наш выбор местных легенд в качестве основного материала для изучения в контексте анализа британского фольклора, является не только их широкая распространённость и многообразие, но и тот факт, что их популярность в Великобритании активно поддерживается и в настоящее время: по словам Жаклин Симпсон, большинство локальных легенд о

¹⁵⁵ Ср. с легендой о Майкле Скотте (см. с. 460).

драконах, на протяжении веков существовавших в устной традиции, в XIX и XX вв. оказались записаны¹⁵⁶, и сегодня бытуют как в прежней форме, так и в виде печатных версий. Некоторые сюжеты подверглись литературной обработке, проведённой как фольклористами, так и заинтересованными тематикой писателями; в ряде случаев эти лица и сами являются жителями населённых пунктов, связанных с сюжетами легенд [231, с. 11].

Эти письменные версии текстов, широко распространённые в тех областях, с которыми связаны легенды, оказывают существенное влияние на устное бытование сюжетов. Сегодня они представлены как в фольклорных сборниках и местных путеводителях, так и в сети Интернет: веб-сайты, посвящённые фольклору и культуре Великобритании или отдельных её регионов, предоставляют для всех интересующихся – от исследователей народной культуры до туристов и самих местных жителей – богатый запас локальных легенд. Несколько таких интернет-источников [166, 173, 212] было использовано нами при отборе и анализе текстов.

Разумеется, русские местные легенды также продолжают существовать и сегодня как в «классических», так и в новых формах, в целом проходя путь, аналогичный описанному, но мы с сожалением вынуждены констатировать, что в современном информационном пространстве нашей страны они не так широко распространены и популяризированы, как подобные сюжеты в Великобритании.

Британские легенды отобраны нами из сборников произведений британского фольклора Г. Глесси [199], Дж. Джейкобса [200], Д. Кидинга и Э. Даглас [179], К. Кроссли-Холленда [167], Ч. Дж. Тиббитса [235], Э. С. Хартленда [177] и Дж. Хэмилтон [191]. Кроме того, мы обратились к ряду дополнительных источников информации о змееборческих легендах Британских островов – к текстам научного и энциклопедического характера, а также интернет-источникам [147, 154, 155, 159, 166, 173, 181, 186, 193, 195, 198, 209, 212, 221, 223, 229, 230, 231, 236, 240, 241].

¹⁵⁶ Число записей, сделанных в более раннюю эпоху, относительно невелико [231, с. 11].

Полный перечень отобранных нами легендарных сюжетов, их подробный анализ, включающий информацию о географической привязке легенд и некоторые частные выводы о сходстве содержания рассмотренных сюжетов с мотивами, представленными в произведениях русского фольклора, представлены в *приложении 8*. Основным материалом для анализа стали змееборческие сюжеты L01-L42; дополнительно были рассмотрены легенды об обитающих в определённой местности змееподобных существах, не содержащие в явном виде мотива сражения с ними (L43-L66).

Обратим внимание, что система сокращений ссылок на легендарные сюжеты и подход к отбору материала, принятый нами в данном параграфе, отличается от используемого при анализе сказочного и былинного материала; описание этой системы и полный список источников информации о британских легендах приведён в *приложении 4*.

В первой главе настоящей работы мы упоминали о том, что повсеместно распространённые на Британских островах истории о присутствии рядом с человеческими поселениями фантастических существ в некоторых случаях имеют определённую реальную основу, укрепляющую веру людей в существование чудовищ. Подробности описаний внешности и повадок змееподобных чудовищ иногда позволяют исследователям выдвигать предположения о случаях столкновения человека с нетипичными для британской фауны животными. Подобные инциденты могут стать фактической базой для появления легенды или неопровержимым доказательством правдивости уже существующих поверий.

Так, внешний вид и поведение «змея», ряд столкновений с которым произошёл в лесу св. Леонарда (St. Leonard's Forest) в Западном Сассексе примерно в 1614 г. (L43), напоминают огромную змею, такую, как например, кобра, а в «драконе» из Уормингфорда (Wormingford) (L31), терроризировавшем местных жителей в начале XV в., можно узнать черты крокодила (болото в качестве места обитания; непробиваемая для стрел чешуя; коренастое тело с короткими лапами и мощным хвостом; отсутствие фантастических черт, таких как огненное дыхание или крылья; нападения монстра на людей и стада овец).

Подтверждение такому предположению можно найти и в самом письменном источнике, который содержит информацию о случившемся, записанную современниками инцидента: чудовище в ней именуется не только как *dragon*, но и как *cockadrille*. Без сомнения, это термин является искажённым словом “crocodile” (напомним, что и в русском фольклоре наличествует *лютый зверь коркодел* (см. с. 97), имеющий, вероятно, аналогичный прообраз). Подобные случаи позволяют предположить, что экзотические животные привозились в Великобританию из южных стран, где по воле случая иногда оказывались на свободе.

Таким образом, возможный видовой состав живых существ, принимаемых жителями Британских островов за мифических чудовищ, в целом не выбивается за рамки, описанные нами во втором параграфе первой главы (см. с. 76-71). Несмотря на то, что мы признаём вероятность подобных столкновений, их, на наш взгляд, не следует причислять к основным факторам, влияющим на генезис легенд о змеях и драконах. Эти случаи являются скорее исключительными событиями, оказывающими, однако, определённое влияние на веру человека в сверхъестественное.

Ещё об одном подобном «доказательстве» – найденном в море неподалёку от деревни Кайлв в Сомерсете черепе ихтиозавра, который считается останками дракона по имени *Синий Бен (Blue Ben)* (L45), жившего в Патшемском холме (Putsham Hill), мы также упоминали в первой главе (см. с. 78). Другой примечательной особенностью этого легендарного создания является его связь с христианским Дьяволом. Последний, узнав о существовании чудовища, сделал его своим *ездовым животным (steed)* и *ездил на нём верхом по закоулкам Ада (ride him round the streets of Hell)*. Судя по всему, подобное «приручение» произошло против воли дракона: в Аду было так жарко, что по возвращении он вынужден был сразу же нырять в море, чтобы охладиться. Из такого развития событий мы можем сделать вывод, что даже когда дракон представляется в британском народном сознании «обычным» представителем фауны, существующим в окружающей природе «нашего» мира, он всё же является

представителем «низшей» демонологии, принадлежащим Дьяволу, подчинённым ему.

Справедливость подобного предположения подтверждается ещё одним сюжетом (L07), в котором змееборцу, победившему дракона, явился Дьявол, недовольный таким развитием событий и потребовавший в качестве компенсации за смерть принадлежащего ему существа душу героя. Наконец, сюжет L41 прямо ассоциирует чудовище с Дьяволом и наделяет его способностью управлять разрушительными силами стихии – грозой и ветром.

Разумеется, «нечистым» считается и такое змееподобное существо как *василиск (cockatrice)*. О демонической природе этого создания, наводившего страх на жителей английской деревни Ренвик (Renwick) (L12), красноречиво говорит как само место его появления – *остов разрушенной церкви (the ruins of the demolished church)*, так и способ борьбы с ним: смелый местный житель победил чудовище с помощью оружия из древесины, являющейся средством против нечистой силы. Согласно одной версии легенды, это был *кол из ствола боярышника (a stake made from hawthorn)*, в другом варианте – *ветка рябины (a rowan branch)*. При анализе русского материала мы встретились с подобным мотивом лишь единожды: в одной из версий былины о битве Добрыни со Змеем (К.Д. 48 = Пом. 4) богатырь повесил убитое чудовище на осину (см. с. 166).

Легенда о змееподобном существе может иметь и другой характер связи с библейскими представлениями: так, чудовище, обитающее в ирландском озере Лох-Маскри (Lough Muskry) (L46), считается *оружием возмездия Иоанна Крестителя (an avenger of John the Baptist)*; его образ связывается, с одной стороны, с днём рождения этого святого (St. John's Day), отмечаемым 24 июня, а с другой – с библейскими представлениями о конце света. Драконам из шотландского озера Лох-Мари (Loch Maree) (L51), представления о которых были связаны с другим религиозным праздником (днём св. Маэль Рубы (St. Maelrubha)) местные жители приносили в жертву быков. Эта традиция сохранялась вплоть до середины XVIII в.

В иных случаях, когда практика жертвоприношения отмирает, в народном сознании могут сохраняться представления о том, что чудовище может по собственной воле «забрать» животное или человека. Так, в L49 монстр обитал в предположительно *бездонной (fathomless)* впадине на дне реки Тафф (the River Taff), и в случаях, когда тело утонувшего человека не находили, считалось, что змей утащил его в своё подводное логово.

Данный сюжет иллюстрирует широко распространённое на Британских островах представление о том, что некоторые водоёмы являются чрезвычайно глубокими или даже бездонными. Такая характеристика сопровождает не только рассказы об озёрах и реках, в которых живут змееподобные существа, но и другие легенды: например, о хранящемся на дне водоёма кладе, затонувшей церкви или целой деревне. Любая из перечисленных вариаций легенды о водоёме может сопровождаться рассказами о подводном свечении, которое можно увидеть по ночам [223, с. 32].

Такая распространённая черта змееподобных существ как их связь с водой иногда дополняется мотивом близости образов этих чудовищ с рыбами: дракон Иоанна Крестителя (L46) представляет собой гибрид змееподобного чудовища и *лосося (salmon)*, а в L47 в одном пруду сосуществовали два фантастических монстра – дракон и *гигантская форель (a giant char)*.

Легенды о водных чудовищах сохранили некоторые следы положительного отношения к ним как к охранникам и хозяевам водоёмов. Так, дракон из Стратмартина (Strathmartine) (L15), согласно легенде, находился у колодца и последовательно проглотил девять сестёр, которых отец отправил за водой. Несмотря на, казалось бы, явное вредительство со стороны монстра, вызвавшее закономерную реакцию местного населения (отец девушки пытается собрать местных жителей для борьбы с драконом), удивительным может показаться тот факт, что во время боя поглотитель не пытается атаковать драконоборца, а убегает от него. Кроме того, в одной из ранних версий легенды упоминается, что девушки отправились за водой в воскресенье, нарушив тем самым религиозный запрет. Таким образом, можно предположить, что в изначальном сюжете

чудовище выступало в роли сверхъестественного регулятора религиозных норм, наказывающего тех, кто их нарушает, а введение в повествование отрицательной реакции местных жителей на его действия является более поздним дополнением.

Включение в сюжет произведения морали, рассказывающей слушателям о последствиях поведения, которое нарушает нормы нравственности или религиозные запреты, характерно и для некоторых других британских змееборческих легенд. Так, все беды, постигшие местных жителей в легенде о Лэмбтонском змее (L01), начались с того, что юный герой вёл себя неподобающим образом: ловил рыбу на реке в воскресенье вместо того, чтобы идти вместе со всеми взрослыми в церковь, и громко проклинал водоём из-за отсутствия клёва.

Изменение отношения к змееподобным существам на отрицательное, произошедшее в ходе исторического развития, вероятно, во многом благодаря влиянию христианства, привело к возникновению сюжетов о враждебных захватчиках водоёмов, не пускающих людей к воде. Например, в L23 чудовище захватывает *три священных колодца (three holy wells)* на территории Лонгвиттон-Холла (Longwitton Hall), присвоив, таким образом, не принадлежавшие ему изначально ценности и получая от них целительную силу, позволяющую его ранам быстро затягиваться.

В легендах о змееподобных существах, охраняющих сокровища, невраждебный характер чудовищ оказывается гораздо более устойчивым: во многих сюжетах (L55-L61) они нападают лишь на тех, кто покушается на хранимые ими ценности. При этом местом захоронения клада и обитания его охранника иногда являются, как и в случае с драконом из «Беовульфа» (см. с. 184), могильные курганы¹⁵⁷ (L59-L61). Связь чудовища с подобными местами подкрепляется представлениями о кладбищах и могильниках как территории

¹⁵⁷ Подобное сочетание мотивов обитания змееподобного существа в могиле и его обладания различными ценностями встречалось нам в былинке о Михайле Потыке (см. с. 168-171), а если признать родственными концепты могилы и загробного (иного) мира, то можно констатировать, что аналогичные мотивы широко распространены и в змееборческих сказках.

обитания нечистой силы, которая иногда может зарождаться из останков тел¹⁵⁸. Подобный мотив мы обнаруживаем в легенде о драконе, опустошающем окрестности английской деревни Нортон Фитцуоррен (Norton Fitzwarren) (L19). Недалеко от поселения находилось массовое захоронение бриттов, убитых когда-то римским генералом Осториусом (Ostorius). Из древних останков тел и сформировался чудовищный дракон.

В последнем случае с происхождением монстра связан определённый географический объект – *городище времён железного века (an Iron Age hill fort)*, находящееся рядом с деревней. Однако гораздо чаще особенности местного ландшафта связываются не с появлением сверхъестественного существа, а с результатами его действий. Так, рядом с корнуольским городом Хелстон (Helston) (L63) ужасный летающий дракон бросил ком огня, который принёс в когтях; застыв, тот образовал огромную скалу, находящуюся на прежнем месте и по сей день. Этиологический мотив – объяснение происхождения скалы – сочетается в этой легенде с историей появления локального праздника: местные жители ежегодно отмечают день спасения города, который мог пострадать от непредсказуемых действий чудовища.

Другая легенда (L22) объясняет историю происхождения мыса Филей Бригг (Filey Brigg), выдающегося в море на расстояние примерно в милю и состоящего из нагромождения небольших скал. Согласно этому сюжету, скалы представляют собой окаменевшие останки скелета чудовища, утонувшего в море. Напомним, что аналогичный этиологический мотив встречается и в русской легенде о Змиевой горе, камни, составляющие которую, также являются останками змеев (см. с. 192).

Действия чудовища в британской легенде нередко становятся причиной возникновения таких особенностей ландшафта, как впадины, углубления, борозды, русла рек и т. д. Ирландская легенда L37 повествует об огромном змее, спешащем по суше к морю. След, который он оставил за собой, стал руслом реки

¹⁵⁸ С другой стороны, с покоящимися в курганах людьми или миром мёртвых в целом могут связываться и охраняемые драконом сокровища.

Ли (the River Lee), а место, где монстр останавливался на ночлег, превратилось в озеро Лох-Лу (Lough Loo).

В L32 кровь, пролитая побеждённым драконом, прожгла землю на вершине холма; с тех пор на этом месте не растёт трава, а сам холм носит имя *Драконьего* (the Dragon Hill). Вообще, наличие у географического объекта названия, связанного с сюжетом легенды, является достаточно распространённым элементом этиологического мотива (L04, L09, L15 и др.). Около шотландской деревни Линтон (Linton) (L14) есть холм *Уормингтон* (Wormington Hill), название которого происходит от слова “worm” – «змей». Легенда о Лэмбтонском змее (L01) породила сразу несколько связанных с чудовищем названий: колодец, в котором жил змей, носит название *Змеинового* (Worm Well); такое же прозвище получил и холм, вокруг которого он обвивался, оставив на склонах возвышенности отпечатки колец своего тела (Worm Hill). Во многих случаях именно холм становится местом обитания чудовища: змей или дракон может жить в норе под холмом либо использовать возвышенность в качестве места для отдыха, обвивая его своим телом.

Проанализировав отобранные сюжеты, мы можем сделать вывод, что змей или дракон в британской легенде практически всегда зооморфен; местом обитания змееподобного существа, живущего на суше, как правило, является логово (lair, den) (L02, L04, L05, L14, L16, L22 и др.), нередко представляющее собой нору или пещеру. В нескольких сюжетах упоминаются находящиеся в логове детёныши; чудовище в таком случае, в соответствии с логикой повествования, представляется существом женского пола. Победив змея, герой или местные жители уничтожают и его потомство, блокируя вход в пещеру (L20) или сжигая гнездо (L30). Этот мотив встречался нам в былине о Добрыне Никитиче, который также уничтожает змеёнышей в пещере (в Марк. 100 – именно путём сжигания гнезда) или давит их конём в чистом поле.

Британский легендарный змей никогда не проявляет признаков цивилизованного существа и не поселяется в жилище, подобном человеческому; в некоторых случаях он лишь заселяет не используемые человеком строения,

например, разрушенный замок (L24) или церковную башню (L25), как это мог сделать бы дикий зверь. Более того, легендарное чудовище в подавляющем большинстве случаев не проявляет и таких признаков разумности как способность к мышлению (что способствует успешной реализации различных уловок героя во время боя, к которым мы обратимся ниже) или человеческой речи. Сюжеты-исключения, в которых герой вступает с драконом в диалог (L06, L22), носят комический, пародийный характер, и умение монстра разговаривать является в них необходимым условием реализации задумки героя, решившего избавиться от противника, угостив его отравленным или просто очень клейким и вязким *пудингом* (*pudding, parkin*).

Легенда о змееборческом подвиге сэра Джона Лэмбтона (sir John Lambton) (L01) является одним из популярнейших британских фольклорных произведений, представленным во множестве вариантов пересказа, и включает, на наш взгляд, ряд наиболее характерных черт изучаемого нами мотива.

Кроме уже упомянутой этиологической составляющей, типичными в этой легенде являются описываемые черты змея и характер его вредительства. Несмотря на то, что британский фольклор, на первый взгляд, даёт более полное представление о внешности змея, чем русский, детальное описание внешнего вида антагониста в оригинальных легендарных текстах, как правило, также отсутствует. О некоторых внешних атрибутах мы можем догадываться по действиям чудовища: например, способность к полёту предполагает наличие крыльев, однако последние в тексте не упоминаются (L04, L05, L06, L21); об огромных размерах тела мы можем судить по способности змея обернуться вокруг холма несколько раз (L01) и т. д.

Характерными чертами британского легендарного змея или дракона является ядовитое (L01, L08, L10, L14) или огненное дыхание (L04, L16, L17, L18, L23) [231, с. 39], а также ядовитость крови (L13, L27), в некоторых случаях являющаяся причиной смерти героя даже после победы над монстром (L04, L06). Напомним, что в русском фольклоре типичным для змея является лишь огненное дыхание.

Чешуйчатая броня змея нередко оказывается неуязвимой для обычного оружия (L21, L24), что также затрудняет борьбу с ним. Например, в сюжете о драконе из Уормингфорда (*The Dragon of Wormingford*) (L31) люди пытаются стрелять в чудовище из луков, однако стрелы не наносят ему никакого вреда.

В отобранных нами легендах совершенно не представлена такая характерная для русского фольклора особенность змееподобного существа как многоголовость. Тем не менее, аналогичный фактор, затрудняющий борьбу героя с чудовищем, в легендарных сюжетах широко распространён в виде способности последнего быстро заживлять раны и сращивать своё тело после разрубания. Лишь в сюжете L23 это свойство является временно приобретённым; в остальных же случаях (L01, L02, L03) дракон обладает такой способностью изначально. В *приложении 9* (см. с. 460-465) приведён текст легенды о Майкле Скотте [191, с. 70-76], в котором также отражён данный мотив. Чтобы обезопасить себя от возможного воскрешения побеждённого змея, которого Майкл разделил двумя ударами *посоха* (*a walking staff*) на три части, герой уносит с места сражения среднюю часть змея, и *мудрая старушка* (*a wise old woman*), в доме которой победитель со своими спутниками останавливается на ночлег, готовит змеиное мясо на огне. Майкл оказывается первым, кто пробует приготовленное мясо змея, и получает благодаря этому сверхъестественную силу и магические способности. Важной характеристикой чудовища в этом контексте является цветовая характеристика чудовища: побеждённый Скоттом змей был белым (см. с. 180).

В предыдущем параграфе мы упомянули ещё об одном отличии британской фольклорной традиции от русской, заключающейся в возможности классификации британских змееподобных существ и тенденции их разделения в народном сознании на несколько категорий, среди которых можно относительно чётко выделить две группы: безногих «змеев» (*worms, serpents*), а также «драконов» (*dragons*), характеризующихся наличием конечностей (см. с. 186-187). Анализ легендарных текстов показывает, что термины “*serpent*” и “*worm*” являются синонимичными и иногда свободно заменяют друг друга (L29, L49). Более явная граница между понятиями “*serpent/worm*” и “*dragon*” в некоторых

случаях также оказывается весьма условной: так, существа, называемые драконами, гораздо чаще характеризуются способностью к полёту (L04, L20, L21 и др.) и выступают в качестве охранников кладов (L56, L58, L59, L60, L61), однако довольно часто они проявляют также и признаки, в большей степени характерные для змеев. Например, в сюжетах L11, L46, L47 и L51 место обитания дракона связывается с водой, а в L02 и L25 он обвивает противника кольцами своего тела – подобное поведение также более типично для змеев (L01, L64), внешность, а следовательно, и поведение которых чаще вызывает ассоциации с огромной змеей (см. с. 211). Наконец, легенда L39 допускает применение по отношению к чудовищу обоих терминов – и “dragon”, и “serpent”.

Как мы упомянули выше, многие легенды не содержат достаточной информации о внешности и повадках чудовища, позволяющей отнести его к той или иной группе в рамках классификации К. Шукера; одного лишь используемого рассказчиком термина, выбранного для наименования чудовища – “dragon” (L11, L18, L22, L25, L32, L33 и др.), “serpent” (L37, L39, L42, L66 и др.), “worm” (L10), “water monster” (L35) – для этих целей недостаточно. Те сюжеты, в которых описание внешности змееподобного существа всё же присутствует, мы можем разделить на повествующие о «настоящих» змеях (serpents) – «сухопутных» (worms) (L01, L03, L08, L09, L14, L43, L64, L65), пресноводных (freshwater serpent dragons) (L01, L48, L49, L50) и морских (marine serpent dragons) (L28) – а также о «классических» драконах (classical dragons), типичным представителем которых является «классический» европейский дракон (European classical dragon) (L17, L23, L31, L44, L45, L57, L58, L61, L62, L63).

Изучаемая народная традиция явственно различает также и более «частные» разновидности змееподобных созданий, как известные за пределами Британских островов (виверн (wyvern) (L16, L27), василиск (cockatrice) (L05, L12)), так и характерные только для отдельных регионов Великобритании или Ирландии (гвибер (gwiber) (см. с. 186) (L13, L24, L26), накер (knucker) (см. с. 188) (L06)). Наконец, в некоторых случаях чудовище имеет своё собственное, уникальное имя: Синий Бен (Blue Ben) (L45), Кауромах (Caoránach) (L42).

Типичные признаки чудовища определяют и характер его вредительства: как правило, оно терроризирует окрестности (L02, L07, L14, L18, L19, L20 и др.), убивая и поедая скот¹⁵⁹ (L08, L16, L31) и людей (L08, L09, L11, L17 и др.). В подавляющем большинстве случаев змей активно охотится, используя своё смертоносное дыхание для умерщвления жертв, и нападает на всех, кого видит. Огненным дыханием он может сжигать леса или людские поселения (L38). Очень полно и красочно описан масштаб вредоносных действий подобного чудовища в одном из пересказов легенды о *Линтонском змее* (*The Worm of Linton*), выполненном Джуди Хэмилтон:

For years the Linton worm blighted the lives of the people living in the district. Its breath was said to be so poisonous that if a man inhaled the slightest whiff of it, he faced instant death, so no one dared approach it. Farmers stood by helplessly as their sheep and cattle dwindled in numbers, snapped up, one by one, by the ravenous jaws of the worm. No man had the courage to try to kill it, for it seemed like an impossible task, sure to end in death for anyone who attempted it [191, с. 67].

(На протяжении долгих лет Линтонский змей отравлял жизнь людям, населяющим окрестности. Его дыхание было столь ядовитым, что любого, кто вдохнёт хотя бы малейшую его частицу, постигала мгновенная смерть, поэтому никто не смел приближаться к чудовищу. Фермеры, держась на расстоянии, беспомощно смотрели, как сокращается поголовье их овец и коров, как одно за другим животные оказываются в ненасытной пасти змея. Ни у кого не хватало смелости попытаться убить чудовище, ибо эта задача казалась людям невыполнимой, и верная смерть ждала любого, кто отважился бы на такой риск).

Мотив требования змеем человеческой жертвы или поедания, например, одних лишь девушек встречается в легендах достаточно редко (L06, L09) и, учитывая другие сказочные элементы, наличествующие в подобных сюжетах (местный правитель предлагает награду за спасение дочери; результатом

¹⁵⁹ Таким образом, змей или дракон оставляет людей без средств к существованию; другой вариацией этого же мотива может быть признано поедание морским чудовищем рыбы в таких количествах, что люди, живущие на берегу, остаются без пищи (L28).

змееборческого подвига героя становится женитьба на спасённой девушке знатных кровей), мы можем признать его результатом влияния сказочного фольклора на сюжеты легенд. В L09 герой, одержав победу над змеем, находит в его пещере пленённую чудовищем *дочь графа (earl's daughter)*; эта сцена напоминает аналогичный момент встречи Добрыни и спасаемой им племянницы князя в змеиных пещерах. Поведение чудовища в большинстве других легенд подчёркивает его неразумную, зооморфную природу: змей или дракон изображается как опасное и свирепое животное, не различающее жертв по половому или видовому признаку и не демонстрирующее иных целей своего насилия, кроме следования инстинкту хищника.

Очевидно, что вредительские действия змея вызывают оживлённую реакцию местного населения. Во многих случаях люди боятся смертоносного монстра: убегают от него (L15), запираются в домах (L12, L37) или даже массово покидают место жительства. Иногда они обращаются за помощью к местному правителю, который, в свою очередь, обещает награду тому, кто сможет победить чудовище. В нескольких версиях легенды L16 доказательством победы над виверном, которое герой должен принести нанимателю, является хорошо знакомый нам по сказке «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300) отрезанный язык чудовища. В иных случаях люди обращаются за помощью непосредственно к герою (L17, L23). Наконец, в ряде сюжетов змей побеждается ими коллективно (L16, L22, L26, L28); в русском фольклоре подобный мотив нам не встречается, единоличный герой-победитель присутствует там всегда.

Разумеется, в большинстве британских легенд дракон также оказывается побеждён одним человеком. Протагонистов всех рассмотренных легендарных сюжетов мы можем условно разделить на четыре группы, в зависимости от их происхождения:

- герои знатного происхождения (L01, L14, L23 и др.);
- герои простого происхождения¹⁶⁰ (L08, L13, L25 и др.);

¹⁶⁰ Герои первых двух типов являются также типичными действующими лицами русских и британских змееборческих сказок.

- герои иноземного или неопределённого происхождения (странствующие рыцари, безымянные герои и т. д.) (L18);
- святые¹⁶¹ (L32-L42).

Герои первой группы могут являться как реальными историческими личностями (как, например, Джон Лэмбтон (L01), Морис де Бекерли (Maurice de Berkeley) (L04) или Джон Сомервиль (John Somerville) (L14)), так и полулегендарными фигурами, ставшими героями средневековых рыцарских романов (Гай из Уорика (Sir Guy of Warwick) (L23), Фальк Фитцуоррин (Fulk(e) Fitzwarine) (L19)). В существование подобных персонажей рассказчик также может верить; это роднит их с богатырями русского былинного эпоса.

В некоторых сюжетах герой изначально небогат, однако в качестве награды за совершённый подвиг он получает участок земли и материальное вознаграждение, становится зажиточным землевладельцем, получает титул лорда, посвящается в рыцари и т. д. (L08, L10, L11, L14 и др.). В случаях, когда образ протагониста имеет реальный исторический прототип, подобные легенды иногда становятся своего рода семейными преданиями, память о которых поддерживается из поколения в поколение как в силу «естественного» устного бытования сюжета в народном сознании, так и благодаря усилиям потомков героя¹⁶². Косвенными подтверждениями реальности подвига предка в некоторых случаях может считаться изображение дракона на семейных гербах его потомков (L17, L19 и др.), а также хранимые последними семейные реликвии: например, оружие, которым, согласно легенде, был побеждён змей или дракон (L08). Иногда подтверждением существования героя и реальности его подвига считается также могила, в которой, согласно убеждениям местных жителей, покоится змееборец (L02, L06 и др.).

¹⁶¹ К разбору сюжетов о змееборческих подвигах святых мы обратимся отдельно (см. с. 213-216).

¹⁶² Можно предположить, что в некоторых случаях сами исторические прототипы героев или их потомки были заинтересованы в бытовании подобных легенд: как мы упоминали выше (см. с. 63), во времена популярности рыцарских романов и идеализации рыцарского образа жизни победа над драконом могла считаться одной из наиболее «престижных» заслуг, одним из выдающихся подвигов, на которые способен благородный воин. Так, Кевин Кроссли-Холланд предполагает, что начало легенде о Лэмбтонском змее мог положить сам Джон Лэмбтон, впечатлившийся идеей змееборческого подвига во время крестовых походов [167, с. 382].

Герои простого происхождения могут быть представителями таких профессий, как пастух (L27), кузнец (L29), дровосек (L03), фермер (L06, L08, L21), капитан корабля (L30). О возможности сакрального значения профессий пастуха и кузнеца мы упоминали при анализе русского сказочного материала (см. с. 139-142); к образу первого мы обратимся и в следующем параграфе, однако в легендах особого отношения к этим ремёслам не наблюдается: героями становятся выходцы из простого народа, занимающиеся тем же, чем и все остальные. Тем не менее, важность профессии кузнеца в змееборческом деле невозможно недооценить: именно он изготавливает по заказу героя особые доспехи, о которых мы упомянем ниже.

Представленные в рассмотренных легендах методы борьбы с чудовищем также можно разделить на несколько основных категорий:

- открытый бой (L02, L07, L09, L10 и др.);
- открытый бой с применением определённых хитростей (L01, L23, L29 и др.);
- хитрость, помогающая убить змея без боя (L18, L25, L26 и др.).

Вполне логично, что «честное» сражение требует от героя определённой силы и тренировки, и такой способ победы над змеем более характерен для героев рыцарского происхождения. В некоторых случаях народная молва описывает их силу в гипертрофированном виде, сравнимом с физической силой героев богатырского типа из русских сказок и былин. Так, рыцарь Мор из Мор-Холла (More of More Hall), герой легенды о *драконе из Уонтли* (*The Dragon of Wantley*) (L17), отличался настолько свирепым нравом и необузданной силой, что однажды, разозлившись на лошадь, убил её голыми руками, а затем съел.

Однако учитывая упомянутые нами смертоносные свойства змеев, представляется вполне закономерным, что героям нередко приходится прибегать к различным хитростям, помогающим им лишить противника данных ему природой преимуществ и одержать над страшным зверем верх.

Огненное и ядовитое дыхание дракона вынуждают героя определённым образом подготовиться к сражению: в L04 он, чтобы защититься от огненного

дыхания монстра, покрывает свои доспехи *птичьим клеем (birdlime)* и *матовым стеклом (ground glass)*. Подобный мотив мы встречали в русской сказке о Никите Кожемяке (Аф. 148), обматывавшем своё тело перед боем вымазанной в смоле пенькой.

Способность змея срастаться при разрубании вынуждает героя прибегнуть к какому-либо способу удаления с места боя отрубаемых частей плоти змея. В рассмотренных нами примерах освещено два варианта решения данной задачи: Джон Лэмбтон (L01) сражается с чудовищем в реке, и поток воды уносит части тела змея вниз по течению, а Питер Лоши (Peter Loschy) (L02) отправляется на бой в сопровождении своей *верной собаки (a faithful dog)*, которая во время битвы хватает зубами отрубленные куски плоти змея и уносит их с места сражения. Несмотря на успешную реализацию такого плана, история заканчивается трагично: после победы над чудовищем обрадованное животное лижет лицо своему хозяину, и вскоре и воин, и его собака погибают от яда, содержащегося в крови змея. В легенде L07 герой также отправляется на бой в сопровождении охотничьих собак, однако свойство змея заживлять свои раны здесь не упоминается, поэтому животные просто помогают хозяину в бою. Этот мотив можно сопоставить с аналогичной помощью герою в сражении, оказываемой благодарными животными в русских и британских сказках на сюжеты «Звериное молоко» (“The Faithless Sister”) (СУС и АТ 315) и «Два брата» (“The Twins or Blood-Brothers”) (СУС и АТ 303). В числе этих животных также могут быть охотничьи собаки (Аф. 204, Ник. 5, Camp-I. 4, Glass. 15 и др.).

Мотив неуязвимости брони змея связан с сюжетной закономерностью, согласно которой на теле чудовища есть уязвимая точка. Успешно поразив её, герой обеспечивает себе победу. Одним из наиболее очевидных уязвимых мест на теле чудовища являются глаза. В английском сюжете L11 сэр Томас Венейблс (Sir Thomas Venables) убивает дракона, попав ему стрелой в глаз; подобный способ победы встречался нам в русском былинном сюжете об Илье Муромце и Соловье-разбойнике.

Способность змееподобного существа сращивать разрубленные части своего тела также представлена в русской народной традиции: предания, включающие этот мотив, были записаны, в частности, в Черниговской губернии, а в первом десятилетии ХХI в. – в Вологодской области [122, с. 20]. Своеобразное сочетание мотивов наличия у змея уязвимого места и срастания разрубленного тела чудовища встречалось нам в русских сказочных текстах (*палец* змея – см. с. 124).

Определённый интерес представляет сюжет L21, связанный с английским городом Ранкорн (Runcorn). Главный герой – местный фермер – сооружает для летающего чудовища ловушку: натянув коровью шкуру на деревянный каркас, он берёт меч и прячется внутри этого укрепления. Дракон, приняв эту конструкцию за желанную добычу, хватает её в когти и поднимает фермера в коровьей шкуре в воздух, позволяя ему поразить себя в труднодоступное уязвимое место, находящееся под крылом. В этом оригинальном способе расправы над драконом можно увидеть, по нашему мнению, следы архаического мотива, встречающегося в некоторых сказках, согласно которому герой прячется в шкуру убитого животного, чтобы летающий представитель иномирия (нередко птичьей или змеиной природы), приняв его укрытие за труп животного, перенёс его в другое царство (в иной мир). Содержания этого мотива мы коснёмся при описании традиционных функций змея в **приложении 7**, при этом в приведённых нами примерах русских сказок (Аф. 271, Ник. 4) герой также может вступать с этим переносчиком в бой. И всё же легенда не сохранила первоначального смысла этих действий; рассказчик и слушатель здесь могут лишь восхищаться хитростью и сообразительностью своего соотечественника, придумавшего такой оригинальный способ добраться до уязвимой точки на теле врага.

В юмористическом сюжете о драконе из Уонтли (L17), а также в легенде о *виверне (гвибере) из Ньюкасл Эмлин (Gwiber of Newcastle Emlyn)* (L24) уязвимое место находится у чудовища под хвостом. В первом сюжете рыцарь Мор, одетый в покрытую шипами броню, смертельно поражает чудовище пинком под хвост, а

валлийский виверн оказывается убит метким выстрелом в уязвимую точку, сделанным храбрым солдатом.

Ещё одним уязвимым с точки зрения логики местом является пасть, глотка и чрево чудовища. Именно от точного удара копьём или мечом в глотку погибают драконы в сюжетах L09 и L20. Усложнённый вариант подобной атаки представлен в легенде о Линтонском змее (L14). Герой – крупный землевладелец по имени Джон, Уильям или Норман Сомервилль (John, William or Norman Somerville) – просит кузнеца изготовить длинное железное копье с небольшим, *усеянным острыми шипами, колесом (a spiked wheel)* на наконечнике. На копье он насаживает *комоч торфа*, обмазав его *смолой, дёгтем и серой (a peat dipped in scalding pitch, tar and brimstone)*. Атакуя змея, герой поджигает торф и направляет копье чудовищу в пасть. Дым и смрад не только душат змея, но и спасают героя от ядовитого дыхания чудовища. Подобные действия змееборца вызывают ассоциации с древним мотивом разведения огня в чреве чудовища (см. с. 39), отражённом также в сказочном сюжете об Ассипатле (Assipatle), к которому мы обратимся в следующем параграфе (см. с. 251-253). Наиболее близким аналогом этого мотива, встреченным нами в русском материале, является способ борьбы со змеем в сказке «Доброе слово» (СУС 910В; Аф. 334), герой которой обсыпает змея углем, разводит огонь и раздувает его кузнечными мехами.

Отметим также легенду L08, в которой хитрый фермер по имени Джордж или Джон Смит (George or John Smith) оставляет в качестве приманки для дракона молоко и прячется. Чудовище, насытившись любимым лакомством, засыпает, как бы «распушив» чешуйки на своём теле, подобно птичьим перьям. Это позволяет герою нанести удар топором между чешуйками, успешно отрубив спящему противнику голову.

Мотив убийства змея во время сна встречается и в других легендах: L16, L27. В отобранном нами русском материале он проявляется в сказке «Доброе слово» (Аф. 334), а также в некоторых версиях сюжета «Три подземных царства» (СУС 301), в которых пленённая змеем девушка усыпляет своего похитителя,

подсыпав ему сонного зелья (Аф. 140), что позволяет герою избавиться от сильного противника, не вступая с ним в открытую конфронтацию.

Ещё одним способом одержать победу над чудовищем является эффект неожиданности при нападении героя. Рыцарь Мор из Мор-Холла (L17) прячется в колодце, из которого дракон обычно пьёт воду. Когда чудовище просовывает морду в колодец, герой наносит ему сокрушительный удар в челюсть. В легенде L18 безымянный драконоборец закатывает большой валун на холм, находящийся напротив входа в драконье логово. Затем он кричит, заставляя чудовище показаться из укрытия и, дождавшись, когда оно появится и широко раскроет свою пасть, сталкивает валун со склона. Камень попадает дракону в глотку и душит его.

Змеи, не имеющие конечностей (serpents, worms), атакуя свою жертву, иногда ведут себя подобно удаву [231, с. 39], обвивая и сдавливая её кольцами своего тела. Вероятно, именно эта их особенность стала причиной появления в британском фольклоре ещё одного традиционного способа борьбы со змееподобными монстрами. Герой заказывает у кузнеца особую броню, покрытую острыми и длинными шипами или лезвиями. Чем сильнее сжимает змей своего противника, облачённого в такой доспех, тем больше он ранит сам себя (L01, L02). Подобная броня может использоваться и в сюжетах, в которых герой побеждает «классического» дракона (L17): шипы и в этом случае наносят чудовищу урон при каждой попытке атаковать человека. Особенно изобретательным представляется нам сюжет L29, в котором герой-кузнец изготавливает себе броню с выдвижными шипами, и во время сражения позволяет чудовищу себя проглотить, а затем, оказавшись в его чреве, обнажает шипы и начинает атаковать противника изнутри, разрывая его на части. Отметим, что это один из немногочисленных британских сюжетов, в котором проявляется мотив поглощения героя чудовищем. В этой легенде он отражён в рационализированном, лишённом своего архаического, связанного с инициацией змееборца, смысле и служит лишь одной цели: обеспечить герою успешную

победу над змеем. В исследованном нами запасе русского материала сюжеты, в которых чудовище поглощает протагониста, отсутствуют.

Отметим, что шипами может быть экипирован не только сам герой. Изобретательность народного сознания нашла отражение в ряде ловушек с использованием шипов или лезвий, помогающих уничтожить дракона без вступления с ним в бой. Это может быть усеянная шипами бочка, в которую прячется человек (L16) или оборудованный ими «мост» или «трап», по которому дракон пытается пройти, привлечённый запахом готовящегося мяса (L30).

Ещё один способ обезвредить дракона заключается в обмане, заставляющем его сражаться с ложным противником. Это отвлекает внимание чудовища или лишает его сил. В английской легенде о *Уэрвельском василиске* (*The Wherwell Cockatrice*) (L05) герой по имени Грин (Green) опускает в логово чудовища зеркало, и тот, приняв своё отражение за незваного сородича, пытается атаковать его до тех пор, пока не падает без сил, что позволяет Грину без труда добить неприятеля. Аналогичным образом оказывается побеждён гвибер в валлийском сюжете L13.

В британском фольклоре бытует представление о том, что змееподобные создания крайне агрессивно реагируют на красный цвет. Эта слабость помогает людям использовать красную тряпку, чтобы отвлечь внимание чудовища (L24) или соорудить для него смертельную ловушку, представляющую собой огромный валун, усеянный шипами и крюками и накрытый красным полотном (L26).

Тройная комбинация, включающая мотивы ловушки с шипами, создания имитации другого дракона в качестве ложного противника для чудовища и яростной реакции змея на красный цвет, представлена в сюжете L25. Герой изготавливает фигурку дракона, оборудует её острыми шипами и окрашивает в красный цвет. Разумеется, попытавшись сразиться с таким «противником», пришедший в ярость дракон погибает.

Особняком в британском фольклоре стоит ещё одна категория змееборцев – христианские святые, количество легенд о подвигах которых также довольно велико. В числе главных защитников Британских островов от опасных для

человека чудовищ могут быть названы св. Георгий (St. George), св. Михаил (St. Michael) и св. Патрик (St. Patrick) [211, с. 426].

Виды борьбы со змееподобными существами, используемые святыми, мы можем разделить на три категории:

- открытый бой (убийство чудовища) (L32, L33, L34, L38, L42);
- усмирение змея (без последующего убийства) и/или его изгнание (L35, L36, L37, L39, L40, L41);
- усмирение змея с последующим убийством (способ, являющийся сочетанием двух предыдущих; в отобранных нами легендарных сюжетах L32-L42 он не представлен).

Выше мы уже высказывали мысль, что мирное решение конфликта вполне соответствует духу христианской идеологии (см. с. 108). В случаях, когда чудовище воспринимается как представитель опасной для человека фауны, а не проявление воли Дьявола, сила христианской веры находит воплощение не в уничтожении живого существа, а в его укрощении. Биография св. Петрока (St. Petros) (L36), помимо подвига, связанного с укрощением и изгнанием чудовища, включает также эпизод исцеления дракона, которому в глаз попала ветка. Змееподобное существо здесь изначально не проявляет враждебности к герою — напротив, зверь сам происходит к нему за помощью.

Описание процесса усмирения чудовища может включать такие действия святого, как молитва (L36, L37, L39), словесный приказ (L35), надевание на шею чудовища *пояса* или *ремня* (*a girdle*) (L36, L39). Последний мотив встречался нам в русском духовном стихе о Егории Храбром, в котором змееборец также привязывает чудовище на свой *шёлковый пояс* [113, с. 79]. Укрощённого змея святой, как правило, отводит на удалённую от людских поселений территорию и отпускает, наказав больше не причинять вреда людям (L39). В некоторых случаях подобной новой средой обитания для чудовища становятся морские просторы (L36, L37).

Изгнание всех змееподобных существ с ирландской земли в море является одним из наиболее известных деяний св. Патрика [155, с. 170]. Различные

источники по-разному описывают этот процесс, и данный подвиг связан с рядом любопытных «косвенных» сюжетов. Так, например, самым большим *нистом* (*péist*; см. с. 188) в Ирландии был зелёный *оллинист* (*oilliphéist*), который обычно не проявлял признаков агрессии по отношению к людям. Однако когда он узнал, что св. Патрик собирается прогнать его в море вместе с другими чудовищами, то разозлился так, что начал в ярости бить хвостом, в результате чего образовалась долина Шэннон (the Shannon Valley) [230, с. 29]. Согласно другому источнику, оллинист создал русло реки Шэннон, просто проползая по земле [221, с. 277]. Пребывая в ярости, он проглотил пьяного флейтиста, проходившего мимо, однако музыкант, находясь в животе у змея, продолжал играть на флейте, что рассердило чудовище ещё больше. Змей изрыгнул флейтиста обратно, и тот, как ни в чём не бывало, продолжил свой путь [221, с. 277].

Ещё один яркий эпизод подвига св. Патрика приводит Эрнест Инджерсолл: один из старых змеев отказался подчиняться воле христианина; тогда Патрик изготовил коробку и попытался заманить его туда, утверждая, что змею будет удобно в ней спать. Тот возразил, что коробка слишком мала для него, однако святой настаивал, что рептилия сможет в ней поместиться. Чтобы доказать обратное, змей заполз в коробку; тогда Патрик захлопнул ловушку и выбросил её в море [198].

В действиях св. Патрика исследователи видят не только проявление мотива «расчистки места» и избавление соотечественников от опасных для человека элементов дикой природы, но и иное символическое значение: изгоняя из Ирландии змей, он избавляет страну от пережитков язычества. Учитывая, что в религии древних кельтов змеи и родственные им существа играли весьма существенную роль [155, с. 173], такая трактовка представляется вполне закономерной. Кроме того, как мы убедились на примере духовного стиха о св. Георгии, элементы враждебной дикой природы в народном сознании тесно связаны с представлениями о язычестве; таким образом, упомянутые символические трактовки действий святого изначально трудноотделимы друг от

друга и в своём сочетании совпадают с мотивацией змееборческих подвигов героев русских духовных стихов.

Устойчивость и широкая распространённость веры жителей Британских островов в деяния Патрика нашла отражение и в сюжетах, бытующих за пределами Ирландии. Так, несмотря на большое количество легенд, связанных с чудовищами, обитающими в валлийской долине Гламорган (Vale of Glamorgan), деревня Св. Донатс (St. Donats) и её окрестности не имеет собственной локальной истории о змее или драконе. Связано это с тем, что местная почва, согласно существующему поверью, была смешана с землёй из Ирландии [223, с. 168], которую змееподобные существа не переносят.

Мы считаем необходимым обратиться к британской интерпретации образа ещё одного святого – Георгия Победоносца. Несмотря на то, что ни один из его исторических прототипов не ступал на британскую землю, на её территории существует ряд мест, связывающих локальную змееборческую легенду с именем этого героя. В их числе уже упомянутый нами выше Драконий холм (L32) в графстве Оксфордшир (Oxfordshire), рядом с Уффингтонской белой лошадью (the Uffington White Horse), а также поле, известное как Лоуэр Стэнкс (Lower Stanks field) (L33), рядом с деревней Брисноп (Brinsop) в Херефордшире (Herefordshire). В сюжетах обеих легенд герой вступает в открытый бой с чудовищем.

Как отмечают Жаклин Симпсон и Стив Рауд (Steve Roud), именно змееборческий подвиг Георгия способствовал росту популярности этой фигуры в средневековой Западной Европе. Он стал святым покровителем Англии, а также духовным и нравственным образцом для рыцарства. Автор рыцарских романов Ричард Джонсон (Richard Johnson) написал альтернативную биографию этого героя, в которой на смену истории христианского мученика пришла романтика приключений храброго воина. Согласно версии Джонсона, Георгий родился в английском городе Ковентри (Coventry), однако вскоре после рождения был похищен колдуньей, знавшей, что герой станет для неё опасным врагом. В своих странствиях он посещает Египет, где спасает от дракона царскую дочь Сабру (Sâbra). Смерть герой находит также в бою с драконом, уже по возвращении в

родную Англию. Могила Георгия находится, согласно этой версии биографии, в часовне Уиндсор (Windsor Chapel) [223, с. 308].

Благодаря тому, что данная версия биографии многократно переиздавалась и имела широкую популярность, она оказала определённое влияние на формирование британской вариации образа св. Георгия в народном сознании и нашла отражение в фольклоре. В следующем параграфе этой главы мы обратимся к сказке о змееборческом подвиге этого святого, содержание которой сочетает в себе элементы биографии, описанной Р. Джонсоном, и традиционного сказочного сюжета «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300).

Мы включили в выборку далеко не все локальные змееборческие легенды, известные на территории Британских островов, однако отобранные образцы достаточно ярко и полно демонстрируют красоту и изобретательность народной фантазии. В *приложении 9* приведены оригинальные тексты нескольких легенд, иллюстрирующие рассмотренный нами материал, а также их литературные переводы на русский язык, выполненные автором настоящей работы. В число сюжетов, отобранных нами в качестве характерных примеров британских змееборческих легенд, вошли «Лэмбтонский змей» (“The Lambton Worm”) [200, т. II, с. 198-203] (L01), «Майкл Скотт и змей» (“Michael Scott and the Serpent”) [191, с. 70-76], а также «Мод и виверн» или «Виверн из Мордифорда» (“Maud and the Wyvern” or “The Mordiford Wyvern”) [229, с. 48-51] (L16).

3.3 Змееборчество в западноевропейской (британской) сказке

Британские сказочные тексты были отобраны нами из сборников С. Бэринг-Гуда [151], Г. Глесси [199], Э. Гирсон [187], Дж. Джейкобса [200], Дж. Кёртина [168, 169], Д. Кидинга и Э. Даглас [179], К. Кроссли-Холленда [167], Дж. Ф. Кэмпбелла [219], Дж. МакДугалла [207], Ф. Э. Стил [178], Ч. Дж. Тиббитса [235], Э. С. Хартленда [177], М. Хэйга [189] и Дж. Хэмилтон [191]. Система сокращений, используемая в этом параграфе, аналогична применяемой во второй главе исследования; её описание содержится в *приложении 4*.

Среди отобранных текстов присутствуют как произведения из фольклорных сборников, опубликованные без правок и изменений, так и версии, представляющие собой авторские пересказы сюжетов. Подобный выбор текстов связан с особенностями генезиса британской сказки в современной литературной и научной среде.

Ещё А. И. Никифоров отмечал, что сказка и в европейском, и в русском обществе воспринимается прежде всего как материал для детского чтения [81, с. 38]. Можно констатировать, что ситуация не изменилась и в наши дни. Учёный также обращал внимание на определённый кризис, который переживает этот жанр в Западной Европе: бытование сказки в народной среде в естественном устном виде сокращается, и она принимает новые формы, несколько отличные от традиционных, более близкие к «искусственной», художественной литературе [81, с. 55]. Можно предположить, что ликвидация безграмотности среди деревенских жителей, повсеместное распространение литературы (в том числе и сборников фольклорных произведений, представленных в исходном виде или в авторской обработке), а также радио, телевидения, а в последние десятилетия – Интернета, оказали существенное влияние на бытование устных жанров народного творчества.

Популярность сказочных сюжетов в качестве литературы для детей, а также диктуемая последней установка на лёгкость восприятия и некоторую правку фольклорных сюжетов породили промежуточный вариант между собственно народной сказкой, существующей в устной народной традиции, и авторским произведением, которое можно отнести к художественной литературе. Для обозначения подобной формы существования народных сюжетов существует термин «фольклористическая сказка» [53, с. 133].

Мы считаем, что такой обработанный текст является одной из полноценных форм существования фольклорного произведения. Как и в случае с легендами, эти письменные версии, обретая определённую популярность, влияют, в свою очередь, на устную народную традицию, участвуя, таким образом, в дальнейшей эволюции сюжета. Подобные версии нередко встречаются в фольклорных

сборниках, попадая туда, по мнению Линды Дег (Linda Dégh), по ошибке, связанной с тем, что собиратели текстов и составители сборников незнакомы с этими вариациями и не могут их идентифицировать¹⁶³. Мы же включаем их в наш анализ намеренно, не предоставляя им, однако, количественного преимущества перед «истинно фольклорной» сказкой.

В указателе сюжетов восточнославянской сказки (СУС) типы волшебных сказок №300-399 объединены под общим заголовком «Волшебный противник», не уточняющим возможных разновидностей сказочного антагониста [124, с. 103], в то время как в указателе Аарне-Томпсона (АТ) для сказок №300-359 существует уточнение: “The Ogre (Giant, Dragon, Devil, Cobold, etc) is Defeated” [145, с. 88]. Данный заголовок упоминает дракона в ряду других равноценных ему сверхъестественных противников сказочного победителя чудовищ, в том числе более антропоморфных образов огра и великана. Это приравнивание очень точно подчёркивает близость и взаимозаменяемость образов змееподобных существ и великанов в британской сказке. О том, что представления об этих чудовищах имеют в народном сознании ряд точек соприкосновения, мы уже упоминали в первом параграфе третьей главы, говоря о сражении Беовульфа с великаноподобным Гренделем (см. с. 183). Теперь, опираясь на сказочный материал, мы предпримем попытку доказать частичную функциональную тождественность образов змеев и великанов в британской сказке.

Обратившись к описаниям антропоморфных гигантов и существ змеиной природы в мифологии народов мира, исследователь и там обнаружит определённое их сходство: все эти создания могут иметь отношение к мифическому времени творения и выступать в качестве противников божественного героя. Победа протагониста над этими чудовищами олицетворяет торжество космоса над хаосом и приводит к созданию или упорядочиванию объективной реальности. Иногда это смысловое содержание находит фактическое отражение в мотиве творения мира из частей тела поверженного чудовища [71, т. I, с. 228] (см. с. 48-49). Несмотря на то, что в сказке и эпосе и змееподобные

¹⁶³ Цит. по исследованию Ионы и Питера Оупи (Iona Archibald Opie & Peter Mason Opie) [216, с. 5].

создания, и человекоподобные великаны утрачивают черты первосуществ [71, т. I, с. 228], сходство их первоначальных ипостасей уже может натолкнуть на идею проведения между ними определённых параллелей.

В волшебных сказках о противостоянии героя и чудесного противника последний, как известно, выполняет функции вредителя. Сказочное чудовище, играющее эту роль, действует по определённым канонам, которые могут иметь мало общего с образом действий его мифологических предшественников, однако сходство особенностей поведения и образа жизни змеев и великанов прослеживается и здесь. Приведём некоторые примеры британских сказочных сюжетов о борьбе героев с великанами и сравним характерные черты последних с уже известными нам по рассмотренному выше материалу особенностями фольклорных змеев и драконов.

В одной из наиболее известных английских сказок о борьбе с чудесным противником – «Джек – Победитель великанов» (“Jack the Giant Killer” (Hart. 1, Jac. 19) или “The History of Jack and the Giants” (Tibb. P.1 6); AT 328 [176, с. 738]) – первым от руки героя погибает чудовище по имени Корморен (Cormoran) [158, с. 191], терроризирующее окрестности его родного графства Корнуолл (Cornwall). Великан, питающийся быками и коровами, которых он крадёт у местных жителей, обитает в *пещере (a cave)*, расположенной в *Корнуолльской горе (in the midst of the Mount of Cornwall)*. Там он стережёт сокровища, напоминая и своим поведением, и местом проживания змееподобных существ из британских легенд. Другой великан, попытавшийся убить Джека, живёт в *заколдованном замке, расположенном в безлюдном лесу (an enchanted castle in a lonesome wood)* (Tibb. P.1 6), где содержатся пленённые им женщины. Следующие чудовища, встреченные героем, характеризуются двух- и трёхголовостью. Место жительства и особенности внешности этих существ вызывают ассоциации с типичными атрибутами антропоморфной, «цивилизованной» вариации змея из русских сказок. Отметим, что в отобранном нами британском сказочном материале такой признак как многоголовость характерен именно для великанов (Curt-II. 11, Glass.

15 и др.), а при описании внешности змееподобных существ он встречается довольно редко (Camp-I. 4).

Похищение людей, и, в частности, женщин, вообще является одним из самых наиболее типичных видов вредительства для чудовищ из сказок о волшебном противнике (Camp-I. 57, Curt-I. 14, MacD. 5 и др.). В случае с британскими змеями и великанами, совпадать могут даже способы их проникновения в дом жертвы: так, в Hamil. 27 крадущий детей гигант просовывает руку в печную трубу дома. В Curt-II. 15 таким же путём в дом проникает змей: *One night a great serpent came down the chimney, and began to crawl toward the king's little son, sleeping there in the cradle* (Однажды ночью огромный змей спустился по печной трубе и пополз по направлению к маленькому сыну короля, спящему в своей колыбели). Напомним, что в русской народной традиции печная труба также является способом проникновения в жилище, характерным для *огненного змея* (см. с. 102).

Ещё одной особенностью британских великанов, которая роднит их со змеями и драконами, является мотив наличия на их теле слабого места. В ряде текстов это *родинка (mole)*, в которую меткому герою удаётся выстрелить из лука (Hamil. 27, Hamil. 28). Рассматриваемые образы объединяет также сюжет о Кощеевой смерти в яйце (“The Ogre’s (Devil’s) Heart in the Egg”; СУС 302₁; АТ 302). В MacD. 5 в яйце заключена смерть великана; эту тайну расспросами выпытывает похищенная им жена героя (ср. с выведыванием похищенной змеем царевной имени изначального противника чудовища в Аф. 148 и Аф. 560). В основной версии Camp-I. 4, а также в Аф. 162 в подобном яйце заключена смерть чудовищного змея, также забравшего силой будущую невесту героя.

В сказке «Джек и бобовый стебель» (“Jack and the Beanstalk” (Tibb. P.1 13; АТ 328)) жилище великана (*большой особняк – a large mansion*) находится на небе, где расположена *странная страна (a strange country)* – т. е. потусторонний мир. Джек попадает туда, взобравшись по волшебному бобовому стеблю (ср. с подъёмом на гору или спуском в яму героя «Трёх подземных царств» (СУС и АТ 301) (см. с. 115)). Когда Джек прячется в доме великана, тот, вернувшись домой,

чувствует присутствие живого человека: *“I smell fresh meat”* (Tibb. P.1 13) (*«Я чувствую запах свежего мяса!»*) – фраза полностью аналогична формуле, произносимой змеем, Бабой-ягой и другими представителями иномирия в русских сказках: *«Русским духом пахнет!»*

Словесная перепалка с великанами в британских сказках также напоминает предшествующие сражению диалоги героя русской сказки со змеем. Ср. реплики британских великанов:

“You incorrigible villain, you shall pay dearly for disturbing me, for I will broil you for my breakfast” (Tibb. P.1 6) (*«Ах ты, жалкий злодей, ты дорого заплатишь за то, что потревожил меня! Я зажарю тебя на завтрак!»*); *“You fool of the world, it would be better for you to hide under a leaf than to stand before the giant”* (Curt-II. 17) (*«Ты самый большой в мире дурак, тебе бы спрятаться под какой-нибудь листик, а не бросать вызов великану!»*),

– и русских змеев: *«Ты, Иванушка, зачем пожаловал? Ведь здесь мое место! Прощайся теперь с белым светом да полезай поскорее сам в мою глотку — тебе ж легче будет!»* (Аф. 155); *«Куда тебе мою крепость пробовать? Ты муха передо мной!»* (Аф. 137).

Вполне соотносятся друг с другом ответные высказывания острых на язык героев: *“You filthy giant, ‘t is not to give satisfaction to you, or the like of you, that I came, but to knock satisfaction out of you”* (Curt-II. 17) (*«Ах ты, мерзкий великан! Я тебя и таких как ты не порадовать пришёл, а выбить всю эту радость из тебя!»*) – *«Я пришел с тобой не сказки рассказывать, а насмерть воевать»* (Аф. 137).

Наконец, вопрос великана о выборе оружия и/или места сражения: *“Which you rather fight with, – gray stones or sharp weapons?”* (Curt-I. 10) (*«Как бы ты хотел драться – на серых камнях (либо – серыми камнями) или острым оружием?»*) является в контексте битвы элементом того же порядка, что и аналогичные вопросы русского змея: *«А што может быть будем драцца на воде? Или на земле?»* (Ник. 4).

Примечательно, что в Curt-I. 9, Curt-I. 10 и других подобных сюжетах противники начинают бой на камнях (или на скалах), и герой вбивает великана в землю по колени, по пояс и по плечи точно так же, как поступают друг с другом змей и сражающийся с ним богатырь в русских сказках: *At last Kil Arthur pushed the giant to his shoulders through solid earth* (Наконец Кил Артур вогнал великана по плечи в твёрдую землю) (Curt-I. 9). Здесь это действие может логически объясняться тем, что скалы не выдерживают веса великана и проваливаются под ним.

Перечень упомянутых совпадений позволяет нам сделать вывод о частичной тождественности (совпадении ряда функций и сопутствующих им мотивов) образов сказочных великанов и змеев в роли антагонистов-вредителей в британском фольклоре. Эта тождественность подразумевает возможность более или менее свободной взаимозаменяемости этих образов и позволяет нам включить в дальнейший анализ сюжеты и отдельные эпизоды, повествующие о битве героя с великаном.

Шотландский учёный Джон Фрэнсис Кэмпбелл, проанализировав большой пласт фольклорного материала, составил текст, отражающий основные черты «кельтского мифа о драконе» (“The Celtic Dragon Myth”) [159], который, согласно существующей теории, лежит у истоков множества британских змееборческих сюжетов. Центральным мотивом этого мифологического сюжета является, по мнению исследователя, победа героя над чудовищем, связанным с водной стихией [159, с. XI]. В этой реконструкции, помимо прочих мотивов и эпизодов, мы встречаем хорошо знакомые нам по русскому сказочному материалу мотивы получения героем волшебных предметов от поверженных хтонических существ [159, с. 48-54], обретения им помощников в лице благодарных животных [159, с. 44-45], поборов змея, требующего на съедение королевскую дочь [159, с. 46], и сражения героя с чудовищем у воды, соответствующего всем основным канонам сказочного сюжета «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300): богатырский сон протагониста перед боем [159, с. 59-60]; волнения в природе при появлении змея [159, с. 60]; помощь в бою, оказываемая как животными,

сопровождающими героя [159, с. 60], так и спасаемой от змея принцессой [159, с. 69]; мотив словесной перепалки перед боем или диалога противников во время боя [159, с. 61]; троекратность битвы (герой сражается с одним драконом трижды, срубая каждый раз по голове) [159, с. 59-69]; мотив появления ложного героя и испытания истинного змееборца на идентификацию, которое он успешно проходит [159, с. 70-71]. Этот «искусственный» текст был сформирован на основе сказочных британских текстов, включающих все основные элементы сюжета «Победитель змея». К анализу отобранных нами примеров подобных текстов мы обратимся ниже.

Прежде чем приступить к разбору «истинно сказочных» вариантов главного змееборческого сюжета волшебной сказки, обратим внимание на стоящее особняком произведение, которое сочетает в себе сказочные, легендарные и литературные черты и повествует о победе св. Георгия над змеем, совершённой им в Египте (“St. George of Merrie England”). Существование подобных текстов свидетельствует о том, что и в британском фольклоре имеют место процессы взаимодействия и взаимного влияния жанров, результаты которых могут быть подобны упомянутым нами во второй главе случаям смешения произведений сказочного и былинного жанров (см. с. 156-157). Об этом говорит и Эдвин Сидни Хартленд, выделяя два типа сказок в контексте британской народной традиции [194, с. 22]. К первому типу, «собственно сказочному», относятся волшебные сказки, основной объект нашего исследования. Второй представлен произведениями, в которых наличествуют элементы, присущие также и легендам: упоминаются реальные географические названия, может присутствовать этиологический мотив.

Данный сюжет, представленный в нашей выборке в двух вариациях – Steel 1 (пересказ Флоры Энни Стил) и Hague 13 (пересказ Уильяма Кингстона (William H. G. Kingston)) – интересен, в первую очередь, тем, что в описание жизни и деяний героя, основанное на вымышленной биографии, автором которой является Ричард Джонсон (см. с. 215-216), оказались органично вплетены элементы сказочного сюжета «Победитель змея». В результате история,

написанная в духе средневековых рыцарских романов, обрела совершенно иной, соответствующий критериям фольклора, характер.

Текст Hague 13 ограничивает повествование одним лишь змееборческим эпизодом¹⁶⁴, в то время как Steel 1 представляет собой полноценный сказочный сюжет, начинающийся с описания рождения героя и получения им воинской экипировки. Георгий в этой сказке – *сын графа английского города Ковентри (the son of the Earl of Coventry)*. Исключительность и героическое предназначение будущего воина нашли отражение во внешности ребёнка¹⁶⁵: мальчик родился с *изображением дракона на груди (the living image of dragon on his breast)*; правая рука новорожденного была помечена *кроваво-красным изображением креста (a blood-red cross)*, а левая нога – отпечатком, напоминающим *золотые кандалы (the golden garter)*. Эти символы свидетельствуют о предопределённости змееборческого подвига Георгия и о христианском характере его будущих деяний.

В младенчестве герой был похищен *ужасной колдуньей (the fell enchantress)* по имени Калиб (Kalyb), которая нередко крада детей и убивала их. Однако чудесная внешность мальчика так впечатлила ведьму, что она оставила ребёнка себе. Когда Георгию исполнилось 14 лет, колдунья показала ему свои владения и раскрыла сущность своих злых дел.

В *медном замке (brazen castle)*, находящемся на принадлежащей ей территории, томятся в заключении шестеро *христианских героев (champions of Christendom)*. В конюшнях колдуньи находится самый прекрасный, сильный и выносливый в мире конь Байар (Bayard), а в оружейной хранится чудесный меч – фальшион, носящий имя Аскалон (Ascalon). Калиб обещает одарить Георгия этими артефактами, если он останется с ней и примет её сторону, однако тот отказывается. Тогда, в надежде уговорить героя, колдунья наделяет его властью над всем, что находится в её заколдованных землях, но Георгий, получив эту волшебную силу, расправляется с ведьмой, заточив её живьём в скале, а сам,

¹⁶⁴ Не исключено, что в сборнике опубликован лишь фрагмент гораздо более полного произведения.

¹⁶⁵ Напомним, что русская сказка на сюжет «Победитель змея» практически не сохранила подробных описаний чудесной внешности героя, за исключением упоминаний о его необычайной красоте.

забрав коня и меч, освобождает шестерых рыцарей и возвращается вместе с ними в Ковентри, а затем покидает родину, отправившись странствовать (Steel 1).

Описанный эпизод полностью соответствует пребыванию русского сказочного героя у представителя иномирия (*дьявола* (Ник. 2), *чёрта* (Карн. 47), *чудовища* (Зел. 38)), характерному, в первую очередь, для сочетания сюжетов «Победитель змея» и «Незнайка» (СУС 300₁ + 532). Вариативности взаимоотношений героя с этим существом мы коснёмся в *приложении 7* (см. с. 380-384); здесь же отметим лишь, что даже если протагонист добровольно устраивается к нему на службу и на протяжении определённого времени живёт в его доме (всегда находящемся на удалённой, запретной территории), к хозяину этих владений он в любом случае относится как к врагу, и итогом пребывания у иномирного существа становится нарушение его запретов (Карн. 47, Ник. 2) и побег героя, сопровождающийся обретением волшебных предметов или помощников, которые хранились у хозяина территории. В число этих приобретений, как правило, входит конь (Зел. 38, Карн. 47, Ник. 2; см. также с. 382). Сам хозяин при этом иногда убивается (Зел. 38). Конь или иное волшебное существо, с которым сбегает герой (Ник. 3), воспринимается рассказчиком именно как пленник, находившийся в заточении у злого представителя иномирия. В качестве благодарности за освобождение он становится спутником и помощником будущего змееборца.

Тот факт, что в рассматриваемом сюжете о Георгии освобождённые им воины не выполняют этой функции, представляется нам вполне закономерным: эти рыцари лишены атрибутов сверхъестественных существ, а кроме того, являются персонажами, подобными протагонисту, вероятно, примерно равными ему по силе. Среди русских сказочных текстов нам также встречается пример, в котором герой оживляет убитого богатыря и получает от него оружие, однако затем воины разъезжаются в разные стороны, вместо того чтобы странствовать вместе (Аф. 206).

Тем не менее в варианте Nague 13 Георгий путешествует по Египту не один, а в сопровождении слуги и верного помощника по имени Де Фистикафф (De

Fistycuff). Отметим, что географическая локализация змееборческого подвига в варианте Steel 1 отсутствует, так как более точных указаний, чем название страны, автор не даёт. В Hague 13 упоминается, что действие происходит в Багаборнабу (Bagabornabou). Однако, учитывая сугубо сказочный характер происходящих событий, можно предположить, что топоним «Египет» обозначает здесь абстрактную далёкую страну, аналогичную чужому для героя царству в русских сказках. Ряд других примеров, встретившихся нам в отобранном материале (см. с. 249), позволяет сделать вывод, что наличие в англоязычных текстах изучаемого жанра реальных географических названий, используемых в «изначально-сказочном», «неконкретизированном» значении, является типичной чертой британского фольклора. Таким образом, змееборческий эпизод сказки о св. Георгии довольно сильно контрастирует с начальными элементами сюжета, описывающими происхождение и обстоятельства рождения героя: в последних реализована конкретная, «легендарная» определённости места действия.

Прибыв в Египет, герой останавливается в *ветхой хижине отшельника (poor hermitage)* (Steel 1), хозяин которой рассказывает ему о постигшей страну беде: *ужасный дракон (a terrific dragon)* (Hague 13) опустошает окрестности, уничтожая всё на своём пути. Задобрить чудовище можно, лишь ежедневно отдавая ему на съедение молодую девушку. Георгий узнаёт, что к моменту его приезда в стране осталась только одна подходящая жертва для дракона – прекрасная королевская дочь Сабра (Hague 13) или Сабия (Sâbia) (Steel 1), которую собираются отвезти чудовищу на съедение следующим утром. Король обещал отдать любому, кто избавит страну от беды, свою корону и руку принцессы. Реакция героя на услышанное обусловлена религиозным характером его мотивации (в обоих вариантах он объясняет свою готовность спасти принцессу тем, что это дело достойно христианского рыцаря: “*Here is a deed to be done truly worthy of my prowess*” (Hague 13); в Steel 1 при этом также добавляет, что корона в качестве награды его не интересует, но он не может позволить девушке погибнуть), однако дальнейший образ его действий соответствует представленному в сказке о победителе змея: на следующее утро Георгий

отправляется к месту обитания чудовища, к которому местные жители должны доставить принцессу. В Steel 1 он встречает на пути процессию, везущую жертву на съедение, и приказывает ей развернуться, объявив, что победит дракона.

Приведённый выше эпизод, в котором герой останавливается в жилище у бедного местного жителя и узнаёт от него о поборах змееподобного существа, также полностью соответствует аналогичному в традиционных русских вариациях «Победителя змея». В сочетаниях последнего с сюжетами о молодильных яблоках (СУС 300₁ + 551) или зверином молоке (СУС 300₁ + 315) змееборец, попавший в чужое царство, заходит в избушку *старушки* (Аф. 176, Аф. 204), которая рассказывает ему о беде. В Ник. 6 её роль выполняет Баба-яга, а в Аф. 176 эта старушка даёт герою меч, латы и коня.

Подробное описание внешности дракона, дающее представление о размерах и окрасе его тела, без сомнения, имеет литературное происхождение и не связано с фольклорной традицией. Местом обитания чудовища в обоих вариантах рассматриваемого сюжета является *долина (valley)*, в которой растут *апельсиновые деревья (orange trees)*. Эта локация напоминает об одном из традиционных мест сражения мифического героя с существом змеиной природы, представляющем собой сад или иную открытую местность, на которой растёт дерево или деревья. Охранником последних в мифологических сюжетах и выступает иногда змей или дракон (в первой главе мы упоминали, например, о древнегреческом саде Гесперид; см. с. 45). В истории о подвиге Георгия деревья сохраняют свою волшебную сущность: именно в их тени герой получает передышку, так как чудовище не осмеливается приближаться к ним (Steel 1); в Hague 13 апельсины также восстанавливают силы героя, а в Steel 1, укрывшись под деревьями, он обращается с молитвой о помощи к Богу.

Несмотря на то, что, в отличие от многих вариантов сказочных текстов, герой здесь одерживает окончательную победу над драконом в первый же день, отголоски троекратности сражения присутствуют и в этом произведении: Георгий отдыхает под деревом дважды и убивает чудовище лишь с третьего захода. Ход сражения в обоих вариантах единообразен: *копье (spear)* героя ломается о

бронированную броню рептилии, однако волшебный меч Аскалон поражает её в *живот (belly)* (Steel 1) либо *грудь (breast)* (Hague 13), после чего герою остаётся нанести решающий *удар под крыло (under the wing)* (Hague 13; Steel 1) – в уязвимое место, позволяющее лезвию добраться до сердца чудовища и пронзить его.

Текст Steel 1 содержит некоторые отголоски сказочных мотивов, связанных с действиями персонажей после победы над драконом: Георгий везёт отрубленную голову дракона во дворец в качестве доказательства своей победы, а затем погружается в богатырский сон; спасённая принцесса даёт ему *кольцо с бриллиантом (diamond ring)* как символ предварительно обручения.

Однако история о приключениях Георгия в Греции на этом не заканчивается, и данный вариант текста предполагает дальнейшее развитие повествования, приводящее к столкновению протагониста с ещё одним противником – *могущественным великаном, последователем Магомета (a mighty giant, a follower of Mahomed), поклявшимся уничтожить всех христиан (hath sworn to destroy all Christians)*. Это чудовище проживает в *замке (castle)* или *башне (tower) на высокой скале (on a high cliff)* и держит в заточении *прекрасную девушку (a beautiful lady)*. Внешность великана имеет *чудовищные (monstrous), искажённые (deformed)* черты; автор описывает его *огромную голову (huge head)*, покрытую *щетиной, как у кабана (bristled like any boar's)*, а также *горящие глаза (hot, glaring eyes)* и *пасть, подобную тигриной (a mouth equaling a tiger's)*. Оружием ему служит *огромная железная палка (a hugeous crowbar of iron)*. И внешность, и символика образа этого чудовища напоминает об антропоморфных злодеях из русских былин, таких как Идолище (см. с. 153-154), *чудо страшное* (см. с. 168) и пр. Пугающе гипертрофированные человеческие черты сочетаются в нём со звериными, а мотивация его вредительства основана на народных представлениях о внешних врагах, воинственных представителях иной культуры и религии. Место проживания и поведение чудовища (похищение женщин) роднит его со сказочными образами британских великанов, а также с «цивилизованной» вариацией русских змеев.

Заканчивается текст Steel 1 возвращением Георгия в родной Ковентри вместе со спасённой принцессой Сабией, а также упоминанием рассказчика об их долгой и счастливой жизни. Таким образом, в развязке этого текста реализуются сказочные ценности: змееборец возвращается в своё государство с иноземной девушкой королевских кровей, «невестой из другого мира».

Обратимся теперь к аутентичным сказочным текстам о победителе змея. Рассмотренные нами произведения представляют собой сочетание этого сюжета (“The Dragon-Slayer”; AT 300) с сюжетами «Незнайка» (“I Don’t Know”; AT 532) (Curt-I. 9); «Незнайка» + «Два брата» (“The Twins or Blood-Brothers”; AT 303) (Glass. 115); «Незнайка» + «Смерть Кощея в яйце» (“The Ogre’s (Devil’s) Heart in the Egg”; AT 302) + «Благодарные животные» (“Grateful Animals”; AT 554) (Camp-I. 4); а также вариант Jac. Vol.2 79, представляющий сюжет AT 300 в «чистом» виде.

Текст Camp-I. 4 представлен в сборнике Дж. Ф. Кэмпбелла в пяти вариантах: в примечаниях после основной версии сказки [219, т. I, с. 72-86] автор приводит вариации этого сочетания сюжетов, записанные им от других рассказчиков. К сожалению, каждый последующий вариант приведён в более кратком изложении, чем предыдущий, и местами эти дополнительные тексты представляют собой лишь перечисление отличий от предшествующих вариаций. Тем не менее, к ним мы будем обращаться как к полноценным образцам сказочных текстов, именуя их как первая [219, т. I, с. 95-98], вторая [219, т. I, с. 98-100], третья [219, т. I, с. 100-102] и четвёртая [219, т. I, с. 102] версии Camp-I. 4 из примечаний к основному варианту. Полные версии текстов Curt-I. 9 («Тринадцатый сын короля Ирландии» (“The Thirteenth Son of the King of Erin”) [169, с. 157-174]), Glass. 115 («Джек и Билл» (“Jack and Bill”) [199, с. 270-276]) и Jac. Vol.2 79 («Маленький бычок» (“The Little Bull-Calf”) [200, т. II, с. 172-176]), а также их литературные переводы на русский язык, выполненные автором данной работы, представлены в **приложении 9**. На наш взгляд, они являются наиболее показательным иллюстративным материалом, сопровождающим анализ основного змееборческого сюжета британской сказки.

Текст Яс. Vol.2 79 повествует о мальчике-бедняке, вынужденном сбежать из дома со своим *маленьким бычком* (*the little bull-calf*), которого злой отчим собрался резать. Аналогичный мотив побега из дома с животным-помощником – *Сивкой-Буркой* (Ник. 10) или *Коньком-Горбунком* (Ник. 11) – представлен в русских сказках на сюжет о Незнайке (СУС 300₁ + 532). В них злая мачеха собирается погубить не только питомца ненавистного пасынка, но и самого героя. Примечательно, что волшебное животное в этих сюжетах связывается с отцом протагониста (в Яс. Vol.2 79 бычок подарен мальчику родным отцом; в Ник. 10 Сивко-Бурко стоит в отцовской конюшне); в этом можно увидеть отголоски его связи с культом предков (ср., например, с конём, принадлежавшим деду былинного Добрыни (см. с. 165)).

Затем бычок говорит герою, что пойдёт сражаться с дикими животными в *дикой лесной стране* (*the wild-wood wilderness country*) и победит их всех, кроме *огненного дракона* (*the fiery dragon*), который убьёт его. Тогда мальчик должен освежевать труп бычка и взять из него *мочевой пузырь* (*bladder*). Этим пузырём он сможет убить любого, кого ударит.

Мотив смерти бычка напоминает, например, о русской сказке Аф. 201 (СУС 314А* «Бычок-спаситель»), в которой это волшебное животное, спасшее Ивана-царевича и его сестру от *царя-медведя*, говорит им: «...зарежьте меня да на том костре и сожгите <...> а пепел посейте на трёх грядках: на одной грядке выскочит конь, на другой собачка, а на третьей вырастет яблонька; на том коню ездят ты, Иван-царевич, а с тою собачкой ходи на охоту».

В обоих рассмотренных случаях смерть животного-помощника является способом его перерождения в некий инструмент (новую форму помощника либо предмет), который сыграет определённую полезную роль в дальнейшей судьбе героя.

Всё происходит так, как предсказывал бычок; получив мочевой пузырь, герой встречает королевскую дочь, отданную чудовищу на съедение. Бой с драконом – в этом тексте он однократный – описывается традиционно кратко: *the lad just hit it on the head with the bladder and the dragon fell down dead, but before it*

*died, it bit off the little boy's forefinger (...юноша ударил его по голове мочевым пузырьём, и чудовище упало замертво, успев перед смертью откусить герою указательный палец)*¹⁶⁶.

Другими признаками, которые помогут выявить истинного героя, здесь являются подаренное принцессой *кольцо с бриллиантом (diamond ring)* (ср. с Аф. 176 и др.), а также отрезанный *язык дракона (dragon's tongue)*, тоже встречающийся в русской сказке (Аф. 204, Карн. 43, Ник. 5). Мотив наличия ложного героя здесь представлен слабо: упоминаются лишь *многочисленные дворяне (any number of gentlemen)*, отрезавшие себе указательные пальцы и демонстрирующие королю языки разнообразных животных. Единоличного самозванца, которого необходимо разоблачить, в этом тексте нет.

Герой этой сказки имеет типичное для русских и британских сюжетов «простое» (нечудесное) бедное происхождение; другие основные вариации (нечудесное королевское (Curt-I. 9), чудесное простое (Camp-I. 4; змееборец в Glass. 115), чудесное королевское (брат змееборца в Glass. 115)) также представлены в отобранном британском сказочном материале.

Текст Glass. 115 отражает хорошо знакомый нам по русскому материалу мотив чудесного рождения от съеденной рыбы (см. с. 128-129). Однако в рамках русской народной традиции подобный вид рождения более характерен для сюжета «Бой на калиновом мосту» (“The Fight on the Bridge”; СУС и АТ 300А), чем для связки сюжетов о победителе змея и двух братьях-охотниках (АТ 300 + 303), отражённой в Glass. 115 (в русском фольклоре нам встретился только один подобный вариант: Черн. 45; вообще, чудесное рождение для сюжета «Два брата» в русской народной традиции нехарактерно: оно присутствует лишь в 3 из 8 рассмотренных текстов).

Братья-близнецы Джек и Билл (Jack and Bill) рождаются от рыбы, съеденной королевой и, по случайности, *кухаркой (the cook)* по наущению *главного советника (chief adviser)* короля. Разумеется, главным героем-змееборцем

¹⁶⁶ Ср. мотив ранения и его связи с «меткой» змееборца, например, с представленным в русском тексте Ник. 3: ...а у Ивана змеей прокусил руку и этим платом руку завязали.

становится сын кухарки – персонаж, имеющий более низкий социальный статус (см. с. 130). Тем не менее, его брату предстоит сыграть не менее важную роль, традиционную для финальных эпизодов этого сюжета (см. с. 239). Остатки рыбы съедают *кобыла (mare)* и *борзая собака (greyhound)*, однако, в отличие от русской интерпретации данного мотива, животные рожают по два обычных для своего вида детёныша; таким образом, каждый из братьев получает разделяющих с ними чудесное происхождение животных-спутников – коня и собаку.

В тексте Camp-I. 4 *морская дева (sea-maiden)* (т. е. *русалка (mermaid)* [219, т. I, с. 96]) даёт бедному рыбаку двенадцать волшебных *зёрен (grains)*. По три зерна он скармливает жене, собаке и лошади, каждая из которых рождает по тройне. Животные, опять же, рожают детёнышей своего вида. Оставшиеся три зерна отец сажает во дворе; выросшие деревья являются волшебными предметами, связанными с родившимися героями (дерево засохнет, если связанный с ним брат умрёт).

Таким образом, в отобранном британском материале представления о тотемическом (животном) происхождении змееборца не отражены: герой всегда рождается от человека. В рамках эпизода чудесного рождения представлен иной мотив, не встречающийся в этом же виде в русском фольклоре: в момент рождения герой получает животных-помощников – коня и собаку, появившихся на свет тем же чудесным образом, что и он сам.

Элементы чудесной внешности протагониста в британских текстах, так же как и в русских, выражены слабо: Джек и Билл из Glass. 115 являются близнецами; имя героя текста Curt-I. 9, Шон Руад (Sean Ruadh), т. е. «рыжий Шон», позволяет выдвинуть предположение о необычном цвете его волос; герой Camp-I. 4 (вторая версия из примечаний) описывается рассказчиком как *чернокожий (black-skinned)* и *грубый* (либо отталкивающий, неприятный – *rough*) “*carrach*”.

Морская дева в Camp-I. 4 дарит рыбаку зёрна и обеспечивает его хорошим уловом в обмен на ответную услугу: когда один из его сыновей подрастёт, старик должен будет отдать его русалке. В первой версии из примечаний упоминается,

что этим обещанным сыном является старший из братьев, что не вполне соответствует сказочной закономерности, согласно которой протагонистом становится самый младший и обделённый член семьи.

Именно нежелание быть отданным иномирному существу становится главной причиной начала странствий героя этой сказки. Попавшие в аналогичную ситуацию герои русских сказок (Карн. 47, Ник. 2, Ник. 3; в последних двух текстах существо, требующее отдать ему мальчика, также обитает в подводном мире) ведут себя противоположным образом и с готовностью отправляются на службу к представителю нечисти («*Эх, сынок, не знаешь ты о чём я плачу. Я тебя отсулил морскому царю*». *Сын и говорит: «Отсулёна скотина – в доме не животное. Пеките мне хлеба, я буду отправлянца»* (Ник. 3)). Дальнейшие действия русских героев включают побег от иномирного существа, сопряжённый с обретением волшебных предметов и помощников (об этом мотиве мы уже писали выше – см. с. 225). Однако британские змееборцы прибегают для этой цели к иному образу действий, о котором мы упомянем далее.

Джек, герой сказки Glass. 115, покидает родительский дом, узнав, что он не родной брат Билла, а сын королевской кухарки; а Шон Руад (Curt-I. 9) оказывается изгнан своим отцом, услышавшим от *мудреца (sage)*, что родитель должен отвергнуть тринадцатое дитя, чтобы Судьба благоволила остальным двенадцати братьям. Приведённые примеры отражают логически обусловленную мотивацию отправки героя из дома, не характерную для русских вариантов рассматриваемых сюжетов (Аф. 155, Ник. 4, Ник. 7, Онч. 4 и др.). Гораздо ближе к последним стоят аналогичные эпизоды во втором и четвёртом вариантах текста из примечаний к сказке Camp-I. 4: в них будущий змееборец отправляется *на поиски судьбы (to seek his fortune)*, что вполне соотносится с традиционными русскими формулами «*Поехали, сами не знают куда*» (Ник. 5) или «*Людей посмотреть, себя показать*» (Аф. 155, Онч. 4 и др.) и наиболее близко к варианту «*Искать счастье*» (Ник. 4).

В Camp-I. 4 выходу героя из дома предшествует получение оружия: *меча (sword)* в основной версии текста, *посоха* либо *дубинки (staff)* в третьей версии из

примечаний и *железной хоккейной клюшки (iron shinney – a hockey club)* – в пятой версии. Оружие изготавливает по заказу героя *кузнец (smith, smithy)*, в третьей версии из примечаний являющийся также его отцом. В основном тексте Camp-I. 4 подходящий герою меч изготавливается лишь с третьей попытки: первые два экземпляра оказываются слишком хрупкими для протагониста. Подобная вариация мотива выбора оружия характерна для русских сказок о героях богатырского типа (Аф. 135, Карн. 89).

Все герои рассматриваемых текстов, появившиеся на свет чудесным путём, получают в момент рождения животных-спутников – коня и собаку. Однако персонаж Camp-I. 4 не ограничивается их помощью и в начале своего путешествия встречает группу диких животных (*огромный пёс (a great dog)*, *сокол (falcon)* и *выдра (otter)* в основной версии текста; *лев (lion)*, *волк (wolf)* и *сокол (falcon)* – в первой версии из примечаний; *лиса (fox)*, *волк (wolf)* и *ворона (hoodie)* – в третьей версии) и помогает им поделить между собой добычу – мёртвую *овцу (sheep)* или *лошадь (horse)*. Благодарные животные говорят герою, что теперь они будут по первому зову приходить к нему на помощь: “...*mind me, and I will be by thy side*” («Вспомни обо мне, и я окажусь рядом»). Комментируя первую версию сказки из примечаний, собиратель отмечает, что он не уверен, какую именно помощь имел в виду рассказчик: появление животных рядом с героем и сражение бок о бок с ним или же возможность превращения протагониста в этих животных. Именно второй вариант – обретение змееборцем способности к оборотничеству – мы встречаем в аналогичном эпизоде русской сказки «Хрустальная гора» (Аф. 162). Этот любопытный вариант «Победителя змея», содержание которого мы кратко осветили во второй главе (см. с. 141-142), сыграл важную роль в рамках сопоставительного анализа русского и британского материала: ряд мотивов, характерных для изучаемых сказочных сюжетов, реализован в нём в формах, типичных в большей степени для британской, чем для русской сказочной традиции.

Следующим совпадением, которое можно обнаружить в Camp-I. 4, Curt-I. 9, Glass. 115 и Аф. 162, является род деятельности, которому посвящает себя герой,

попав в чужое королевство: он нанимается к местному правителю¹⁶⁷ в качестве пастуха (*cowboy, herd*).

На наш взгляд, эта роль аналогична временному «обрядовому» состоянию Незнайки (см. с. 120-121), принявшему обет молчания или отрицания своего подвига и своей истинной личности¹⁶⁸. В «Хрустальной горе» рассказчик прямо говорит о переодевании Ивана-царевича с целью быть неузнанным: *Нарядился он таким древним старичком, что и признать нельзя; пришел во дворец и говорит царю: «Ваше величество! Найми меня стадо пасти».*

Отметим, что британский змееборец старается оставаться в этом статусе пастуха как можно дольше и не заявляет о своих правах на звание истинного героя даже после того, как все претенденты, которых находит король, терпят неудачу. Вероятно, дело здесь действительно не только в проявлении героем такой добродетели как скромность, как считает Е. М. Мелетинский (см. с. 127), но и в соблюдении правил финальной части некоего обряда, определяющего образ жизни героя в отрезок времени, связанный со змееборческим подвигом. Выбор протагонистом роли пастуха можно объяснить наличием в народном сознании уже упомянутых нами представлений о связи представителей этой профессии с потусторонним миром (см. с. 141), однако данная маска оказывается необходима герою и с сугубо «практической» стороны – для реализации «предварительного» боя с чудовищами за стадо.

Этот эпизод практически не представлен в отобранном нами русском фольклорном материале (исключения составляют лишь тексты Аф. 162 и Аф. 271), однако, судя по всему, он является типичным для британской сказки на сюжет «Победитель змея». Содержание его составляют три последовательных сражения героя-пастуха с великанами, разворачивающихся на «запретной» территории, принадлежащей этим чудовищам. Пастух сам нарушает границы,

¹⁶⁷ В пятом варианте из примечаний к Сатр-I. 4 – не к королю, как в остальных случаях, а к *дворянину* (*gentleman*).

¹⁶⁸ Подтверждение этой гипотезе можно найти в некоторых русских текстах о Незнайке, в которых он также выполняет работу пастуха. Отличие между русским и британским материалом здесь заключается в том, что русский Незнайка намеренно плохо выполняет свои обязанности: так, в Ник. 2 он убивает всех кур и коров, которых ему поручено сторожить; рассерженный царь сажает его в тюрьму (т. е. максимально принижает социальное положение героя и свои ожидания на его счёт), и именно оттуда герой отправляется на бой со змеями, после каждой победы возвращаясь в место своего заточения.

выгоняя королевское стадо на великаны поля, трава на которых гораздо более высокая и сочная, чем в землях, принадлежащих людям. Таким образом он провоцирует иномирных существ на конфликт. Характерные особенности этих сражений совпадают с типичными свойствами русского сказочного боя со змеем (троекратность сражения с повторением основных элементов и нарастанием сложности; многоголовость чудовища; словесная перепалка; выбор оружия и/или места битвы; лаконичность описания процесса сражения), и мы не будем подробно на них останавливаться. Отметим лишь, что в бою герою могут помогать животные: как рождённые вместе с ним (Camp-I. 4), так и оказывающие помощь в качестве благодарности за услугу (Camp-I. 4, третья версия из примечаний).

Несколько любопытных моментов включены в описание сражения с великаном в тексте Glass. 115: *маленькая птичка (a little bird)* подсказывает Джеку, сколько у него осталось времени для победы над противником (ср. с *гласом с неба* в былинах «Добрыня и змей» (см. с. 166)), а герой, отрубив великану голову, разрубает её надвое в полёте, не позволив ей соприкоснуться с телом и вновь ожить (ср. с запретом на второй удар в русских сказках (см. с. 137)).

Победив великанов, герой получает хранимые ими артефакты: одежду (Camp-I. 4, Curt-I. 9, Glass. 115), оружие (Curt-I. 9, Glass. 115), коня (Curt-I. 9) и пр. Именно эти предметы, хранящиеся *в холме (in the hill)* (Glass. 115) либо в *доме (house)* или *замке (castle)*, который принадлежал великану, протагонист будет использовать для совершения своего главного подвига – спасения принцессы от змея. Таким образом, цель героя, провоцирующего великанов на конфликт, как правило, заключается в завладении принадлежащими им ценностями и в последующем преображении с их помощью.

В русских сказках, в которых бой за стадо, как правило, отсутствует, его функцию выполняют другие способы преобразования или обретения необходимых артефактов: например, в текстах на сюжет «Медный лоб» (СУС 502) змееборец получает подобную помощь от освобождённого им из заточения иномирного существа (Аф. 123-125, Кор. 1); в Зел. 38 герой преобразуется внешне с помощью

богатырского коня, а силу обретает, испив крови чудовищного богатыря; в Карн. 133 он «случайно» находит три бочонка с напитками недалеко от места появления змея и становится сильнее, выпив их. Наконец, герой, не сбежавший, в отличие от британского пастуха, от иномирного существа, которому он был обещан отцом, крадёт коня (Ник. 2) или волшебный предмет (Карн. 47) именно у этого чудовища. Учитывая, что эти представители нечисти, так же как и великаны в рассматриваемых сюжетах, всегда являет собой «цивилизованное», антропоморфное создание, мы можем назвать их и британских великанов существами одного порядка, выполняющими в сказочном сюжете одну и ту же функцию – хранителя артефактов, необходимых герою для победы над змеем. Кажущиеся различия в эпизодах с их участием обусловлены лишь способом добычи этих волшебных средств, который выбирает герой: прямая конфронтация либо обман чудовища.

Эти две линии поведения ярко проиллюстрированы в двух вариантах сюжета о Незнайке из примечаний ко второму тому сборника А. Н. Афанасьева [73, т. II, с. 496-500], к которым мы обращаемся в *приложении 7* (см. с. 380-381): в первом случае герой, увидев в лесу дворец, принадлежащий Чуду-Юду, нанимается к хозяину в услужение и, нарушив его запреты, проникает в амбар, в котором заточён волшебный конь [73, т. II, с. 498], а во втором – убивает Чудо-Юдо, едва завидев его, а в палатах чудовища встречает *старушку*, обратившуюся к нему со словами: «Здравствуй, царевич! <...> Пойдём-ка со мною, я тебе Чудо-Юдова коня покажу» [73, т. II, с. 500]. Сравним эту реплику со словами экономки (*housekeeper*), встречающей героя-пастуха в замке побеждённого великана: “*Oh! it is you that are welcome. You have killed the dirty giant that was here. Come with me now till I show you all the riches and treasures*” («О, добро пожаловать! Вы убили мерзкого великана, который здесь всем заправлял. Следуйте за мной, я покажу вам все богатства и сокровища, которые ему принадлежали») (Curt-I. 9).

Примечательно, что именно экономка из замка третьего великана даёт Шону Руаду яблоко, необходимое для окончательной победы над змеем: во время третьего сражения герой бросает это яблоко чудовищу в пасть, и змей тотчас же

падает замертво, а его тело начинает *таять, превращаясь в грязное желе (melted away to a dirty jelly on the shore)*.

Обратимся к одному из рассмотренных нами русских текстов, в наиболее явной форме сохранившему эпизод предварительного сражения с хранителем артефактов – Аф. 271 (СУС 300₁ + 400₂ «Царь-девица» + 401 «Заколдованная царевна»). Попавшему в чужое царство Ивану купеческому сыну местный царь поручает караулить *яблоню в саду*¹⁶⁹. К герою прилетает чудовищная *гриб-птица* (см. с. 384-385) и нападает на него. Когда Иван начинает одолевать её, та, как и великаны из британских сказок, молит о пощаде, обещая одарить героя волшебными предметами. Получив их (в данном случае это *пузырьки с богатырской силой*, которые герой достаёт у птицы из-под крыла¹⁷⁰), купеческий сын, так же как и пастух-змееборец, убивает поверженного противника. Перед смертью чудовище также рассказывает о подземелье с *тремя богатырскими конями*; количество волшебных животных, вероятно, указывает на то, что бой с птицей изначально был троекратным. Таким образом, данный текст реализует мотив предварительного сражения с хранителем артефактов, но не отражает идеи боя за стадо.

Сказка Аф. 162 «Хрустальная гора», напротив, описывает последовательный бой за королевское стадо с тремя змеями, однако Иван-царевич не получает от побеждённых чудовищ каких-либо предметов. Причина этого, вероятно, кроется в том, что в данном тексте, по-видимому, оказался редуцирован «основной» бой, ради которого и добываются эти артефакты¹⁷¹. Победа над

¹⁶⁹ О родственном характере этого эпизода и эпизодов битвы британского пастуха с великанами говорит и тот факт, что на великаньих полях также могут присутствовать яблони: герой забирается на дерево и грызёт яблоки, а великан требует, чтобы он спустился и сразился с ним (Glass. 115). Наличие этих деревьев во владениях великана позволяет предположить, что корни этого мотива связаны с уже упомянутыми нами выше мифологическими сюжетами о чудовищах, охраняющих волшебные фруктовые сады (см. с. 227). Обратим внимание, что поручение сторожить сад может получить также и Незнайка (Карн. 47) [73, т. II, с. 498].

¹⁷⁰ Мотив хранения артефактов под крылом у волшебной птицы встречается нам и в британской сказке (Camp-I. 57).

¹⁷¹ В британской традиции тоже наличествуют сюжеты, в которых бой с великанами за стадо не предваряет сражения со змеем, а в некоторых случаях рассматривается в качестве центрального подвига героя. Так, в Curt-I. 6 король задаёт герою, изъявившему желание жениться на принцессе, трудную задачу: узнать, что заставит великана по имени Груагах (или Гру-гок [167, с.371]) Гаре (*Gruagach Gaire* – т. е. *смеющегося Груагаха*) перестать смеяться. Отправившись за ответом к этому великану и устроившись к нему на службу в качестве пастуха, герой трижды выгоняет стада на территорию других гигантов и побеждает их. Отрубив чудовищам головы, он вырезает у них языки и *кладёт их в карман (puts tongues in his pocket)*. Точно так же герой русских сказок поступает с языками

четвёртым змеем, похитившим царевну, здесь присутствует, но реализована она через другой сказочный сюжет – «Смерть Касея в яйце» (СУС 302₁). Наличествует подобный эпизод и в Сапр-І. 4; эта часть повествования также является здесь завершающей. После спасения принцессы от змея и воцарения героя, последнего всё же настигает месть иномирного существа, которому он был когда-то обещан своим отцом, и морское чудовище – змеиной (Сапр-І. 4) или антропоморфной природы (русалка) (первая версия Сапр-І. 4 из примечаний) – похищает жену героя. Добраться до яйца, в котором спрятана смерть злодея, герою помогают благодарные животные.

После победы над великанами пастуху иногда приходится также столкнуться с их родственницей, явившейся, чтобы отомстить за убитых чудовищ мужского пола. Этот образ ассоциируется с гигантской чудовищной ведьмой и напоминает родственниц змеев из русской сказки «Бой на калиновом мосту» (СУС 300А). Тот факт, что народное сознание связывает представления о них с образами ведьм, находит отражение даже в их именах: русская мать и сестра змеев может именоваться *Бабой-ягой* (Аф. 136) или *Ягой Ягишиной* (Зел. 13), а британская родственница великанов – *Карлин* (*Carlin*) или *Калех* (*the Cailleah*) (Сапр-І. 4, третий вариант из примечаний), что в переводе с шотландского означает “*hag*” – т. е. «ведьма» или «старуха». В первом варианте текста из примечаний Карлин широко раскрывает пасть, напоминая змеиху из русских сказок (Аф. 135, Аф. 138), а герой бросает туда *железный посох* (*iron staff*), который выходит наружу через *родинку* (*mole*) – слабое место (см. с. 220) у неё на груди.

Мотив мести родственниц чудовищ является типичным также и для финальных эпизодов сюжета «Два брата». Однако если в русских текстах мотив предварительного состязания с великанами-хранителями артефактов не разработан, и чудовища мстят за убитых в основном сражении змеев, то в рассмотренном нами британском варианте Glass. 115 коварная *старуха* (*old*

змеев в Аф. 204, Карн. 133 и Ник. 5. Ложный герой находит головы и относит их королю. Сказка заканчивается узнаванием истинного героя, владеющего языками великанов, выполнением трудной задачи короля и свадьбой с принцессой.

woman) оказывается матерью великанов – хозяев полей и замков, отвоёванных Джоном.

И русские, и британские чудовища женского пола прибегают в этом сюжете к оборотничеству (Аф. 155, Черн. 45) (см. с. 392-393), рассчитывая на усыпление бдительности героя и последующую неожиданную атаку. В Glass. 115 старуха превращается в *олениху* (*deer*), за которой Джек гонится в сопровождении своего пса. Приведя героя к своей лесной избушке, злодейка предстаёт перед ним в человеческом облике и предлагает остаться на ночь, привязав особыми *волосками* (*ribs of hair*) коня и пса. По приказу старухи волоски душат животных, а сама она убивает Джека. Согласно традиционному развитию сюжета, отправившийся на поиски погибшего героя брат-близнец не поддаётся на уловки ведьмы и бросает волоски в огонь, а затем, расправившись с ней с помощью животных, оживляет брата.

Особый интерес представляет русский текст о двух братьях – Черн. 45. Автор сборника отмечает, что он, вероятно, не имеет близких параллелей в русском фольклоре [115, с. 300] и стоит особняком среди других текстов на этот сюжет. Реализация в нём финального эпизода мести чудовища женского пола на первый взгляд может показаться относительно бессвязной, но в свете пересказанного нами варианта Glass. 115 читатель может составить определённое представление о вероятном исходном его содержании.

Эпизод поездки Ивана-царевича на охоту троекратно повторяется по следующему сценарию: герой гонится за *лисой*, *волком* или *медведем*; зверь останавливается в дубовой роще и, *соскочив на дуб*, оборачивается *змеёй* (в первом и втором случае – *трёх-* и *шестиголовой*), которая грозит Ивану смертью и даёт ему *шесть* или *двенадцать* своих *шерстинок*¹⁷². При первой встрече герой убивает её *дубиной*, во время второй перед аналогичной победой героя одолевает сон, в котором *седой старик* говорит ему, что он должен бросить шерстинки змеи

¹⁷² Н. К. Козлова обращает внимание на то, что и шерсть, и волосы в восточнославянской народной традиции могут являться атрибутами, ассоциирующимися именно с женской ипостасью змееподобного существа [54, с. 357].

в огонь. Когда при третьей встрече он реализует это, змея убивает героя его же оружием (Черн. 45).

На наш взгляд, в этом эпизоде отчётливо прослеживается содержание, подобное представленному в Glass. 115, однако многие его детали (получение от мстительницы шерстинок и бросание их в огонь) потеряли своё первоначальное значение. Очевидным остался только общий смысл происходящего: змея обманом заманивает героя в ловушку и убивает его. Если принять за истину утверждение об отсутствии других вариантов подобной интерпретации мотива мести одному из братьев в русском фольклоре, то можно предположить, что корни этой части текста Черн. 45 следует искать в других народных традициях, в которых сказки на сюжет «Два брата» гораздо ближе по своему содержанию к британским версиям.

Аналогичный мотив мести родственницы змеев или великанов проявляется и в других сюжетах с участием подобных чудовищ, например, в сказке Hamil. 30 на сюжет «Звериное молоко» ("The Faithless Sister"; СУС и АТ 315). Примечателен эпизод, в котором герой, прижав побеждённую злодейку к земле, садится на неё сверху и собирается убить. Ведьма начинает молить о пощаде, предлагая различные богатства: например, *сундук, полный золота и серебра (chest full of gold and silver)*, хранящийся в её пещере. Все описываемые подробности напоминают соответствующий эпизод в контексте первого боя Добрыни со Змеей: герой *вскакивает ей на груди белые*, и чудовище просит пощады, в некоторых версиях предлагая в качестве откупа различные материальные блага.

Приведённые нами примеры служат доказательством того, что женские образы чудовищ – родственниц змеев в русском фольклоре и великанов в британском – так же, как и мужские их ипостаси, проявляют сходство внешних атрибутов, а также функций, выполняемых в сюжете, и образа действий, избранного для их реализации.

Центральный эпизод сюжета «Победитель змея», реализующий главный подвиг протагониста, обнаруживает в рассмотренных нами британских текстах сходство с русскими сказками как в структурном плане, так и в отдельных деталях: в большинстве вариантов описывается диалог с принцессой и

богатырский сон перед боем (Camp-I. 4, Curt-I. 9, Glass. 115), присутствует ложный герой (*силач (bully)* (Glass. 115); *офицер (officer)* (Camp-I. 4)), мотив узнавания невестой своего спасителя, свадьба как итог змееборческого подвига и, в некоторых случаях, уже описанное нами дальнейшее развитие повествования (месть иномирных чудовищ).

Остановимся лишь на нескольких примечательных, на наш взгляд, особенностях британских интерпретаций этих хорошо знакомых нам элементов сюжета.

Чудовище, требующее на съедение королевскую дочь, может именоваться как *огромный змей (the great serpent)* (Glass. 115), *огромный зверь, что жил на озере (the great beast that was on the loch)* (Camp-I. 4; третья версия из примечаний), *урфейст (urfeist)*¹⁷³ (Curt-I. 9), *Драйган (Draygan)* (Camp-I. 4, первая версия из примечаний), *Уле Вейст с верхнего конца озера (The Uil(l)e Bheist at the upper end of the loch)*¹⁷⁴ (Camp-I. 4). Во второй версии Camp-I. 4 из примечаний роль протагониста выполняет *трёхголовый великан, приплывший на корабле (a giant with three heads who came in a ship)*.

Типичные для русской сказки три сражения с тремя змеями, каждый из которых сильнее предыдущего и, как правило, имеет большее количество голов, в британских текстах заменяются троекратным боем с одним чудовищем. В русском фольклорном материале подобная трактовка троекратности боя практически не встречается (единственное встретившееся нам исключение – Аф. 575, в которой змееборец срубает шестиглавному змею по две головы за ночь).

Из всех перечисленных змееподобных чудовищ признаком многоголовости обладает только *Уле Вейст*, имеющая три головы; в этом случае герой в результате каждого из трёх сражений срубает по одной голове. Данный текст

¹⁷³ От “ur” – “greatest” («величайший», «самый большой») + уже знакомое нам слово “péist” (см. с. 188) [169, с. 345].

¹⁷⁴ В этом тексте чудовище, судя по грамматическому роду местоимений (*she, herself* и т. д.), является существом женского пола. Эта особенность отмечена нами и в ряде других сказочных текстов. Она характерна как для змееподобных существ (Curt.-II. 5, Curt.-II. 12, Curt.-II. 17), так и для других зооморфных представителей иномирия – например, орла, выносящего героя из иного мира (Camp-I. 16).

содержит единственный в отобранном нами британском фольклорном материале случай наличия у существа змеиной природы нескольких голов.

В *Curt-I. 9 урфейст* обладает характерной для британских змеев способностью заживлять раны. После первого и второго сражения его голова, будучи отрубленной, снова прирастает к телу, и змей отступает, обещая вскоре вернуться с новыми силами: *“I’ll be here again to-morrow, and swallow the whole world before me as I come”* («Завтра я снова приду сюда, и тогда проглочу весь мир, что окажется передо мной»). Возвращаясь, змей каждый раз оказывается сильнее; рассказчик упоминает, что когда чудовище раскрывает пасть во время третьего боя, в ней находятся *три острых меча (three sharp swords)*. Залогом победы Шона в решающем сражении с *урфейстом* оказывается волшебное яблоко, брошенное противнику в пасть.

Как и в предварительном сражении с великанами, в битве со змеем герою могут помогать животные (*Camp-I. 4* – основная версия и третья версия из примечаний); в русском фольклоре подобная помощь характерна для сказочных сюжетов о герое-охотнике: «Два брата» (Ник. 7, Ник. 9) и «Звериное молоко» (Аз-П. 19, Аф. 204, Ник. 5).

Средствами, позволяющими опознать истинного героя и разоблачить ложных претендентов на это звание, в рассмотренных текстах служат хорошо знакомые нам по русскому материалу головы чудовища, однако манипуляции, которые требуется совершить с ними, здесь достаточно своеобразны: если в русских сказках змееборец, как правило, *кладёт головы под камень* (Аф. 176, Ник. 1, Ник. 8 и др.), который ложные герои не в силах поднять, то британский герой насаживает их на *ивовые прутья (withy)* так, что никто не может снять их (*Camp-I. 4*), либо связывает в *узел (knot)*, который самозванец тщетно пытается *развязать (untie)* (*Camp-I. 4*, вторая версия из примечаний).

Среди других признаков истинного змееборца назовём отрезанные принцессой во время богатырского сна *сустав его мизинца (the joint of his little finger)* (*Camp-I. 4*, третья версия из примечаний) или *прядь волос (piece of his hair)* (Glass. 115), а также метку, которую девушка *нацарапала (scratched)* у героя на

лбу (*on his forehead*) (Camp-I. 4, первая версия из примечаний). Наконец, стоит отметить ещё один интересный вариант способа идентификации истинного героя: в текстах Curt-I. 9 и Glass. 115 он, покидая место сражения, теряет *ботинок* (*a shoe*). Король с дочерью, пытаясь найти спасителя, заставляют возможных претендентов примерить ботинок, однако только королевскому пастуху удаётся надеть его. Таким образом, дополнительное испытание на идентификацию повторяет здесь мотив из «Золушки» [238, с. 187]. С героиней этой сказки роднит змееборца и занимаемое им «низкое» социальное положение: он не находит должного уважения у своего нанимателя, и ещё одной характерной особенностью рассмотренных текстов является упоминание о том, что король не верит, что спасителем его дочери может быть пастух, или даже не хочет видеть его среди проходящих проверку (Camp-I. 4, Curt-I. 9, Glass. 115).

Отметим, что британский змееборец может оказаться более жестоким по отношению к ложным претендентам на руку принцессы, чем русский: так, в Curt-I. 9 Шон Руад, раскрыв королю свою истинную личность, убивает всех принцев и прочих воинов, пытавшихся примерить стеклянный ботинок. Самозванцы из русских текстов на сюжет «Победитель змея» также могут расплатиться за попытку обмана жизнью, но казнит их, как правило, царь, а не протагонист (Аф. 155, Аф. 204, Ник. 3 и др.). Наиболее близким к образу действий Шона Руада можно назвать поступок героя текста Ник. 6, который избивает пьяных «спасителей царевны», явившихся на бал.

Чудовище-вредитель в русских сказках на сюжет «Три подземных царства» (“The Three Stolen Princesses”; СУС и АТ 301) – нередко это *змей* (Аф. 131, Аф. 139, Черн. 2 и др.), способный обращаться *вихрем* (Аф. 129, Аф. 140 и др.), – представляется в достаточной степени антропоморфным персонажем, проживающим в *доме* (Аф. 131, Аф. 139) или во *дворце* (Аф. 129, Аф. 140). Так как «цивилизованное» змееподобное существо, согласно нашей гипотезе, заменяется в британской сказке образом великана, вполне ожидаемым представляется тот факт, что именно последние выступают в качестве похитителей женщин в британских текстах на этот сюжет.

В Camp-I. 57 девушек уносит *чудовище из океана (a beast from the ocean)*, однако оказываются они в плену у трёх великанов. Иное царство, в котором они обитают, находится, как и в русских сказках (Аф. 129, Аф. 559, Карн. 14, Кор. 21), на неприступной горе, преодолеть которую удаётся только главному герою – младшему из трёх братьев.

В варианте Camp-I. 16 великаны сами похищают королевских дочерей. По пути к их жилищам герой встречает волшебных помощников, аналогичных по своим способностям *Объедале и Опивале* из русских сказок (Аф. 219 и др.), но не имеющим подобных лаконичных имён. Эти сверхъестественные существа помогают ему пройти испытания первых двух великанов (кто больше съест и кто больше выпьет), в результате которых чудовища проигрывают спор и *лопаются (burst)*. Подобные испытания вызывают ассоциации с проверкой героя, устроенной змеем в русских сказках о Катигорошке ("Brother Saves His Sister and Brothers from Dragon"; СУС и АТ 312D): хозяин дома в них тоже устраивает *пир* (Карн. 89), предлагая гостям съесть *по 12 волов, баранов и кабанов* (Аф. 133).

Третий великан в тексте Camp-I. 16 соглашается отдать похищенную принцессу при условии, что герой прослужит у него один год и один месяц, и тот соглашается, разрешив, таким образом, конфликт мирным путём (к вопросу о подобных сделках с представителями иномирия мы вернёмся в *приложении 7*, см. с. 381-382).

Возвращение протагониста из потустороннего мира сопряжено с традиционным для этого сюжета (Аф. 171, Аф. 176 и др.) полётом на волшебной птице (в Camp-I. 16 это *орёл (eagle)*), которую необходимо кормить во время путешествия мясом. Когда его запас иссякает, герой вынужден отрезать кусок мяса от своего тела.

В британском фольклоре можно встретить и другие сказки о великанах, напоминающие русские тексты на сюжет «Катигорошек». Напомним, что в них отправившиеся на поиски сестры старшие братья не могут пройти испытаний злодея и погибают, а истинный герой проходит испытания, убивает чудовище, освобождает сестру и оживляет братьев.

В тексте Grier. 20 три сына бедных родителей последовательно отправляются на поиски лучшей доли в сопровождении животных — *лошади, собаки и ястреба* (*a horse, a hound, a hawk*). Каждый из братьев попадает в *великолепный замок* (*a magnificent castle*), принадлежащий ужасному великану. Хозяин дома, так же, как и старуха в сказке о Джеке и Билле (Glass. 115) (см. с. 240), обманом заставляя двух старших братьев наложить заклятье на своих животных, чтобы те не могли ему помочь, а затем убивает гостей. Младшему брату удаётся перехитрить великана, только лишь сделав вид, что он выполняет указания. Затем он с помощью животных побеждает злодея и оживляет братьев.

Аналогичную структуру сюжета имеет и сказка о трёхголовом *Рыжем Э(м)тине* (*The Red Etin* или *Ettin*) (Grier. 4, Steel 34). Выше мы уже упоминали, что это слово синонимично понятиям «великан» или «огр» (см. с. 183), однако здесь оно является, по сути, частью имени собственного. Данная сказка содержит ещё один эпизод, знакомый нам по «Катигорошку»: по пути к жилищу чудовища, представляющему собой *огромный замок* (*a great castle*), герой встречает пастухов, которые пасут овец, свиней и коз; на вопросы, кому принадлежат стада, пастухи, так же, как в русских сказках о богатыре, родившемся от горошины, отвечают, что это собственность Рыжего Эттина.

В рифмованном стихе, которым отвечают герою пастухи, заключается информация о вредительстве чудовища (он похитил *дочь шотландского короля Малкольма* (*King Malcolm's daughter*), которую *мучает в заточении* (*beats her, binds her, lays her on a band*)), и о потенциальном наличии у него изначального противника, который, однако, ещё не родился (“*It's said there's ane predestinate / To be his mortal foe, / Buth that man is yet unborn, / And lang may it be so*” («*Говорят, что существует герой, / Который станет ему смертным врагом, / Но этот человек ещё не родился, / И родится ещё не скоро*»))¹⁷⁵.

Как и в сказке Grier. 20, братья попадают в замок в отсутствие хозяина; героев встречает служащая ему старушка, которая пытается уговорить их уйти,

¹⁷⁵ Ср. со словами Чуда-юда в русской сказке: «Аль вы думаете, что Иван Быкович здесь? Так он, добрый молодец, еще не родился, а коли родился — так на войну не сгодился...» (Аф. 137).

зная, что Рыжий Эттин не пощадит незваного гостя. Так же нередко поступают пленённые змеем или другим чудовищным похитителем женщины в русских сказках, в том числе и на сюжет «Катигорошек»: *«Беги поскорее, – закричала <сестра>, – беги, братец! Скоро змей будет, увидит – погубит!»* (Аф. 561).

Появление великана сопряжено с изменениями в природе, также напоминающими прилёт змея: *an awful roaring and tramping overhead (ужасный рёв и топот сверху)*¹⁷⁶. Появившееся чудовище говорит обычные для любого враждебного представителя иномирия слова о запахе живого человека и начинает искать героя. Испытанием Эттина является разгадывание трёх его загадок.

Отказ выполнять приказы великана в Grier. 20 или отгадывание его загадок в Grier. 4 и Steel 34 являются действиями того же порядка, что и пир у змея в «Катигорошке». Герой, рождённый от горошины, оказывается физически сильнее змея; главный герой сказки Grier. 20 превосходит великана в хитрости; а победитель Рыжего Эттина – в знаниях (т. е. оказывается умнее). Во всех этих случаях истинный герой (младший брат) проходит испытание, доказывая этим, что он достойный противник чудовища, а затем побеждает его в открытом бою.

Несмотря на то, что похищение сестры, реализованное в «Катигорошке», в этих сказках о великанах отсутствует, в Grier. 4 и Steel 34 спасение пленённой чудовищем девушки всё же реализовано – ею оказывается королевская дочь. Таким образом, эти сказки о победе младшего брата над чудовищными великанами обнаруживают значительное структурное сходство с русскими сюжетами о противостоянии змея и героя, родившегося от съеденной горошины.

Рассмотрим несколько отдельных змееборческих эпизодов в сказках, основу которых составляют другие сюжеты. В Curt-II. 17 герой по имени Артур (Arthur) спрашивает королевского сына, к которому нанялся на работу, почему одна половина близлежащего леса зелёная и живая, а другая – мёртвая и засохшая. Оказывается, что живая половина принадлежит *ужасной змее (a terrible serpent)*, которая уже уничтожила часть леса (ту, что находится во владении людей), и

¹⁷⁶ Ср. с русскими текстами: *Тут поднялся буйный ветер, королевна испугалась: «Сейчас, – говорит, – мой змей прилетит!»* (Аф. 140); *Тут сделался пискун, вихрь, рёв – семиглавый змей летит* (Карн. 133).

теперь живёт в другом его конце. Герой, в обязанности которого входит собирание хвороста и дров, отправляется на следующий день в часть леса, принадлежащую змее, и начинает рубить там деревья¹⁷⁷. На расспросы удивлённой змеи Артур отвечает, что он строит для неё дом, и просит чудовище помочь ему. Затем он обманом защемляет змеиный хвост тяжёлым стволом дерева. Укротив змею, он привозит нарубленную древесину в замок на спине чудовища, но, увидев, что все люди в ужасе прячутся, отрубает ей голову. Данный эпизод напоминает нам уникальный элемент змееборческого подвига в русском тексте Карн. 47, в котором герой заставляет побеждённую змею возить его на своей спине по городу, а затем обезглавливает её. Примечательно, что в обоих случаях укрощаемое, но не убиваемое сразу чудовище представляется существом женского пола (см. с. 169-171).

Ещё один эпизод, в котором герой занимается созидательной деятельностью в непосредственной близости от змеиного жилища и укрощает чудовище в результате возникшего конфликта, представлен в сказке Curt-I. 18. В ней герою поручают *сеять зерно (to sow corn) на берегу озера на севере Ирландии (on the brink of a lake in the north of Erin)*. В этом озере живёт змей, *проглатывающий любого, кто приближается к водоёму (swallows every man that goes that way)*. Герой, взяв *семь волов (seven bullocks)*, запряжённых в плуг, направляется к озеру. Когда он заканчивает пахать первую борозду, *озеро начинает кипеть (the lake began to boil up)*¹⁷⁸, и вышедший из воды на поле змей проглатывает волов вместе с плугом. Однако герой, отличающийся огромной физической силой, успевает схватиться за плуг и вытащить его, а также шесть волов из семи, обратно. Сражение, начавшееся между противниками, длится семь дней и ночей. В конце концов, змей оказывается укрощён и становится *ручным, словно кот (as tame as a cat)*, после чего пахарь гонит его вместе с волами домой, а затем привязывает чудовище к *дубу (an oak-tree)*. Образ действий героя этой сказки аналогичен описанному в предыдущем сюжете, а также напоминает содержание русского

¹⁷⁷ Действие, аналогичное вторжению британского змееборца-пастуха на поле, принадлежащее великанам (см. с. 235).

¹⁷⁸ Ср. с *кипящим* (Ник. 11) или *волнующимся* (Ник. 3, Ник. 7, Онч. 8 и др.) озером или морем в русских сказках.

сюжета о Никите Кожемяке, в котором протагонист также запрягает змея в плуг (Аф. 148). Привязывание чудовища к дереву может быть действием, сходным с вешанием тела змея на осину в одной из версий былины о Добрыне Никитиче (К.Д. 48 = Пом. 4); подобный поступок, вероятно, связан с определёнными поверьями о воздействии некоторых видов растений на существ иномирной природы.

В сказке Curt-II. 5 герои – два королевских сына – отправляются в Грецию¹⁷⁹. Младший женится на дочери греческого короля, однако пропадает бесследно в первую брачную ночь. Оказывается, что такая участь постигает всех женихов девушки (к возможным истокам этого мотива мы обратимся в *приложении 7*, см. с. 375-377). Герои, отправившиеся на поиски пропавшего, узнают, что он находится в иных землях, где правит могущественный *Тёмный Король (the Dark King)*. Пленник содержится в *заколдованной стальной башне (enchanted steel tower)*, которая находится на дне водоёма и охраняется *огромной змеей, заключившей здание в свои кольца (a long serpent that has coiled around the tower; wound herself closely from the bottom to the top)*¹⁸⁰. Персонаж, решивший сразиться с чудовищем, становится на берегу озера и начинает звать змею, называя её «*Девятиглазым змеем (или червем)*»¹⁸¹ (“*the Worm of Nine Eyes*”). Охваченное яростью чудовище, посчитавшее такие слова оскорблением, оставляет башню и вылетает из озера, подняв с собой воздух и всю воду, которая ливнями проливается по стране, вызвав потопа. Раскрыв пасть, она устремляется к змееборцу с такой скоростью, что тот, держа перед собой меч обеими руками, рассекает змею надвое от головы до хвоста.

Водное змееподобное чудовище, играющее здесь роль охранника, а также одного из препятствий на пути героев к спасению похищенного товарища, вызывает ассоциации с мифическими существами, являющимися хозяевами

¹⁷⁹ Здесь, как отмечает Джеремиа Кёртин в комментариях к тексту, это географическое название имеет абстрактное, сказочное значение, обозначая далёкие, чужие земли, а не «настоящую» Грецию [168, с. 551-552]. Выше мы уже упоминали о подобной функции географических названий в контексте сюжета о св. Георгии (см. с. 226).

¹⁸⁰ Точно так же может обвивать кольцами охраняемый объект и русский сказочный змей (см. сноску на с. 372).

¹⁸¹ О возможном спектре значений слова “worm” мы упоминали выше (см. с. 89).

водоёмов. Об архаических вариациях подобных созданий как об одном из этапов эволюции образа змея мы упоминали в первой главе настоящей работы (см. с. 38-39). Согласно этим представлениям, такие чудовища, будучи недовольными или рассерженными, могут вызывать различные катаклизмы (засуху, потоп и пр.), что, в сущности, и происходит в рассматриваемом сюжете.

Обратимся к ещё двум примечательным сюжетам, которые, как и произведение о св. Георгии, можно отнести к так называемым «полулегендарным» сказкам (см. с. 223-227).

Текст Gould 13 повествует о готландском *графе (earl)*, нашедшем в лесу *красивую радужную змейку (the loveliest little snake, that glittered like a rainbow)* и подарившем её дочери. Та начинает кормить своего питомца молоком, и вскоре рептилия вырастает, превратившись в чудовищного *ядовитого змея (venomous serpent)*, способного *обернуться вокруг дома кольцом (curl itself round the house)*. Содержание этой части сказки позволяет провести явные параллели с британскими легендарными сюжетами о виверне из Мордифорда (L16: девочка заботится о маленьком чудовище и кормит его молоком; змей вырастает и становится опасным для окружающих) и о Лэмбтонском змее (L01: чудовище терроризирует местных жителей, ежедневно требуя всё молоко, которое могут дать коровы; не получая подаяний, оно приходит в ярость и опустошает окрестности).

Далее граф поступает как сказочный царь или король, пообещав руку своей дочери любому, кто избавит их семью от беды. Этим человеком становится воин королевских кровей по имени Рагнар (Ragnar), Он бросает чудовищу вызов, вооружившись *копьем (spear)* и вымазав доспехи *дёгтем (tar)*, защищающим его от змеиного яда. Эта хитрость, типичная именно для британских легенд (L04), напоминает также и о русской сказке о Кожемяке (Аф. 148), обмотавшем своё тело *вымазанной в смоле пенькой*. Ещё более явно законы сказочного жанра проявляются в действиях героя после победы над змеем: пригвоздив чудовище копьем к стене, он, как и герой сказки «Победитель змея», уходит и остаётся неузнанным. В теле чудовища остаётся лишь *наконечник (head)* копья. Именно он

выполняет в сюжете ту же функцию, что и ботинок в британском «Победителе змея» (см. с. 244) или символы предварительного обручения, подаренные царевной русскому змееборцу (см. с. 127): обнаружив воина, на копье которого не хватало наконечника, и примерив последний к древку, граф вычисляет спасителя своей дочери.

Сюжет об Ассипатле (“Assipatle and (Muckle) Me(i)ster Stoorworm”) (Grier. 23, Namil. 1) встречается в сборниках как сказочных, так и легендарных текстов. Географическая привязка места действия весьма расплывчата: несмотря на шотландское происхождение сюжета, формулировку *in the North* (*на севере*) было бы весьма опрометчиво воспринимать в контексте именно этой страны. Тем более что в варианте Namil. 1 есть указание на то, что действие происходит в Норвегии (Norway).

Протагонист этого сюжета относится к категории так называемых “Jack-characters” (героев по имени «Джек»), аналогичных русскому «Ивану-дураку», к которым также можно причислить и остальных упомянутых нами в этом параграфе «Джеков» (Джек – победитель змея в Glass. 115 и Джек – победитель великанов в Hart. 1, Jas. 19 и Tibb. P.1 6). Обычно подобные герои являются, по сути, безымянными, так как носят самое простое и распространённое имя. Не составляет исключения и Ассипатл: сюжет о нём вообще не сохранил имени собственного, вынеся в заголовок прозвище [228, с. 119], полученное за то, что герой любит *валяться в золе*. Этот персонаж представляет собой вариант героя-«дурачка», каким он и является с точки зрения практичных старших братьев. Они недолюбливают и презирают его за мечтательный и ленивый характер.

Патрисия Монахан (Patricia Monaghan) называет Ассипатла «шотландской версией Золушки» (the Scottish Cinderella) [211, с. 28]. Действительно, оба героя связаны с золой и занимают в социальной иерархии роль обездоленного и гонимого «младшего». Родственными являются и их имена, отражающие связь этих персонажей с золой и пеплом: ср. *Assipattle* и немецкую вариацию имени Золушки – *Aschenputtel*. О связи некоторых сказочных героев с золой, а через неё,

и с печью¹⁸², мы уже упоминали при анализе русских сказок (см. с. 131). Такое прозвище и характеристика героя, скорее всего, изначально были связаны с мотивом чудесного рождения из печи, которое ни сюжет об Ассипатле, ни рассмотренная нами русская сказка о герое с подобным именем (Иван Попялов – Аф. 135) не сохранили.

Чудовищный змей, появившийся в море (его называют *Stoorworm* или *Mester Stoorworm*), гораздо крупнее, чем драконы из британских легенд, размеры тела которых всё же дают человеку шанс противостоять им в открытом бою. Здесь же рассказчик подчёркивает, что если бы змей растянулся на всю длину, то его хвост коснулся бы Исландии, а морда – мыса Нордкап (Grier. 23). В обоих рассмотренных вариантах текста – Grier. 23 и Hamil. 1 – упоминается ядовитое дыхание, которым змей может уничтожить всё живое в стране. Гигантские размеры тела чудовища и масштабы исходящей от него опасности вызывают ассоциации с образами мифологических морских змеев, таких как Ёрмунганд (см. с. 48).

Сказочная природа сюжета наиболее ярко проявляется в мотиве принесения в жертву чудовищу девушек и реализации основных сказочных ценностей в результате змееборческого подвига (герой женится на спасённой принцессе). Однако мотивация жертвоприношения здесь логически обусловлена скорее в духе художественной литературы: таким чудовищным способом злая королева и её сообщник-волшебник собираются избавиться от молодой принцессы – дочери короля от первого брака. Воспользовавшись появлением в море змея, они внушают правителю мысль, что спасти страну можно только путём принесения чудовищу человеческих жертв.

¹⁸² Бесцельное валяние Ассипатла в золе соотносится с сидением русского сказочного героя – лентяя и «дурачка» – на печи. В этом, как отмечает В. Я. Пропп, можно усмотреть как чисто «бытовой» контекст (лентяй бездельничает на печи), так и отражение сакральности печи как локуса: герой как бы «сросся» с ней [96, с. 78]. Такой персонаж остаётся «пассивным» до определённого момента, однако затем действует решительно [63, с. 189]. Именно так ведёт себя и Ассипатл, намереваясь уничтожить змея. Кроме того, зола и сажа, так же как и плохая одежда, могут служить атрибутом, необходимым для определённого обряда, совершаемого героем перед тем, как идти на подвиг. В этом контексте образ Ассипатла сближается с Незнайкой-Победителем змея, переодевающимся в лохмотья, притворяющимся дурачком или простым пастухом. Наконец, сидение в пепле или золе может считаться унижением, что также подчёркивает «низкий», «младший» статус героя [63, с. 196].

Очевидно, что сражение обычного человека с таким огромным противником должно подразумевать реализацию какой-либо хитрости. Способ, который избрал герой, напоминает приём, описанный нами в легенде о Линтонском змее (L14), с поправкой на размеры тела чудовища. Положив в *горшок (pot) тлеющий кусок торфа (a live peat from the smouldering fire)* (Grier. 23), Ассипатл плывёт на лодке по направлению к чудовищу. Когда оно раскрывает пасть, поток воды втягивает судно с героем в змеиную утробу. Оказавшись в чреве монстра, герой находит печень и поджигает её, обложив торфом. Когда умирающий змей начинает биться в агонии, Ассипатла вместе с лодкой выбрасывает на сушу. Этот способ является максимально близким к древнему мотиву разведения огня в чреве чудовища, о котором мы упоминали в первой главе, говоря о первобытных мифах, повествующих о рыбоподобном поглотителе-переносчике (см. с. 37-38).

Предсмертные судороги огромного чудовища в этой легенде носят созидательный характер и реализуют этиологический мотив: от удара змеиного языка о землю появляется море, отделяющее Данию от Норвегии и Швеции; выпавшие из пасти чудовища зубы образуют Оркнейские (Orkney Isles) (Grier. 23, Hamil. 1), а также Шетландские и Фарерские острова (the Shetlands и the Faroes) (Hamil. 1). Единственный аналог подобного этиологического мотива в русских сказках мы встретили в сюжете о Никите Кожемяке (Аф. 148), особенности которого также выделяют упомянутый текст из общей массы змееборческих сказок и сближают его с легендами.

Выводы по Главе 3

Несмотря на типичное и для русской, и для британской народной традиции отсутствие подробного описания внешности змееподобных существ в фольклорных текстах, традиция Британских островов характеризуется более или менее определённой, отчасти ограниченной географическим фактором, классификацией змеев и драконов. В сознании британского рассказчика существует некая условная классификация чудовищ, позволяющая выделить категории змеев (serpents/worms) и драконов (dragons), а также различающая

некоторые частные их разновидности (василиск, виверн, накер и др.). Наличие подобной классификации и связанной с ней терминологии является одним из главных различий между изучаемыми народными традициями. Основные характерные признаки змееподобных существ – связь с водой и огнём, потусторонним миром, землёй и плодородием, а также с образами древних божеств; обладание тайными знаниями и сокровищами; способность делиться этими ценностями с человеком по собственной воле или через поглощение последним змеиного мяса; проживание в дикой, труднодоступной местности – в целом совпадают с представленными в русском фольклоре. Мифологические, обрядовые и религиозные элементы, связанные с изучаемым образом и мотивом, с которыми мы встречались при анализе мотива змеборчества в русской культуре (принесение змееподобному чудовищу жертв; христианские представления о связи змея с Дьяволом, нечистой силой и колдовством), в британском народном сознании также представлены в аналогичном виде.

При сопоставлении изучаемых культурных традиций обнаруживается также ряд частных совпадений, указывающих на сходство некоторых отдельных разновидностей фантастических змееподобных существ: так, и в русском, и в британском фольклоре существуют представления о домашней змее – покровительнице дома и хозяйства; о демоническом чудовище, способном к оборотничеству и представляющем опасность для женщин (русский огненный змей и британский водяной конь); об антропоморфных чудовищах, сохраняющих близость к змееподобным существам или ассоциирующихся с ними (представления об иноземных врагах в русском фольклоре и о великанах – в британском).

Британские легендарные змеи и драконы, в отличие от своих сказочных и былинных «собратьев», не проявляют признака многоголовости, однако разделяют с русскими чудовищами способность к огненному дыханию и заживлению полученных в бою ран. Места обитания британских чудовищ также аналогичны представленным в русском фольклоре: они связываются с водоёмами, горами или холмами, а также дикой, удалённой от людских поселений

местностью в целом (леса, болота и т. д.). Ещё одним общим для рассматриваемых народных традиций свойством змееподобных существ, нашедшим отражение в ряде легенд, является связь чудовищ с кладбищами и могильными курганами (L19, L59-L61), подчёркивающая их иномирную, потустороннюю сущность.

Рассмотренные сюжеты отражают двойственное отношение народа к змееподобным существам, и хотя легенда сохранила их характеристику как хранителей кладов, нападающих лишь на тех, кто посягает на сокровища (L55-L61), или даже как регуляторов религиозных норм (L15, L49), враждебную человеку природу чудовищ можно назвать более характерной для изучаемого жанра, что обуславливает наличие богатого запаса змееборческих сюжетов. Некоторые из них позволяют сделать вывод о влиянии христианской идеологии на такое отношение народа к этим существам: они ассоциируются с Дьяволом (L41) или нечистой силой (L07, L12); этот факт иногда определяет и способы борьбы с ними (L12, L36 и др.). Особым подтипом змееборческих легенд могут быть признаны тексты о подвигах святых (L32-L42), борьба которых с существами змеиной природы символизирует, так же как и в русских духовных стихах, уничтожение пережитков язычества, а также расчистку освоенной людьми местности от опасных иномирных существ.

Все отобранные нами легенды связаны с определённой областью или населённым пунктом; во многих случаях эта связь нашла отражение в этиологическом мотиве, заключающемся в объяснении особенностей локального ландшафта (L22, L63 и др.), истории появления географических названий (L04, L05 и др.) или зарождения местных традиций (L51, L63). Таким образом, и масштаб разрушительной деятельности чудовищ, состоящей, как правило, в поедании людей и скота (L08, L11, L31 и др.), а также в уничтожении населённых пунктов и опустошении прилегающей к ним территории (L38), ограничен местом действия конкретного сюжета. Легендарный змей или дракон обычно не несёт угрозы всей стране и является источником опасности лишь для местных жителей, среди которых нередко оказывается и герой-змееборец. Последний, как и в сказке,

может иметь как простое, так и знатное происхождение; а полулегендарных воинов, ставших персонажами не только фольклорных сюжетов, но и рыцарских романов (L19, L23), мы можем сравнить с русскими былинными богатырями. Характерной особенностью британских змееборческих легенд является возможность одержания местными жителями коллективной победы над чудовищем (L16, L22 и др.). Сюжеты других жанров, не выделяющие единоличного победителя змея, в нашей выборке отсутствуют.

Масштабы и характер вредительства змееподобного существа напоминает действия, на которые способно крупное хищное животное; именно такой статус чудовища подтверждается как сюжетами, в основе которых предположительно лежат реальные случаи столкновения человека с хищным животным (L31, L43), так и тем фактом, что в подавляющем большинстве рассмотренных легенд змей или дракон явно неспособен к человеческой речи и мышлению. Немногочисленные исключения либо носят ярко выраженный пародийный характер (L06, L22), либо обнаруживают следы слияния легендарного сюжета со сказочным (L06, L09).

Эта особенность змееподобных существ определяет доступный легендарному герою набор хитростей, позволяющий одержать победу: в отличие от уловок, используемых сказочными и былинными персонажами, здесь они не подразумевают диалога с противником, основаны на народных представлениях о некоторых особенностях и привычках змеев и драконов (наличие на теле уязвимого места, любовь к молоку, неконтролируемая ярость при виде предметов красного цвета и т. д.) и ассоциируются скорее с капканами, которые расставляет умелый охотник для поимки опасного зверя. Некоторые подобные уловки, по нашему мнению, сохранили элементы архаических мотивов, присутствующих также и в произведениях сказочного жанра, но здесь они подверглись рационализации и утратили свой изначальный смысл: и попадание героя в чрево чудовища в результате поглощения (L29), и перенос змееборца летающим драконом в шкуру убитого животного (L21), и разведение огня в глотке или чреве змея (L14) – всё это воспринимается рассказчиком и слушателями как вполне

реалистичные способы расправы над страшным и необычным, но таким же смертным, как и любое другое животное, представителем враждебной фауны. Образ змееборца в британской легенде также подвергся десакрализации: и пастух (L27), и кузнец, изготавливающий броню и оружие (L01, L14, L17, L19), и охотник, идущий на бой в сопровождении животных-помощников (L02), здесь, в отличие от сказки, представляются выходцами из простого люда, храбрость и смекалка которых вызывают восхищение и благодарность у их соотечественников.

Проанализированный нами сказочный материал выявляет достаточное количество сходжений русской и британской змееборческой сказки, как на уровне общей структуры сюжета, так и в ряде частных проявлений некоторых образов и мотивов. Эти сходжения позволяют нам сделать обобщающий вывод об их единообразии. Стоит отметить и наличие ряда различий, обусловленных как географическими и культурными реалиями, в которых существуют изучаемые народные традиции, так и особенностями внутренней структуры сюжетов и законов, в соответствии с которыми они развиваются.

На наш взгляд, особенно ярко это общее сходство, сочетающееся с наличием ряда частных различий, проявляется в рассмотренных версиях основного сказочного змееборческого сюжета «Победитель змея» (“The Dragon-Slayer”; СУС 300₁; АТ 300). Для обеих народных традиций характерен троекратный бой с чудовищем за девушку королевских кровей, происходящий на берегу водоёма – места обитания змея. Бой, описывающийся традиционно кратко, сопровождается словесной перепалкой с противником, богатырским сном героя до или после сражения, а также мотивом получения им помощи от животных – диких, помогающих ему в знак благодарности за услугу, либо домашних, имеющих, тем не менее, чудесное происхождение. Сам герой также может быть рождён чудесным способом (в обеих изучаемых традициях представлен, например, мотив рождения от съеденной рыбы), однако в рассмотренных британских текстах отсутствуют характерные для русского фольклора случаи тотемического происхождения змееборца (рождение от животных). Характер

поведения героя в обеих традициях единообразен: совершая подвиги, он скрывает свою личность, оказавшись признанным только во время так называемого «испытания на идентификацию», которое и в русской, и в британской сказке может быть связано с действиями с частями тела побеждённого чудовища (языки, головы). Достаточно любопытным следует признать не встретившийся нам в русских текстах способ идентификации, который роднит победителя змея с Золушкой (потеря героем ботинка).

Важным отличием британских сказок, представляющих собой сочетание сюжета «Победитель змея» с сюжетами «Незнайка» (“I Don’t Know”; СУС и АТ 532) и «Два брата» (“The Twins or Blood-Brothers”; СУС и АТ 303), от русских текстов, включающих эти сюжеты, является реализация предварительного боя героя-пастуха с чудовищами-хранителями артефактов (так называемый «бой за стадо»). Русские герои рассмотренных нами текстов находят другие способы получения волшебных предметов или средств преобразования, необходимые для подготовки к сражению со змеем, и даже в случаях, когда их добыча сопряжена с убийством враждебного представителя иномирия, эта конфронтация не описывается так же подробно, как и основной бой, и не включает типичных для него элементов (словесная перепалка, тоекратность боя и т. д.).

Отметим, что предварительный бой с хранителем всё же нашёл отражение в двух русских текстах (Аф. 162 и Аф. 271), однако сравнение с британскими вариантами позволяет констатировать неполноценную, фрагментарную природу этих эпизодов. Первый текст включает также реализуемый в британской сказке Camp-I. 4 сюжет о Кощеевой смерти в яйце (“The Ogre’s (Devil’s) Heart in the Egg”; СУС 302₁; АТ 302). Наконец, своеобразная версия финального эпизода сказки Черн. 45 («Победитель змея» + «Два брата»), включающая заманивание героя в лес змей-мстительницей и получение от неё *шерстинок*, может быть признана искажённой, потерявшей некоторые элементы первоначального смысла версией мотива привязывания животных волосками, полученными от великанов, характерного для британской сказочной традиции (Glass. 115, Grier. 20).

Один из главных выводов, сделанных нами при анализе сказочного материала, касается тождественности и взаимозаменяемости образов великана и змея в британской сказке: некоторые тексты о борьбе героев с великанами обнаруживают удивительное сходство с русскими и британскими змееборческими сюжетами в плане функций и видов вредительства чудовищ, структуры боя и характера его описания, включающего реализацию словесной перепалки, выбора оружия и места битвы, мотива изначального противника и т. д. Практически полное сходство прослеживается также и в образе действий русских змееподобных чудовищ женского пола и британских родственниц великанов. Сравнительный анализ как различных вариаций одного сюжета («Два брата»; «Три подземных царства» – “The Three Stolen Princesses”; СУС и АТ 301), так и произведений, реализующих различные сюжеты («Катигорошек» и “The Red E(t)tin”) позволяет сделать вывод о том, что роль антропоморфного («цивилизованного») змея из русской сказки в британских произведениях народного творчества играет именно великан, в то время как зооморфное чудовище сохраняет в обеих народных традициях свою змеиную природу.

Британская сказка, так же как и русская, вступает во взаимодействие с другими фольклорными жанрами, в частности, с легендой. Это приводит к появлению так называемых «полулегендарных» сказок, сочетание элементов обоих жанров в которых порождает причудливый, но довольно гармоничный симбиоз. Произведения этого рода вполне можно сравнить с таким явлением русского фольклора, как народные сказки о богатырях русского эпоса. Тем не менее, даже в «настоящих» британских сказках гораздо чаще, чем в русских, встречаются топонимы, позаимствованные из географии реального мира, однако в данном контексте они обычно утрачивают свой исходный смысл и начинают служить обозначением абстрактных, «сугубо сказочных» концептов: так, Греция (Curt-II. 5) или Египет (Steel 1) становятся таинственными чужими государствами, настолько же далёкими от объективной реальности, как и русское «тридешатое царство».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В соответствии с целями и задачами настоящего исследования, нами был проведён сравнительный анализ русских и западноевропейских (британских) сказочных, былинных и легендарных сюжетов, содержащих змееборческий мотив.

Образ змееподобного существа в обеих изучаемых народных традициях связывается с представлениями о нечистой силе и христианском Дьяволе, сохраняя при этом некоторые древние позитивные черты. Связь змея с хтоническими силами земли, загробным миром, древними знаниями и сокровищами, водной и огненной стихией, мужским и женским началом проявляется в русской и британской народных традициях одинаково ярко, отражая при этом индивидуальные особенности менталитета, истории и культуры каждого из народов.

В фольклорных сюжетах сказочного (русская и британская народные традиции), былинного (русская народная традиция) и легендарного (британская народная традиция) жанров образ антагониста змеиной природы представлен в разных ипостасях. В британской легенде он менее вариативен, чем в текстах других рассмотренных жанров. Несмотря на наличие в британской культуре более чёткой классификации чудовищ, а также определённой терминологии, связанной с ней, их существенные, влияющие на развитие сюжета черты в основном единообразны: змей или дракон изображается в легендах как агрессивное существо, обладающее огненным или ядовитым дыханием и пожирающее скот или людей. Это, как правило, не наделённый разумом, смертельно опасный зверь, от которого избавляет беззащитных людей смелый рыцарь или хитрый крестьянин. Отсутствие в легенде антропоморфных образов змеев и драконов вполне объяснимо в силу особенностей смыслового наполнения подвига героя, уничтожающего чудовище.

На материале русской сказки мы убедились в том, что змееподобное существо начинает стремительно «наращивать» антропоморфные черты, когда его образ смешивается с концептом внешнего врага, с представлениями о правителе

враждебного иноземного государства. Наивысшей степени подобного «очеловечивания» он достигает в русском былинном эпосе, змееборческий подвиг героев которого носит государственный характер и направлен на защиту всей Родины. Масштаб же действий героев большинства британских легенд охватывает лишь один или несколько населённых пунктов, а также их окрестности, поэтому и опасность, которая может им угрожать, имеет иную природу: это не грозный иноземный захватчик, а страшный зверь, масштабы деструктивной деятельности которого гораздо скромнее.

Русская и британская волшебная сказка демонстрирует несколько более широкий спектр «промежуточных состояний» антагониста, проявляющего определённую степень антропоморфности или зооморфности в рамках некоторых сказочных сюжетов или их отдельных вариантов. Необходимо также отметить, что в результате взаимодействия и взаимного влияния рассматриваемых фольклорных жанров могут появляться как отдельные тексты, принадлежащие к одному из них и включающие ряд признаков, характерных для другого, так и новые «смежные» жанры (например, сказки о богатырях русского эпоса или британские «полулегендарные» сказки), характеризующиеся уникальным сочетанием жанровых признаков и элементов.

Народные произведения, отражающие христианскую идеологию (британские легенды о святых и рассмотренные нами в качестве дополнительного материала русские духовные стихи) обнаруживают сходство образа действий протагониста и его мотивации: и Егорий Храбрый, и святые покровители Британии проводят акт очищения территории от опасных представителей иномирия, которые оказываются неспособны противостоять духовной силе христианина. В то же время, побеждая чудовищ мечом или словом, святые одерживают верх над пережитками язычества.

Таким образом, можно сделать вывод, что в различных жанровых условиях образ змееподобного существа как бы «сливается» с подходящей, естественной в данных условиях фигурой врага, и если в русской былине этот враг имеет максимально «очеловеченную», антропоморфную природу, то в британской

легенде, как правило, представлена противоположная «крайность» – зооморфный змей или дракон, подобный существующим в реальности диким животным.

Проведённый нами анализ сказочного материала позволяет сделать вывод, что основной тип змееборческой волшебной сказки («Победитель змея» (“The Dragon-Slayer”; СУС 300₁; АТ 300) в сочетании с сюжетами «Два брата» (“The Twins or Blood-Brothers”; СУС и АТ 303) и «Незнайка» (“I Don’t Know”; СУС и АТ 532)) обнаруживает в русском и британском фольклоре совпадения не только большинства мотивов (чудесное рождение героя; помощь, оказываемая ему благодарными животными; определённая структура боя со змеем, включающая богатырский сон и предварительное обручение со спасённой; дополнительная идентификация после боя и разоблачение ложного героя), но и их конкретных проявлений (чудесное рождение героя от съеденной царицей и кухаркой рыбы; получение змееборцем помощи от домашних или благодарных диких животных во время сражения со змеем).

Вместе с тем, некоторые особенности этого сказочного сюжета оказываются характерны лишь для одной из рассматриваемых народных традиций:

- в русской народной сказке мотив чудесного рождения может подразумевать происхождение протагониста от домашнего животного (искажённое в соответствии с реалиями крестьянского быта проявление тотемических корней героя), в то время как в британской сказке герой всегда рождается от женщины, а домашние животные (лошадь и собака) производят на свет его будущих спутников и помощников;

- для британской сказки «Победитель змея» характерен троекратный предварительный бой с чудовищем-хранителем артефактов («бой за королевское стадо»); типичными противниками протагониста в этих эпизодах являются антропоморфные великаны. Цель сражения с ними заключается в приобретении волшебных средств, используемых героем во время основной битвы со змеем. Русская народная традиция сохранила редуцированный вариант этого мотива в сказке Аф. 271 «Заколдованная царевна» (СУС 300₁ + 401). В более полной форме он представлен в тексте Аф. 162 «Хрустальная гора» (СУС 300₁ + 302₁ + 554),

однако этот вариант лишён как традиционной разработки финального боя со змеем, так и мотива получения пастухом волшебных средств в результате сражений за стадо. В упомянутых русских текстах герой сражается с зооморфными чудовищами птичьей и змеиной природы. В большинстве рассмотренных русских сказок герой добывает необходимые ему артефакты другими способами (похищает их у чудовищ обманным путём, находит случайно, получает от волшебных помощников);

- в русской сказке змееборец практически всегда сражается трижды с тремя змеями, каждый из которых сильнее предыдущего и, как правило, имеет большее количество голов. Британская сказка описывает троекратный бой с одним змеем, который оказывается побеждён лишь после финального сражения. Многоголовость змееподобного существа в британской сказке практически не отражена, однако она является характерной чертой великанов.

Сопоставительный анализ отдельных мотивов и эпизодов показал, что образ великана-вредителя из британских сказок тождественен по своим функциям (похищение людей, требование отдать ему королевскую дочь, людоедство), а отчасти также и поведенческим («цивилизованность»; проживание в доме, замке или дворце; поведение во время боя: словесная перепалка, вбивание противника в землю) и внешним (многоголовость) признакам образу антропоморфного («цивилизованного», т. е. проживающего в доме или дворце, использующего человеческое оружие) змея из русских сказок.

Женские образы змеих и мотивы их мести героям за убитых змеев-мужчин в русской народной традиции также соответствуют аналогичным образам и мотивам с участием родственниц великанов в британской сказке. И змеихи, и великанши обычно имеют человеческие черты, связанные с представлениями о чудовищных ведьмах, однако могут проявлять и змеиную сторону своей сущности (одним из общих их свойств является огромная раскрытая пасть, в которую герой бросает какой-либо предмет).

Британские сюжеты о спасении старших братьев из дома великана (например, “The Red Ettin”) близки по своей структуре (три брата поочерёдно

попадают в дом к великану; старшие не проходят его испытаний; младший проходит испытание, затем сражается с чудовищем и убивает его; оживляет братьев) и разработке отдельных эпизодов к русским сказкам на сюжет «Катигорошек» (СУС 312D).

Сюжеты с нетипичными для сказочного жанра этиологическими мотивами («Никита Кожемяка»; “Assipatle and the Meister Stoorworm” и др.) отличаются от остальных также и рядом других особенностей: нехарактерной мотивацией традиционных действий (змей похищает царевну, чтобы съесть её, но оказывается очарован её красотой и начинает жить с ней как с женой; Кожемяка сначала отказывается выполнять просьбу царя, но потом соглашается стать змееборцем; человеческие жертвы для змея являются придумкой королевы-мачехи и злого волшебника, пытающихся извести принцессу), с одной стороны, и включением в повествование мифологических образов и мотивов (культурный герой-пахарь, являющийся также змееборцем; разведение огня в чреве морского чудовища-поглотителя), с другой.

Произведения всех рассмотренных жанров включают древние мифологические элементы змееборческого подвига. Однако в процессе эволюции народных представлений об окружающем мире изменяются также и сущность, и трактовка прежних действий фольклорных героев, а также отношение народа к этим действиям. Русская былина, не приемлющая сказочных ценностей, начинает относиться к «невесте из другого мира» – девушке, спасаемой змееборцем от чудовища – как к иноземной колдунье, связывая представления о ней с образом змееподобного существа. Этот процесс можно признать частным случаем такого явления как смешение образов чудовища и его жертвы, нашедшего отражение и в сказочном материале, в частности в образах, олицетворяющих женскую ипостась существа змеиной природы. В британской легенде многие архаические мифологические элементы (поглощение героя чудовищем (L29), разведение огня в чреве змея (L14), перенос героя змеем или драконом в шкуре убитого чудовища по воздуху (L21)) оказались рационализированными, вписанными в рамки объективной реальности и лишёнными своего исконного обрядового значения.

Черты образа змееподобного существа, а также элементы традиционного змееборческого мотива, являющиеся наиболее типичными и общими для обеих рассматриваемых культур (характерные внешние и поведенческие черты змея, способы его вредительства, действия героя перед боем и после победы, спасение девушки от чудовища, мотив появления ложного героя и т. д.) нашли отражение в художественной литературе, а через неё проникли во все сферы современной массовой культуры, органично усвоившей и включившей в свои произведения фольклорный мотив о битве со змеем. Вероятно, именно массовая культура является сегодня главным каналом влияния фольклорных и мифологических образов, символов и архетипов на художественное и нравственное сознание современного человека.

В связи с этим одним из приоритетных направлений для дальнейшего исследования является, на наш взгляд, изучение генезиса и эволюции образа змееподобного существа, а также змееборческого мотива в современном фольклоре, охватывающем бытование традиционных сюжетов и образов как в рамках «классических» фольклорных жанров, так и в контексте генезиса субкультур; а также включение в перечень объектов исследования продуктов массовой культуры, в частности, произведений художественной литературы, активно использующей традиционные фольклорные мотивы и сюжеты. Другими словами, важнейшим объектом для дальнейшего изучения являются этапы развития образа, отражённые в 7 и 8 строках таблицы на *рисунке 1* в *приложении 1*.

Кроме того, в *приложении 7* мы кратко описали перечень основных функций или ролей змееподобного существа в традиционных фольклорных сюжетах, также наметив вероятную основу для будущих исследований. Учитывая сложность и многомерность изучаемого образа, а также его близость и в ряде случаев взаимозаменяемость с рядом других мифических существ, мы считаем не менее важным продолжение сопоставительного анализа родственных народных культур, с охватом ряда других традиционных функций змея или дракона, не ограниченных одним лишь змееборческим мотивом. Подобная работа может быть

проведена с включением в анализ большего числа фольклорных жанров и с привлечением более широкого круга источников текстового материала.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамян, Л. А. Змей у источника (к символике универсального ритуально-мифологического образа) / Л. А. Абрамян // Историко-этнографические исследования по фольклору: сб. ст. памяти Сергея Александровича Токарева. – М.: Издат. фирма «Научная литература» РАН, 1994. – С. 20-34. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
2. Агранович, С. З. Миф в слове: продолжение жизни (Очерки по мифолингвистике) / С. З. Агранович, Е. Е. Стефанский. – Самара: Самар. гуманитар. акад., 2003. – 168 с.
3. Адоньева, С. Б. Сказочный текст и традиционная культура / С. Б. Адоньева. – СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2000. – 181 с.
4. Азбелев, С. Н. Историзм былин и специфика фольклора / С. Н. Азбелев. – Л.: Наука, 1982. – 328 с.
5. Азбелев, С. Н. Отношение предания, легенды и сказки к действительности (с точки зрения разграничения жанров) / С. Н. Азбелев // Славянский фольклор и историческая действительность: сб. ст. – М.: Наука, 1965. – С. 5-25.
6. Аникин, В. П. Возникновение жанров в фольклоре (К определению понятия жанра и его признаков) / В. П. Аникин // Русский фольклор – Вып. X. Специфика фольклорных жанров. – М.; Л.: Наука, 1966. – С. 28-42.
7. Аникин, В. П. Теоретические проблемы историзма былин в науке советского времени. Учебное пособие для студентов-заочников филологических факультетов / В. П. Аникин. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1978-1980. – Вып. I-III.
8. Аникин, В. П. Теория фольклорной традиции и её значение для исторического исследования былин / В. П. Аникин. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1980. – 331 с.
9. Астахова, А. М. Народные сказки о богатырях русского эпоса / А. М. Астахова. – М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1962. – 120 с.
10. Афанасьев, А. Н. Поэтические воззрения славян на природу. Опыт сравнительного изучения славянских преданий и верований в связи с

мифическими сказаниями других родственных народов: в 3-х т. / А. Н. Афанасьев. – Репринт изд. 1865-1869 гг. – М.: Индрик, 1994. – Т. I-III.

11. Баркова, А. Л. Четыре поколения эпических героев / А. Л. Баркова. – 1996. – Режим доступа: URL: <http://mith.ru/alb/epic/four1.htm>.

12. Белинский, В. Г. Полное собрание сочинений в 13-ти т. / В. Г. Белинский. – М.: Изд-во Академии наук СССР, 1953-1959. – Т. V. – 863 с.

13. Беломорские былины, записанные А. Марковым / предисл. В. Ф. Миллера. – М.: Товарищество скоропечатни А. А. Левенсон, 1901. – 632 с.

14. Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах / пер. с древнеангл., древнеисл., древневерхненем. Ю. Б. Корнеева, А. И. Корсуна, В. Г. Тихомирова; вступит. ст. А. Я. Гуревича. – М.: Худ. лит., 1975. – 752 с. – (Библиотека всемирной литературы).

15. Бернштам, Т. А. Следы архаических ритуалов и культов в русских молодёжных играх «Ящер» и «Олень» (опыт реконструкции) / Т. А. Бернштам // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры: сб. науч. тр. – Л.: Наука, 1990. – С. 17-36.

16. Буслаев, Ф. И. Исторические очерки русской народной словесности и искусства / Ф. И. Буслаев. – СПб.: Тип. товарищества «Общественная польза», 1861. – Т. I. – 643 с.

17. Былины / сост., вступит. ст., подгот. текстов, коммент. Ф. М. Селиванова. – М.: Сов. Россия, 1988. – 576 с. – (Б-ка русского фольклора. Т. 1).

18. В мире мифов и легенд / сост. В. Н. Синельченко, М. Б. Петрова. – СПб.: Диамант; Золотой век, 1995. – 576 с.

19. Великорусские сказки Пермской губернии. Сб. Д. К. Зеленина / сост., подгот. текста, послесл. и коммент. Т. Г. Берегулёвой-Дмитриевой. – М.: Правда, 1991. – 544 с. – (Сокровищница отечественного собирательства).

20. Веселовский, А. Н. Историческая поэтика / А. Н. Веселовский; вступит. ст. И. К. Горского; сост., коммент. В. В. Мочаловой. – М.: Высш. шк., 1989. – 406 с.

21. Веселовский, А. Н. Историческая поэтика / А. Н. Веселовский; ред., вступит. ст., примеч. В. М. Жирмунского. – Л.: Худ. лит., 1940. – 649 с.
22. Веселовский, А. Н. Новые журналы по народной словесности и мифологии / А. Н. Веселовский // Журнал министерства народного просвещения. – 1882. – Часть ССХХІІІ. – СПб.: Тип. В. С. Балашева, 1882. – С. 209-221.
23. Веселовский, А. Н. Сравнительная мифология и её метод / А. Н. Веселовский // Полн. собр. соч. – Т. ХVІ. – М.; Л.: Гослитиздат, 1982. – С. 103-138.
24. Ветухов, А. В. Заговоры, заклинания, обереги и другие виды народного врачевания, основанные на вере в силу слова. (Из истории мысли) / А. В. Ветухов. – Варшава: Тип. варшавск. учеб. округа, 1907. – Вып. І-ІІ. – 529 с.
25. Гальфрид Монмутский. История бриттов. Жизнь Мерлина / Гальфрид Монмутский; пер. с лат. А. С. Бобовича, С. А. Ошерова. – М.: Наука, 1984. – 287 с. – (Литературные памятники).
26. Гацак, В. М. О перспективах изучения межнациональных фольклорных общностей и взаимосвязей / В. М. Гацак // Межэтнические общности и взаимосвязи фольклора народов Поволжья и Урала: материалы симп., 22-23 нояб. 1979 г. – Казань: Ин-т яз., лит. и истории, 1983. – С. 3-7.
27. Героические былины / сост., ред. текстов, вводная ст., словарь старинн. и местн. слов В. И. Чичерова; подстроч. примеч. к тексту былин П. Д. Ухова. – М.: Школьная б-ка, 1962. – 168 с.
28. Голубиная книга: русские народные духовные стихи ХІ-ХІХ вв. / сост., вступит. ст., примеч. Ю. С. Прокошина, Л. Ф. Солощенко. – М.: Моск. рабочий, 1991. – 351 с. – (Из золотых кладовых мировой поэзии).
29. Гура, А. В. Символика животных в славянской народной традиции / А. В. Гура. – М.: Индрик, 1997. – 912 с. – (Традиционная духовная культура славян / Современные исследования).
30. Гусев, В. Е. Эстетика фольклора / В. Е. Гусев. – Л.: Наука, 1967. – 319 с.
31. Даль, В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4-х т. / В. И. Даль; под ред. А. Н. Филиппова. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – Т. І-ІV.

32. Дандес, А. От этических единиц к эмическим в структурном изучении сказок (1862) / А. Дандес // Фольклор: семиотика и/или психоанализ: сб. ст. – М.: Издат. фирма «Научная литература» РАН, 2003. – С. 14-30.
33. Дёмин, В. Н. Драконы. Миф и реальность / В. Н. Дёмин. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2006. – 480 с.
34. Добровольская, В. Е. Змей в русской волшебной сказке: к вопросу о природе и генезисе персонажа / В. Е. Добровольская // Традиционная культура. – 2007. – № 2. – С. 24-40.
35. Добровольская, В. Е. Предметные реалии русской волшебной сказки / В. Е. Добровольская. – М.: Гос. республиканский центр русского фольклора, 2009. – 224 с.
36. Добрыня Никитич и Алеша Попович / отв. ред. Э. В. Померанцева; подгот. изд. Ю. И. Смирнова и В. Г. Смолицкого. – М.: Наука, 1974. – 449 с. – (Литературные памятники).
37. Драгоманов, М. П. Малорусские народные предания и рассказы / М. П. Драгоманов. – Киев: Тип. М. П. Фрица, 1876. – 436 с.
38. Древние российские стихотворения, собранные Киршею Даниловым / под ред. А. А. Горелова. – СПб.: Тропа Троянова, 2000. – 432 с. – (Полное собрание русских былин. Т. 1).
39. Емельянов, Л. И. Проблема художественности устного рассказа / Л. И. Емельянов // Русский фольклор – Вып. V. Материалы и исследования. – М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1960. – С. 247-264.
40. Ерёмина, В. И. Ритуал и фольклор / В. И. Ерёмина; отв. ред. А. А. Горелов. – Л.: Наука, 1991. – 208 с.
41. Жданов, И. Н. Русский былевой эпос. Исследования и материалы / И. Н. Жданов. – СПб.: Изд. Л. Ф. Пантелеева, 1895. – 643 с.
42. Жирмунский, В. М. Сравнительное литературоведение. Восток и запад / В. М. Жирмунский. – Л.: Наука, 1979. – 497 с.
43. Забылин, М. Русский народ. Его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия / М. Забылин. – М.: Изд. книгопродавца М. Березина, 1880. – 618 с.

44. Золотова, Т. А. Змееборчество в русской сказке и былине (сравнительный анализ): дис. ... канд. филол. наук: 10.01.09 / Золотова Татьяна Аркадьевна. – М., 1983. – 210 с.
45. Золотова, Т. А., Трофимов, Г. А., Чуракова, Н. И. «Основной миф» и его отражение в фольклоре и массовой литературе / Т. А. Золотова, Г. А. Трофимов, Н. И. Чуракова // Фундаментальные исследования. – 2014. – № 3. – С. 651-657.
46. Зуева, Т. В. Русский фольклор. Словарь-справочник: Книга для учителя / Т. В. Зуева. – М.: Просвещение, 2002. – 336 с.
47. Иванов, В. В. Исследования в области славянских древностей. Лексические и фразеологические вопросы реконструкции текстов / В. В. Иванов, В. Н. Топоров. – М.: Наука, 1974. – 344 с.
48. Иванова-Казас, О. М. Мифологическая зоология / О. М. Иванова-Казас. – СПб.: Филологический фак. СПбГУ, 2004. – 264 с.
49. Истоки: памятники древнерусской литературы / сост., вступит. ст., примеч. Т. А. Саламатовой. – Екатеринбург: УИФ «Наука», 1993. – 150 с.
50. Исторические песни. Баллады / сост., подгот. текстов, вступит. ст., примеч. С. Н. Азбелева. – М.: Современник, 1986. – 622 с. – (Классическая б-ка «Современника»).
51. Кербелите, Б. Типы народных сказаний. Структурно-семантическая классификация литовских этиологических, мифологических сказаний и преданий / Б. Кербелите; пер. с лит. Б. Кербелите; ред. пер. Ю. А. Новикова. – Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/kerbelite1.html>.
52. Книга былин. Свод избранных образцов русской народной эпической поэзии / сост. В. П. Авенариуса. – 6-е изд. – М.: Изд. книгопродавца А. Д. Ступина, 1902. – 386 с.
53. Ковтун, Е. Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа. (На материале европейской литературы первой половины XX века) / Е. Н. Ковтун. – М.: Изд-во МГУ, 1999. – 308 с.

54. Козлова, Н. К. Восточнославянские мифологические рассказы о змеях. Систематика. Исследование. Тексты: дис. ... д-ра филол. наук: 10.01.09 / Козлова Наталья Константиновна. – М., 2007. – 769 с.

55. Лаушкин, К. Д. Баба-Яга и одноногие боги (К вопросу о происхождении образа) / К. Д. Лаушкин // Фольклор и этнография. – Л.: Наука, 1970. – С. 181-186.

56. Ле Гофф, Ж. Другое Средневековье: время, труд и культура Запада / Ж. Ле Гофф; пер. с франц. С. В. Чистяковой и Н. В. Шевченко под ред. В. А. Бабинцева. – 2-е изд., испр. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2002. – 328 с.

57. Летописи русской литературы и древности, издаваемые Николаем Тихонравовым. – М.: Тип. Грачева и комп., 1859. – Т. I. – 486 с.

58. Липатова, А. П. Местные легенды: механизмы текстообразования: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.09 / Липатова Антонина Петровна. – Ульяновск, 2008. – 312 с.

59. Лурье, М. Л. Змея в бутылке / М. Л. Лурье, А. Ф. Филиппова // Живая старина. – 2000. – № 4. – С. 55-56. – Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/luriem28.pdf>.

60. Лызлова, А. С. Змей – похититель женщин в русских волшебных сказках: об истоках и трансформациях образа / А. С. Лызлова // «Калевала» в контексте региональной и мировой культуры. Материалы международн. науч. конф., посвящённой 160-летию полного издания «Калевалы». – Петрозаводск: Карельский научный центр РАН, 2010. – С. 214-221.

61. Мадлевская, Е. Л. Русская мифология. Энциклопедия / Е. Л. Мадлевская. – М.: Эксмо; СПб.: Мидгард, 2005. – 784 с.

62. Мелетинский, Е. М. Введение в историческую поэтику эпоса и романа / Е. М. Мелетинский. – М.: Наука, 1986. – 320 с.

63. Мелетинский, Е. М. Герой волшебной сказки. Происхождение образа / Е. М. Мелетинский. – М., СПб.: Академия исследований культуры; Традиция, 2005. – 241 с.

64. Мелетинский, Е. М. Миф и сказка / Е. М. Мелетинский // Фольклор и этнография. – Л.: Наука, 1970. – С. 139-148.
65. Мелетинский, Е. М. О литературных архетипах / Е. М. Мелетинский. – М.: РГГУ, 1994. – 136 с. – (Чтения по истории и теории культуры. Вып. 4).
66. Мелетинский, Е. М. Палеоазиатский мифологический эпос. Цикл ворона / Е. М. Мелетинский. – М.: Наука, 1979. – 232 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
67. Мелетинский, Е. М. Поэтика мифа / Е. М. Мелетинский. – 3-е изд. – М.: Вост. лит., 2000. – 407 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
68. Мелетинский, Е. М. Происхождение героического эпоса: ранние формы и архаические памятники / Е. М. Мелетинский. – 2-е изд., испр. – М.: Вост. лит., 2004. – 462 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
69. Мирча, Э. Мифы, сновидения, мистерии / Э. Мирча; пер. с англ. А. П. Хомика. – М: Рефл-бук, Киев: Ваклер, 1996. – 288 с.
70. Мифологический словарь / под ред. Е. М. Мелетинского. – М.: Советская энцикл., 1990. – 672 с.
71. Мифы народов мира: энцикл.: в 2-х т. / гл. ред. С. А. Токарев. – М.: Советская энцикл., 1980. – Т. I-II.
72. Мюллер, В. К. Новый англо-русский словарь: ок. 200 000 слов и словосочетаний / В. К. Мюллер, Т. Е. Александрова, А. Я Дворкина, С. П. Романова. – 15-е изд., испр. – М.: Рус. яз.–Медиа; Дрофа, 2008. – 958 с.
73. Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: в 3-х т. / подгот. текста, предисл., примеч. В. Я. Проппа. – М.: Гос. изд-во художественной лит., 1957. – Т. I-III.
74. Народные русские сказки А. Н. Афанасьева: в 5-ти т. / сост. А. Буслаева. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб., 2008. – Т. I-V.
75. Неклюдов, С. Ю. Мотив и текст / С. Ю. Неклюдов // Язык культуры: семантика и грамматика. К 80-летию со дня рождения академика Н. И. Толстого

(1923-1996). – М.: Индрик, 2004. – С. 236-247. – Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/neckludov16.htm>.

76. Неклюдов, С. Ю. О некоторых аспектах исследования фольклорных мотивов / С. Ю. Неклюдов // Фольклор и этнография. У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов: сб. науч. тр. – Л.: Наука, 1984. – С. 221-229.

77. Неклюдов, С. Ю. Почему сказки одинаковые? / С. Ю. Неклюдов // Живая старина. – 2004. – № 1. – С. 7-10. – Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/neckludov17.htm>.

78. Неклюдов, С. Ю. Эти капризные и ленивые драконы: от паремии к мифу / С. Ю. Неклюдов // Антропологический форум. – 2014. – № 21. – С. 152-165. – Режим доступа: URL: <http://anthropologie.kunstkamera.ru/files/pdf/021/neckludov.pdf>.

79. Никитина, А. В. Кукушка в славянском фольклоре / А. В. Никитина. – СПб.: Филологический фак. СПбГУ, 2002. – 176 с. – (Фольклористика).

80. Никифоров, А. И. Победитель змея. Севернорусские сказки / А. И. Никифоров; вступит. ст. А. В. Козьмина. – М.: ОГИ, 2009. – 160 с. – (Нация и культура / Фольклор: научное наследие).

81. Никифоров, А. И. Сказка и сказочник / А. И. Никифоров; сост. Е. А. Костюхина. – М.: ОГИ, 2008. – 376 с. – (Нация и культура / Антропология/Фольклор: научное наследие).

82. Новиков, Н. В. Образы восточнославянской волшебной сказки / Н. В. Новиков. – Л.: Наука, 1974. – 253 с.

83. Новиков, Ю. А. Былины из сборника Кирши Данилова в контексте Севернорусской традиции / Ю. А. Новиков. – Режим доступа: URL: <http://folk.pomorsu.ru/index.php?page=opensource/14>.

84. Новиков, Ю. А. Сказитель и эпический текст (из текстологических наблюдений над былинами из сборника Кирши Данилова) / Ю. А. Новиков. – Режим доступа: URL: <http://folk.pomorsu.ru/index.php?page=opensource/16>.

85. Онежские былины, записанные Александром Федоровичем Гильфердингом летом 1871 года с двумя портретами онежских рапсодов и напевами былин. – СПб.: Тип. Императорской акад. наук, 1873. – 1392 с.

86. Песни, собранные П. Н. Рыбниковым: в 4-х т. – М.: Тип. А. Семена; Петрозаводск: Губерн. Тип.; СПб.: Тип. Императорской акад. наук, 1861-1867. – Т. I-IV.

87. Плахова, О. А. Образы английских великанов: на перекрёстке мифологических традиций / О. А. Плахова // Вестник Балтийского федер. ун-та им. И. Канта. – 2012. – № 2. – С. 74-80.

88. Повести и сказания Древней Руси. Памятники литературы XI-XVII веков в избранных переводах / сост. Н. В. Поньрко; под ред. Д. С. Лихачева. – СПб.: ДИЛЯ, 2001. – 1152 с.

89. Померанцева, Э. В. Народные верования и устное поэтическое творчество / Э. В. Померанцева // Фольклор и этнография. – Л.: Наука, 1970. – С. 158-168.

90. Приключения славянских витязей. Из русской беллетристики XVIII века / сост., вступит. ст. и коммент. Е. А. Костюхина. – М.: Современник, 1998. – 493 с.

91. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. – 2-е изд. – Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1986. – 367 с.

92. Пропп, В. Я. Морфология сказки / В. Я. Пропп. – 2-е изд. – М.: Вост. лит., 1969. – 168 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

93. Пропп, В. Я. Поэтика <фольклора> / В. Я. Пропп; сост., предисл., коммент. А. Н. Мартыновой. – М.: Лабиринт, 1998. – 352 с. – (Собрание трудов В. Я. Проппа).

94. Пропп, В. Я. Русская сказка / В. Я. Пропп; науч. ред., коммент. Ю. С. Рассказова. – М.: Лабиринт, 2000. – 416 с. – (Собрание трудов В. Я. Проппа).

95. Пропп, В. Я. Русский героический эпос / В. Я. Пропп; комментирующая ст. Н. А. Криничной; сост., науч. ред., именной указ. С. П. Бушкевич. – М.: Лабиринт, 1999. – 640 с. – (Собрание трудов В. Я. Проппа).

96. Пропп, В. Я. Сказка, эпос, песня / В. Я. Пропп; сост., науч. ред., коммент., указ. В. Ф. Шевченко. – М.: Лабиринт, 2001. – 368 с. – (Собрание трудов В. Я. Проппа).

97. Пропп, В. Я. Фольклор и действительность. Избранные статьи / В. Я. Пропп; сост., ред., предисл. и примеч. Б. Н. Путилова. – М.: Вост. лит., 1976. – 327 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

98. Пропп, В. Я. Фольклор. Литература. История / В. Я. Пропп; сост., науч. ред., коммент., библиограф. указ. В. Ф. Шевченко. – М.: Лабиринт, 2002. – 464 с. – (Собрание трудов В. Я. Проппа).

99. Путилов, Б. Н. К типологии межэтнических фольклорных связей: природа, закономерность, механизм / Б. Н. Путилов // Межэтнические общности и взаимосвязи фольклора народов Поволжья и Урала: материалы симпоз., 22-23 нояб. 1979 г. – Казань: Ин-т яз., лит. и истории, 1983. – С. 7-13.

100. Путилов, Б. Н. Методология сравнительно-исторического изучения фольклора / Б. Н. Путилов. – Л.: Наука, 1976. – 245 с.

101. Путилов, Б. Н. Мотив как сюжетобразующий элемент / Б. Н. Путилов // Типологические исследования по фольклору: сб. памяти В. Я. Проппа. – М.: Наука, 1975. – С. 141-155. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

102. Путилов, Б. Н. Севернорусская былина в её отношении к древнерусскому эпосу / Б. Н. Путилов // Фольклор и этнография Русского Севера. – Л.: Наука, 1973. – С. 173-190.

103. Путилов, Б. Н. Фольклор и народная культура / Б. Н. Путилов. – СПб.: Наука, 1994. – 239 с.

104. Русская сказка. Избранные мастера: в 2-х т. / ред., комм. М. К. Азадовского. – Л.: Academia, 1932. – Т. I-II.

105. Русские сказки в Карелии (Старые записи). / подг. текстов, ст. и коммент. М. К. Азадовского. – Петрозаводск: Гос. изд-во Карело-Финской ССР, 1947. – 247 с. – (Б-ка русского фольклора в Карелии).

106. Рыбаков, Б. А. Киевская Русь и русские княжества XII-XIII вв. Происхождение Руси и становление её государственности / Б. А. Рыбаков. – М.: Академический проект, 2013. – 623 с. – (Древняя Русь: духовная культура и государственность).

107. Рыбаков, Б. А. Язычество древней Руси / Б. А. Рыбаков. – М.: Академический проект, 2013. – 806 с. – (Древняя Русь: духовная культура и государственность).

108. Рыбаков, Б. А. Язычество древних славян / Б. А. Рыбаков. – М.: Академический проект, 2013. – 640 с. – (Древняя Русь: духовная культура и государственность).

109. Рыльский, Г. В. Былина «Добрыня и Змей» как социокультурный феномен / Г. В. Рыльский // Теория и практика общественного развития. – 2011. – № 1. – Режим доступа: URL: http://teoriapractica.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/2011/1/kulturologiya/rylskiy.pdf.

110. Сапковский, А. Нет золота в Серых горах: Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий / А. Сапковский; пер. с пол. Е. П. Вайсброта. – М.: АСТ, 2002. – 374 с. – (Век Дракона).

111. Северные сказки. Сб. Н. Е. Ончукова: в 2-х т. – СПб.: Тропа Троянова, 1998. – Т. I. – Режим доступа: URL: <http://www.booksite.ru/fulltext/sev/ern/yye/>.

112. Селиванов, Ф. М. Поэтика былин в историко-филологическом освещении: композиция, художественный мир, особенности языка / Ф. М. Селиванов. – М.: Кругъ, 2009. – 312 с.

113. Селиванов, Ф. М. Русские народные духовные стихи. Учебное пособие для филологических факультетов / тексты, сост., коммент. Ф. М. Селиванова; подгот. к публ., ред. текста Т. А. Золотовой. – Йошкар-Ола, Марийский гос. ун-т, 1995. – 160 с.

114. Сибирские сказки / пересказ А. С. Кожемякиной; литератур. запись И. С. Коровкина. – Новосибирск: Западно-Сибирское книжное изд-во, 1973. – 175 с.

115. Сказки и легенды пушкинских мест. Записи на местах, наблюдения и исследования члена-корреспондента АН СССР В. И. Чернышева / подг. к изд. Н. П. Гринковой и Н. Т. Панченко. – М. – Л.: Изд-во АН СССР, 1950. – 345 с. – (Литературные памятники).

116. Сказки и предания Северного края в записях И. В. Карнауховой / вступит. ст. Т. Г. Ивановой. – М.: ОГИ, 2009. – 544 с. – (Нация и культура / Фольклор: научное наследие).

117. Славянская мифология. Энциклопедический словарь / науч. ред. Т. А. Агапкиной, Л. Н. Виноградова, В. Я. Петрухина, С. М. Толстой. – М.: Эллис Лак, 1995. – 416 с.

118. Славянские древности. Этнолингвистический словарь в 5-ти т. / под ред. Н. И. Толстого. – М.: Международные отношения, 1995-2012. – Т. I-V.

119. Слово Древней Руси / сост., вступит. ст. О. В. Гладковой. – М.: Панорама, 2000. – 496 с. – (Библиотека славянской литературы).

120. Смирнов, М. И. Этнографические материалы по Переславль-Залесскому уезду, Владимирской губернии. Свадебные обряды и песни, песни круговые и проходные, игры. Легенды и сказки / М. И. Смирнов. – М.: MelanarЁ, 2008. – 79 с.

121. Смирнов, Ю. И. Былины. Указатель произведений в их вариантах, версиях и контаминациях / Ю. И. Смирнов. – М.: ИМЛИ РАН, 2010. – 280 с.

122. Соболев, А. И. Змеиные мотивы и образы в русской этнолингвистической традиции Андомского Погоста (Проблемы вепсского субстрата) / А. И. Соболев // Вестник Поморского ун-та. – 2010. – № 3. – С. 19-24.

123. Соколов, Б. М. Большой стих о Егории Храбром. Исследования и материалы / Б. М. Соколов; подгот. текста, вступит. ст., коммент. В. А. Бахтиной. – М.: Наследие, 1995. – 178 с.

124. Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка / сост. Л. Г. Барага, И. П. Березовского, К. П. Кабашникова, Н. В. Новикова. – Л.: Наука, 1979. – 439 с.

125. Стрейс, Я. Я. Три путешествия / Я. Я. Стрейс; пер. с голл. Э. Г. Бородиной-Морозовой, А. Гайсиновича. – М.: ОГИЗ-Соцэкгиз, 1935. – Режим доступа: URL: <http://lib.rus.ec/b/434661/>.

126. Структура волшебной сказки / Архипова А. С., Мелетинский Е. М., Неклюдов С. Ю., Новик Е. С., Рафаева А. В., Рахимова Э. Г., Сегал Д. М. – М.: РГГУ, 2001. – 234 с.
127. Суслов, А. А. Темпос русской волшебной сказки / А. А. Суслов // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 1. – Режим доступа: URL: http://teoria-practica.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/2013/1/kulturologiya/suslov.pdf.
128. Тайлор, Э. Б. Первобытная культура / Э. Б. Тайлор; пер. с англ. Д. А. Коропчевского. – М.: Политиздат, 1989. – 573 с. – (Б-ка атеист. лит.).
129. Толкин, Дж. Р. Р. Чудовища и критики / Дж. Р. Р. Толкин; под ред. К. Толкина; пер. с англ. М. Артамоновой, П. Иосада, С. Лихачева. – М.: АСТ; Хранитель, 2008. – 416 с. – (Philosophy).
130. Толстой, Н. И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике / Н. И. Толстой. – 2-е изд., испр. – М.: Индрик, 1995. – 512 с. – (Традиционная духовная культура славян).
131. Томашевский, Б. В. Теория литературы. Поэтика: учебное пособие / Б. В. Томашевский; вступит. ст. Н. Д. Тamarченко; коммент. С. Н. Бройтмана при участии Н. Д. Тamarченко. – М.: Аспект Пресс, 1999. – 334 с.
132. Топорков, А. Л. Теория мифа в русской филологической науке XIX века / А. Л. Топорков. – М.: Индрик, 1997. – 456 с.
133. Трофимов, Г. А. Образ женщины в русских народных змееборческих сюжетах / Г. А. Трофимов // Вестник Вятского гос. гуманитар. ун-та. – 2015. – № 11. – С. 103-109.
134. Трофимов, Г. А. Пережитки анимистических представлений в фольклоре европейских народов / Г. А. Трофимов // Вестник Вятского гос. гуманитар. ун-та. – 2015. – № 2. – С. 101-108.
135. Уорнер, Э. Э. Владимир Яковлевич Пропп и русская фольклористика / Э. Э. Уорнер; вступит. ст. С. Б. Адоньевой. – СПб.: Филологический фак. СПбГУ, 2005. – 144 с. – (История науки – Персоналии).
136. Ушаков, Д. Н. Толковый словарь современного русского языка / Д. Н. Ушаков. – М.: Аделант, 2013. – 800 с.

137. Фрэзер, Дж. Дж. Золотая ветвь: исследование магии и религии / Дж. Дж. Фрэзер; пер. с англ. М. К. Рыклина; ред., послесл., коммент. С. А. Токарева. – 2-е изд. – М.: Политиздат, 1983. – 703 с. – (Б-ка атеист. лит.).

138. Цивьян, Т. В. К семантике пространственных элементов в волшебной сказке (на материале албанской сказки) / Т. В. Цивьян // Типологические исследования по фольклору: сб. памяти В. Я. Проппа. – М.: Наука, 1975. – С. 191-213. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

139. Чистов, К. В. Фольклор. Текст. Традиция: сб. ст. / К. В. Чистов; пред. ред. кол. С. Ю. Неклюдов. – М.: ОГИ. 2005. – 271 с. – (Нация и культура / Новые исследования. Фольклор).

140. Шеппинг, Д. О. Мифы славянского язычества / Д. О. Шеппинг. – М.: ТЕРРА, 1997. – 240 с. – (Славяне).

141. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона / под ред. К. К. Арсеньева и Ф. Ф. Петрушевского. – СПб.: Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1892. – Т. VA (10).

142. Энциклопедия религий / под ред. А. П. Забияко, А. Н. Красикова, Е. С. Элбакян. – М.: Академический проект, 2008. – 1520 с.

143. Этимологический словарь русского языка / сост. А. Г. Преображенского. – М.: Тип. Г. Лисснера и Д. Совко, 1910-1914. – Т. I. – 715 с.

144. Юнг, К. Г. Символы трансформации / К. Г. Юнг; пер. с англ., предисл. В. Зеленского. – М.: АСТ, 2008. – 731 с. – (Philosophy).

145. Aarne, A. The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography / A. Aarne; translated and enlarged by S. Thompson. – 2nd revision. – Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia; Academia Scientiarum Fennica, 1961. – 588 p.

146. Allan, T. The Mythic Bestiary: the Illustrated Guide to the World's Most Fantastical Creatures / T. Allan. – London: Duncan Baird Publishers, 2008. – 256 p.

147. Allen, J. The Book of the Dragon / J. Allen, J. Griffiths. – Secaucus: Chartwell Books, 1979. – 128 p.

148. *Animals in Folklore* / ed. by J. R. Porter and W. M. S. Russell. – Ipswich, Cambridge: D. S. Brewer, Rowman & Littlefield for the Folklore Society, 1978. – 292 p.
149. Barber, E. W. *When They Severed Earth from Sky: How the Human Mind Shapes Myth* / E. W. Barber, P. T. Barber. – Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2006. – 312 p.
150. Barber, R. *A Dictionary of Fabulous Beasts* / R. Barber, A. Riches. – N.Y.: Walker & Co., 1972. – 168 p.
151. Baring-Gould, S. *Old English Fairy Tales* / S. Baring-Gould. – London, Methuen & Co., 1895. – 432 p.
152. *Beowulf* / translated by Fr. B. Gummere. – N.Y.: P.F. Collier & Son, 1910. – (From The Harvard Classics, Vol. 49). – Режим доступа: URL: <http://www.sacred-texts.com/neu/beo/index.htm>.
153. Bible Gateway. – The Zondervan Corp., 1993-2015. – Режим доступа: URL: <https://www.biblegateway.com/verse/en/Revelation%2012:9>.
154. Blunt, J. H. *Dursley and Its Neighbourhood; Being Historical Memorials of Dursley, Beverston, Cam, and Uley* / J. H. Blunt. – London: Simpkin, Marshall, & Co.; Dursley: Whitemore, 1877. – 257 p.
155. Bonwick, J. *Irish Druids and Old Irish Religions* / J. Bonwick. – London: Griffith, Farran, 1894. – 325 p.
156. Briggs, K. *British Folk-Tales and Legends. A Sampler* / K. Briggs. – London; N.Y.: Routledge Classics, 2002. – 390 p.
157. Budge, E. A. W. *The Babylonian Legends of the Creation and the Fight between Bel and the Dragon as Told by Assyrian Tablets from Nineveh* / E. A. W. Budge. – London: British Museum, 1921. – 69 p.
158. Bunce, J. T. *Fairy Tales, Their Origin and Meaning with Some Account of Dwellers in Fairyland* / J. T. Bunce. – London: MacMillan and Co., 1878. – 255 p.
159. Campbell, J. F. *The Celtic Dragon Myth* / J. F. Campbell; translated with introduction by G. Henderson. – Edinburgh: John Grant, 1911. – 216 p.

160. Campbell, J. The Hero with a Thousand Faces. (Bollingen Series, Vol. XVII) / J. Campbell; introduction by C. Pinkola. – Princeton, New Jersey; Oxford: Princeton University Press, 2004. – 403 p.

161. Campbell, J. The Masks of God: in 4 volumes / J. Campbell. – London: Penguin Books, 1991. – Vol. I-IV.

162. Cerow, D. When the Dragon Wore the Crown: Putting Starlight Back into Myth / D. Cerow. – Lake Worth, Florida: Ibis Press, 2013. – 240 p.

163. Cheetham, D. Dragons in English: the Great Change of the Late Nineteenth Century / D. Cheetham // Children's Literature in Education. – 2014. – Vol. 45, Issue 1. – P. 17-32.

164. Cohen, D. A Modern Look at Monsters / D. Cohen. – N.Y.: Tower Publications; Dodd, Mead & Co., 1970. – 252 p.

165. Costello, P. The Magic Zoo: the Natural History of Fabulous Animals / P. Costello. – London: Sphere Books Ltd, 1979. – 226 p.

166. Cripps, P. The Legend of the Deerhurst Dragon – or St George lived in Gloucestershire! / P. Cripps // Glosfolk. – 2015. – Режим доступа: URL: <http://www.glosfolk.btck.co.uk/TheLegendoftheDeerhurstDragon>.

167. Crossley-Holland, K. British Folk-Tales. New Versions / K. Crossley-Holland. – London; N.Y.: Orchard Books, 1987. – 384 p.

168. Curtin, J. Hero-Tales of Ireland / J. Curtin. – London: MacMillan and Co., 1894. – 612 p.

169. Curtin, J. Myths and Folk-lore of Ireland / J. Curtin. – London: Sampson Low, Marston, Searle, & Rivington, 1890. – 350 p.

170. Deane, J. B. The Worship of the Serpent Traced Throughout the World Attesting the Temptation and Fall of Man by the Instrumentality of a Serpent Tempter / J. B. Deane. – London: J. G. & F. Rivington, 1833. – 490 p.

171. Delacampagne, A. Here Be Dragons: a Fantastic Bestiary / A. Delacampagne, C. Delacampagne; translated from French by A. Delacampagne. – Princeton, New Jersey; Oxford: Princeton University Press, 2003. – 200 p.

172. Dempsey, C. The Ultimate Encyclopedia of Mythical Creatures / C. Dempsey. – London: Kandour Ltd., 2005. – 208 p.
173. Dragons & Serpents in Sussex // Sussex Archaeology & Folklore. – 2015. – Режим доступа: URL: <http://www.sussexarch.org.uk/saaf/dragon.html>.
174. Eliot, A. Myths / J. Campbell, M. Eliade, A. Eliot. – N.Y.: McGraw-Hill, 1976. – 320 p.
175. Elliot Smith, G. The Evolution of the Dragon / G. Elliot Smith. – Manchester: The University Press; N.Y.: Longmans, Green & Co., 1919. – 262 p.
176. Encyclopedia of American Folklife: vol. 1-4 / ed. by S. J. Bronner. – London; N.Y.: Routledge, 2015. – 1468 p.
177. English Fairy and Other Folk Tales / selected and ed. with introduction by E. S. Hartland. – London: The Walter Scott Publishing; N.Y.: Felling-on-Tyne, 1890. – 301 p.
178. English Fairy Tales / retold by F. A. Steel. – Ware, Hertfordshire: Wordsworth Classics, 1994. – 256 p.
179. English Folktales / ed. by D. Keding and A. Douglas. – London; Westport, Connecticut: Libraries Unlimited, 2005. – 247 p. – (World Folklore Series).
180. Evans, J. Dragons: Myth & Legend / J. Evans. – London: Apple Press, 2008. – 192 p.
181. Folklore, Myths and Legends of Britain / R. Ash, G. Ashe, K. Briggs, Th. Brown et al.; ed. by the Reader's Digest Association Ltd. – London: The Reader's Digest Association Ltd., 1973. – 552 p.
182. Fontenrose, J. E. Python: a Study of Delphic Myth and its Origins / J. E. Fontenrose. – N.Y.: Biblo & Tannen, 1974. – 616 p.
183. Frobenius, L. Die Weltanschauung der Naturvölker / L. Frobenius. – Weimar: Verlag von Emil Felber, 1898. – 444 S.
184. Good Dragons Are Rare: an Inquiry into Literary Dragons East and West. (Arbeit zur Literarischen Phantastik, Band 5) / ed. by F. Chen & T. Honegger. – Frankfurt am Main: Peter Lang, 2009. – 439 p.

185. Gould, C. *Mythical Monsters* / C. Gould. – London: W. H. Allen & Co., 1886. – 408 p.
186. Greer, J. M. *Monsters: an Investigator's Guide to Magical Beings* / J. M. Greer. – St. Paul, Minnesota: Llewellyn Publications, 2001. – 312 p.
187. Grierson, E. W. *The Scottish Fairy Book* / E. W. Grierson. – London: T. Fisher Unwin Ltd., 1918. – 319 p.
188. Guðmundsdóttir, R. Ó. *Dragons and “the Other” in Modern Fantasy: Tolkien, McCafrey and Novik Compared* / R. Ó. Guðmundsdóttir. – 2012. – Режим доступа: URL: <http://skemman.is/stream/get/1946/11469/28495/1/Lokaverkefni.pdf>.
189. Hague, M. *The Book of Dragons* / M. Hague. – N.Y.: HarperCollins Publishers, 1995. – 146 p.
190. Hahn, J. G. *Griechische und Albanesische Märchen* / J. G. Hahn. – T. 1. – Leipzig: Verlag von Wilhelm Engelmann, 1864. – 354 S.
191. Hamilton, J. *Scottish Myths and Legends* / J. Hamilton. – New Lanark: Waverley Books, 2009. – 190 p.
192. Hannah, B. *The Archetypal Symbolism of Animals: Lectures Given at the C. G. Jung Institute, Zurich, 1954-1958* / B. Hannah; ed. by D. Eldred. – Wilmette, Illinois: Chiron Publications, 2006. – 418 p.
193. Hargreaves, J. A *Little History of Dragons: the Essential Guide to Fire-Breathing Winged Serpents* / J. Hargreaves. – N. Y.: Walker & Co., 2009. – 58 p.
194. Hartland, E. S. *The Science of Fairy Tales. An Inquiry into Fairy Mythology* / E. S. Hartland. – London: Walter Scott, 1891. – 395 p.
195. Henderson, W. *Notes on the Folk-lore of the Northern Counties of England and the Borders. A New Edition with Many Additional Notes* / W. Henderson. – London: W. Satchell Peyton and Co. for the Folklore Society, 1879. – 410 p.
196. Heuvelmans, B. *In the Wake of the Sea-Serpents* / B. Heuvelmans; translated from French by R. Garnett. – London: Rupert Hart-Davis Ltd., 1968. – 645 p.
197. Hocknull, S. A. *Dragon's Paradise Lost: Palaeobiogeography, Evolution and Extinction of the Largest-Ever Terrestrial Lizards (Varanidae)* / R. Awe Due, S. A. Hocknull, I. Kurniawan, M. J. Morwood, P. J. Piper, G. D. van den Bergh. – 2009.

- Режим доступа: URL: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0007241>.
198. Ingersoll, E. Dragons and Dragon Lore / E. Ingersoll. — N.Y.: Payson & Clarke Ltd., 1928. — Режим доступа: URL: <http://www.sacred-texts.com/etc/ddl/index.htm>.
199. Irish Folk-Tales / ed. by H. Glassie. — Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books, 1987. — 366 p.
200. Jacobs, J. English Fairy Tales & More English Fairy Tales / J. Jacobs. — London: David Nutt, 1890-1894. — Vol. I-II.
201. Johnsgard, K. Dragons and Unicorns: a Natural History / K. Johnsgard, P. Johnsgard. — Reprint edition. — N.Y.: St. Martin's Press, 1992. — 168 p.
202. Jones, D. E. An Instinct for Dragons / D. E. Jones. — London; N.Y.: Routledge, 2002. — 188 p.
203. King, L. W. The Seven Tablets of Creation: Luzac's Semitic Text and Translation Series, vol. XII-XIII / L. W. King. — London: Luzac & Co., 1902. — 262 p.
204. Kinnes, T. The Gold Scales / T. Kinnes. — 1995-2015. — Режим доступа: URL: <http://oaks.nvg.org/uther.html>.
205. Lehner, E. Big Book of Dragons, Monsters, and Other Mythical Creatures / E. Lehner, J. Lehner. — Mineola; N.Y.: Dover Publications, 2004. — 196 p.
206. MacCulloch, J. A. The Religion of the Ancient Celts / J. A. MacCulloch. — Edinburgh: T. & T. Clark, 1911. — 422 p.
207. MacDougall, J. Folk Tales and Fairy Lore in Gaelic and English / J. MacDougall; ed., introduction and notes by G. Calder. — Edinburgh; John Grant, 1910. — 335 p.
208. Mackenzie, D. A. Wonder Tales from Scottish Myth & Legend / D. A. Mackenzie. — N.Y.: Frederick A. Stockes Co., 1917. — 224 p.
209. Matthews, C. The Element Encyclopedia of Magical Creatures: the Ultimate A-Z of Fantastic Beings from Myth and Magic / C. Matthews, J. Matthews. — London: Harper Element, 2005. — 576 p.

210. Mercatante, A. S. *Zoo of the Gods: Animals in Myth, Legend & Fable* / A. S. Mercatante. – N.Y.: Harper & Row, 1974. – 240 p.
211. Monaghan, P. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore* / P. Monaghan. – N.Y.: Facts On File, 2004. – 512 p. – (Facts on File Library of Religion and Mythology).
212. *Mysterious Britain & Ireland* / I. Topham, D. J. Parkinson, N. Boothman. – 2015. – Режим доступа: URL: <http://www.mysteriousbritain.co.uk/>.
213. *Mythical and Fabulous Creatures: A Source Book and Research Guide* / ed. by Malcolm South. – N.Y.: Greenwood, 1987. – 422 p.
214. Nigg, J. *The Book of Dragons & Other Mythical Beasts* / J. Nigg. – London: Quarto Publishing, 2002. – 128 p.
215. *Northern Garlands* / ed. by J. Ritson. – London: Harding and Wright, 1810. – 219 p.
216. Opie, I. *The Classic Fairy Tales* / I. Opie, P. Opie. – London: Book Club Associates, 1975. – 256 p.
217. Orchard, A. *A Critical Companion to Beowulf* / A. Orchard. – Cambridge: D. S. Brewer, 2003. – 396 p.
218. *Oxford Dictionaries*. – Oxford University Press, 2015. – Режим доступа: URL: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/anthropomorphism>.
219. *Popular Tales of the West Highlands* / collected and translated by J. F. Campbell. – London: Paternoster Row; Paisley: Alexander Gardner, 1890. – Vol. I-IV.
220. Rhys, J. *Celtic Folklore: Welsh and Manx* / J. Rhys. – Oxford: Clarendon Press, 1901. – Vol. I-II.
221. Rose, C. *Giants, Monsters, and Dragons: an Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth* / C. Rose. – London; N.Y.: W. W. Norton & Co., 2001. – 428 p.
222. Rosen, B. *The Mythical Creatures Bible: the Definitive Guide to Legendary Beings* / B. Rosen. – N.Y.: Sterling Publishing, 2009. – 400 p.
223. Roud, S. *A Dictionary of English Folklore* / S. Roud, J. Simpson. – N.Y.: Oxford University Press, 2000. – 423 p.

224. Said, E. W. *Orientalism* / E. W. Said. – London: Penguin Books, 2003. – 396 p.
225. Saunders, C. *Magic and the Supernatural in the Medieval English Romance* / C. Saunders. – Cambridge: D. S. Brewer, 2010. – 304 p.
226. Sax, B. *The Mythical Zoo: an Encyclopedia of Animals in World Myth, Legend, and Literature* / B. Sax. – Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2001. – 299 p.
227. Schurtz, H. *Altersklassen und Männerbünde: eine Darstellung der Grundformen der Gesellschaft* / H. Schurtz. – Berlin: Druck und Verlag von Georg Reimer, 1902. – 470 S.
228. Seal, G. *Encyclopedia of Folk Heroes* / G. Seal. – Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2001. – 347 p.
229. Shuker, K. P. N. *Dragons: a Natural History* / K. P. N. Shuker. – N.Y.: Barnes & Noble Books, 2003. – 120 p.
230. Shuker, K. P. N. *Dragons in Zoology, Cryptozoology, and Culture* / K. P. N. Shuker. – Greenville, Ohio: Coachwhip Publishing, 2013. – 219 p.
231. Simpson, J. *British Dragons* / J. Simpson. – Ware, Hertfordshire: Wordsworth Editions; The Folklore Society, 2001. – 176 p. – (Myth, Legend and Folklore).
232. Staniland Wake, C. *Influence of the Phallic Idea in the Religions of Antiquity* / C. Staniland Wake. – 1870. – Режим доступа: URL: <http://www.sacred-texts.com/sex/ipi/index.htm>.
233. *The Free Dictionary by Farlex*. – Farlex, 2003-2015. – Режим доступа: URL: <http://www.thefreedictionary.com/>.
234. *The Mabinogion from the Welsh of the Llyfr Coch O Hergest (The Red Book of Hergest) in the Library of Jesus College, Oxford* / translation and notes by Ch. Guest. – London: Bernard Quaritch, 1877. – 524 p.
235. Tibbits, Ch. J. *Folk-lore and Legends: England and Scotland: in 2 parts* / Ch. J. Tibbits. – London: Gibbings and Company Ltd., 1894. – 404 p.

236. Trevelyan, M. Folk-lore and Folk-stories of Wales / M. Trevelyan. – London: Elliot Stock, 1909. – 376 p.
237. Unerman, S. Dragons in Twentieth-Century Fiction / S. Unerman // Folklore. – 2002. – Vol. 113, № 1. – P. 94-101.
238. Vaz da Silva, F. Cinderella the Dragon Slayer / F. Vaz da Silva // Studia Mythologica Slavica. – 2000. – № 3. – P. 187-204.
239. Watson, L. The Dreams of Dragons: Riddles of Natural History / L. Watson. – N.Y.: William Morrow & Co., 1987. – 178 p.
240. Westwood, J. B. The Lore of Scotland: a Guide to Scottish Legends / S. Kingshill, J. B. Westwood. – London: Random House Books, 2009. – 576 p.
241. Wikipedia: the Free Encyclopedia. – Wikimedia Foundation, 2001-2015. – Режим доступа: URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page.
242. Wiktionary: a Wiki-based Open Content Dictionary. – Wikimedia Foundation, 2002-2015. – Режим доступа: URL: http://en.wiktionary.org/wiki/Wiktionary:Main_Page.
243. Wyly, M. J. The Mystery Library: Dragons / M. J. Wyly. – San Diego: Lucent Books, 2002. – 96 p.

ПРИЛОЖЕНИЯ

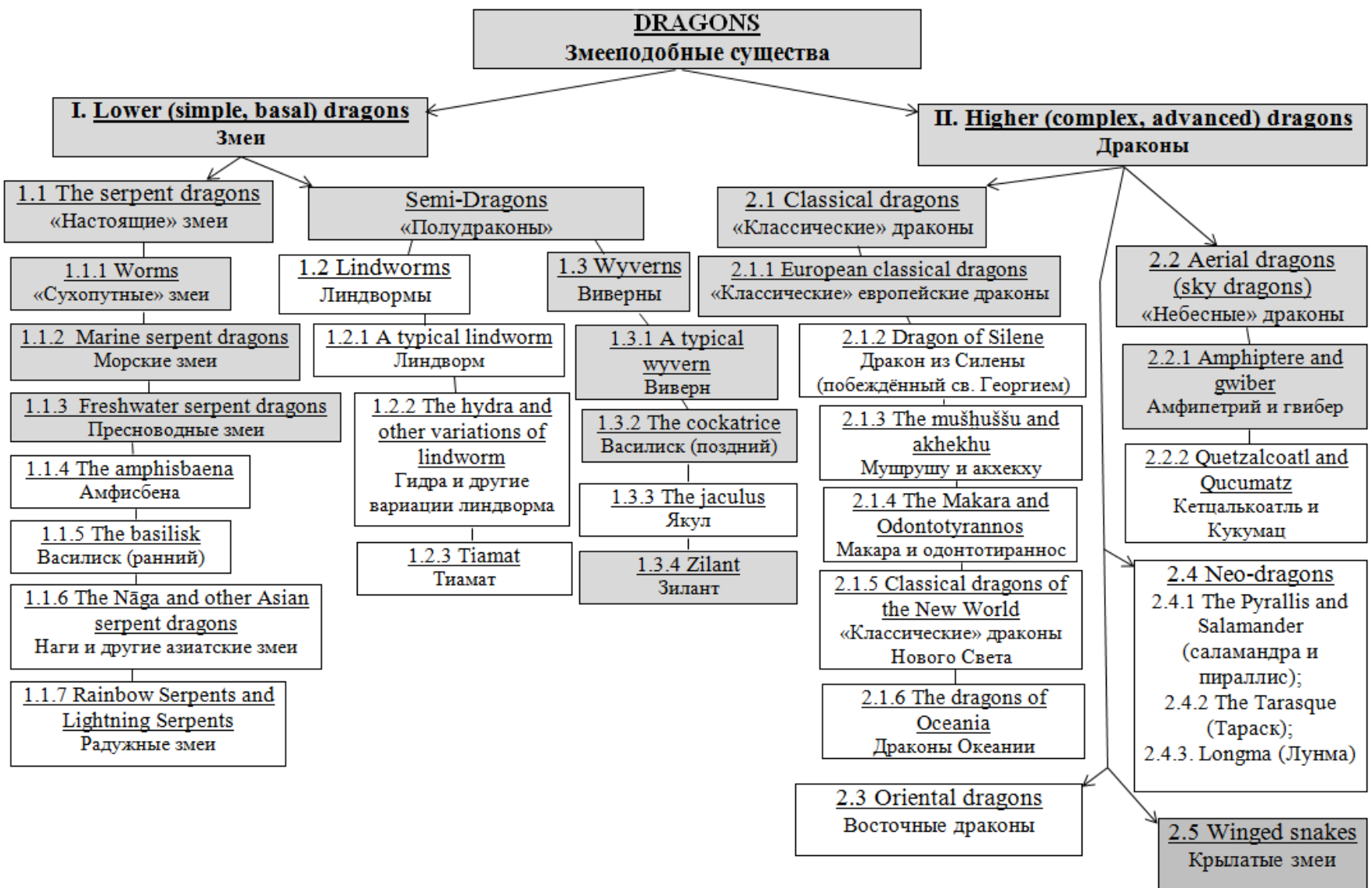
Приложение 1. Основные этапы развития образа змееноподобного существа в контексте змееборческого мотива в западной

культуре

Этап развития образа змея	Уровень общественного развития или историческая эпоха	Общая характеристика этапа; реалии, в которых существует образ	Внешность змея*	Отношение змея к человеку*	Отношение человека к змею*	Символическое значение змея*	Среда обитания змея; стихии и уровни бытия, связанные с ним*
1	Первобытное охотничье общество	Мифы и обряды в контексте культа поклонения священным животным	Змея, отличающаяся крупными размерами тела	Дружественное: покровитель, дарующий культурному герою знания и умения	Священное мифическое существо; предмет поклонения	Носитель мудрости и знаний; персонаж иномирия; связан с водой и плодородием	Водная стихия; лес и дикая природа в целом; змей относительно неподвижен; его чрево – «иной» мир
2	Земледельческое общество; развитие у людей пространственных представлений	Художественное переосмысление мифа; иная мотивация прежних действий героя и змея; появление мотива змееборчества	Змея; различные морские животные: рыба (акула, угорь и т.д.), кит и т.д.	Враждебный поглотитель или, при отказе от мотива поглощения, опасное чудовище	Опасное чудовище, грозящее поглощением; герой должен его убить	В случае с ранними змееборческими сюжетами, временно утрачено	Водная стихия; змей перемещается по воде, перенося героя в своём чреве в «иной» мир
3	Формирование государственности; появление городов и отделение человека от дикой природы	Усложнение внешности змея и его символического значения; появление дракона	Множество гибридных вариантов; главное сочетание – змеиные + птичьи черты	Враждебное как охранника или препятствия на пути; дружественное как покровителя вод или плодородия	Враждебное: препятствие, которое нужно преодолеть, чтобы достичь цели; дружественное: божество-помощник	Охранник знаний, сакральных или материальных благ, сокровищ или священного дерева; страж на границе между реальным и иным миром	Водная, земная (подземная) и воздушная стихии; связь с подземным и небесным «иным» миром; связь с солнцем и огнём; водой, дождём и плодородием
4	Древний мир	Широкая распространённ. змееборческих сюжетов в мифологии; часто в контексте космогонического или этнологического мотива	Дальнейшее усложнение образа; многоголовость; проявление тех или иных вышеописанных комбинаций	Как правило, враждебное как представителя дикой, незаселённой человеком местности или как представителя хаоса – противника змееборца	Враждебное: враг, которого необходимо убить или изгнать, или препятствие, которое необходимо преодолеть	Хтонич. противник бога-змееборца; олицетворение хаоса и разрушения; его смерть необходима для сотворения или сохранения мира; фаллическая символика, в т.ч. связанная с зачатием героя	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций; дикая, труднодоступная или не заселённая человеком местность

Этап развития образа змея	Уровень общественного развития или историческая эпоха	Общая характеристика этапа; реалии, в которых существует образ	Внешность змея*	Отношение змея к человеку*	Отношение человека к змею*	Символическое значение змея*	Среда обитания змея; стихии и уровни бытия, связанные с ним*
5	Средние века	Влияние христианства; популярность змееборческих сюжетов в фольклорной и художественной традиции; худож. переосмысление мотивационной и моральной стороны действий героев сюжета	Дальнейшее усложнение образа; проявление тех или иных вышеописанных комбинаций	Как правило, враждебное как олицетворения зла в христианском понимании или как существующего в реальности агрессивного живого существа	Враждебное: источник угрозы и опасности; представитель нечистой силы	Воплощение Сатаны или зла вообще; олицетворение человеческих пороков: греха, жадности и т. д.; опасный представитель дикой природы	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций
6	Новое время	Генезис змееборческих сюжетов в фольклоре	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций	Как правило, враждебное. Проявление вышеописанных комбинаций	Как правило, враждебное. Проявление вышеописанных комбинаций	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций
7	Конец XIX – первая половина XX в.	Проявление традиционных змееборческих сюжетов в художественной литературе	Проявление вышеописанных комбинаций	Как враждебное, так и дружественное; проявление вышеописанных комбинаций, иногда с комическим эффектом	Как враждебное, так и дружественное; проявление вышеописанных комбинаций	Проявление традиционных комбинаций; дракон как олицетворение человеческой личности или разумное фантастическое существо	Проявление тех или иных вышеописанных комбинаций
8	Вторая половина XX в. – XXI в.	Образ дракона широко распространён в произведениях массовой литературы как в контексте традиционных сюжетов, так и вне их рамок	Проявление вышеописанных комбинаций; наиболее распространённые варианты – виверн и «классический» европейский дракон	Как враждебное, так и дружественное: змей может не играть традиционной роли и являться полноценным персонажем произведения	Как враждебное, так и дружественное; проявление вышеописанных комбинаций	Различное, в т.ч. проявление традиционных комбинаций; романтический положительный символ, связанный с фантазией человека	Различное, в т.ч. проявление традиционных комбинаций

Рисунок 2



Приложение 3. Условные сокращения типичных характеристик образа змееподобного существа в русской сказке

В результате анализа сказочных текстов, включающих мотив змееборчества, мы выделили наиболее типичные для русской сказки характеристики существа змеиной природы, придающие его образу определённую степень антропоморфности или зооморфности. Для наглядности и удобства анализа материала, представленного в сравнительных таблицах в *приложении 5*, мы ввели ряд условных сокращений для этих характеристик, сумма которых для любого отдельно взятого текста помогает составить представление о преобладании в образе змея звериных или человеческих черт. Эти сокращения приведены ниже на *рисунке 3*.

Группы характеристик **A1-A8** и **B1-B8** представлены чертами, связанными с общими внешними (анатомическими) и поведенческими атрибутами змея. Группа «А» объединила черты, говорящие о зооморфной природе персонажа, при этом первый критерий в этой группе – **A1** – отсутствие признаков разумности и способности к человеческой речи – можно считать показателем полного отсутствия антропоморфных черт у змееподобного существа. Напротив, чем более ярко выражены характеристики из группы «В», тем о большей «человекоподобности» чудовища мы можем говорить.

Группы **D1-D3** и **E1-E3** включают информацию о возможном месте обитания змея в русской сказке, характеризуя при этом степень «цивилизованности» его жилища.

Наконец, группа характеристик **C1-C4** отражает возможные виды вредительства чудовища в рассмотренных сюжетных типах. Отметим, что признак **C1** включает требование змеем человеческой жертвы как на съедение, так и для совместного проживания (обычно чудовище «сватается», требуя в жёны царскую дочь), при этом он не учитывается в случаях, когда о требованиях змея в сказке не упомянуто, даже если сам мотив жертвоприношения присутствует (например, девушку ведут на съедение змею в силу традиций, «потому что так заведено», или чтобы задобрить чудовище, убивающее людей).

Рисунок 3

Зооморфные черты змея		Антропоморфные черты змея	
Внешние и поведенческие атрибуты змея			
A1	Отсутствие признаков человеческой речи и разума	B1	Наличие признаков человеческого разума
A2	Проживание в диких условиях (пещера, водная стихия и пр.)	B2	Способность к человеческой речи
A3	Способность к полёту	B3	Змей пишет письмо
A4	Способность к поеданию людей	B4	«Цивилизованность» (проживание во дворце, доме; управление царством)
A5	Связь с огнём (огненное дыхание и пр.)	B5	Наличие у змея войска
A6	Многоголовость; наличие хвоста или хвостов (хоботов)	B6	Способность ездить верхом
A7	Связь со стихиями и погодой (гроза, туча, вихрь и т. д.)	B7	Использование «человеческого» оружия
A8	Родственная связь с другим зооморфным чудовищем	B8	Ношение одежды
Место обитания змея			
D1	Водная стихия (река, море, озеро)	E1	Дом (избушка, хатка, терем и т. д.)
D2	Горы	E2	Дворец (царство и т. д.)
D3	Остров	E3	Палатка
Вредительство змея			
C1	Требование человеческой жертвы (в жёны либо на съедение)		
C2	Поедание людей		
C3	Жизнь с отданной в качестве жертвы женщиной как с женой (в т. ч. если это действие обозначено в требовании, но не реализовано)		
C4	Похищение женщины		

Приложение 4. Условные обозначения источников фольклорных текстов в рамках исследования

В данной работе мы прибегаем к традиционной системе ссылок на фольклорные источники, отвечающей, на наш взгляд, таким критериям как лаконичность и информативность. Упоминание фольклорного текста, согласно этой системе, состоит из краткого обозначения сборника и номера текста в нём. Так, говоря о сказке «Фролка-сидень», которая приведена в «Народных русских сказках» А. Н. Афанасьева под номером 131, мы обозначим её в тексте исследования как «Аф. 131».

Если определённый вариант текста приведён в неизменном виде в двух отобранных нами для анализа источниках материала, обозначение второго сборника и порядковый номер текста в нём указываются после первого с добавлением между ними знака «=». Например: «Гильф. 74 = Сел. 17».

Если сборник состоит из нескольких томов и нумерация текстов в них не сквозная, то после краткого обозначения сборника указывается также номер тома: «Рыбн. Т.1 23».

Список использованных нами фольклорных сборников и их краткие обозначения в тексте работы приведены в таблице на *рисунке 4*. Таблица также содержит ссылки на порядковый номер этих изданий в библиографическом списке, где указаны их полные выходные данные.

Источником информации о британских легендах послужили не только сборники фольклорных текстов, но и научные и энциклопедические издания, содержащие описание легендарных сюжетов. Их перечень также включён в таблицу. Так как в этих текстах описания легенд могут быть не разграничены и не иметь порядкового номера для каждого сюжета, мы выбрали иную систему условных обозначений для сюжетов этого жанра. Упоминая о том или ином легендарном сюжете в тексте исследования, мы обозначаем его собственным порядковым номером (L01, L02 и т. д.). Полный перечень отобранных легенд и их подробный анализ изложен в *приложении 8*. В рамках этого анализа для каждого сюжета указан перечень источников, использованных для сбора информации о

содержании рассматриваемой легенды. Упоминание такого источника состоит из краткого обозначения работы и диапазона страниц, содержащих описание легенды.

Например, «Hend. 302-303» в перечне источников информации для легенды о Драконе из Уонтли (The Dragon of Wantley) означает, что описание этого сюжета содержится в работе Уильяма Хендерсона (William Henderson) “Notes on the Folk-lore of the Northern Counties of England and the Borders” («Заметки о фольклоре северных графств Англии и Бордерс») [195] на страницах 302 и 303. «RD 126,350» в списке источников для легенды о Лэмбтонском змее (The Lambton Worm) означает, что нами использована информация со страниц 126 и 350 энциклопедии “Folklore, Myths and Legends of Britain” («Фольклор, мифы и легенды Британии») [181].

Рисунок 4

№	Сборник фольклорных текстов	Обозн. в тексте работы	№ издания в библиогр. списке
Сборники русских сказок			
1	Азадовский, М. К. Русские сказки в Карелии (Старые записи). Петрозаводск, 1947.	Аз-І.	105
2	Азадовский, М. К. Русская сказка. Избранные мастера: в 2-х т. Л., 1932.	Аз-ІІ.	104
3	Афанасьев, А. Н. Народные русские сказки: в 3-х т. М., 1957.	Аф.	73
4	Зеленин, Д. К. Великорусские сказки Пермской губернии. М., 1991.	Зел.	19
5	Карнаухова, И. В. Сказки и предания Северного края. М., 2009.	Карн.	116
6	Коровкин, И. С. Сибирские сказки. Новосибирск, 1973.	Кор.	114
7	Никифоров, А. И. Победитель змея. Севернорусские сказки. М., 2009.	Ник.	80
8	Ончуков, Н. Е. Северные сказки: в 2-х т. СПб., 1998. Т. 1.	Онч.	111
9	Чернышев, В. И. Сказки и легенды пушкинских мест. М. – Л., 1950.	Черн.	115
Сборники русских былин			
1	Авенариус, В. П. Книга былин. Свод избранных образцов русской народной эпической поэзии. М., 1902.	Авен.	52
2	Гильфердинг, А. Ф. Онежские былины. СПб., 1873.	Гильф.	85
3	Данилов, К. Древние российские стихотворения. СПб., 2000.	К.Д.	38
4	Марков, А. В. Беломорские былины. М., 1901.	Марк.	13
5	Померанцева, Э. В. (отв. ред.). Добрыня Никитич и Алёша Попович. М., 1974.	Пом.	36
6	Рыбников, П. Н. Песни: в 4-х т. М. – Петрозаводск – СПб., 1861-1867.	Рыбн.	86
7	Селиванов, Ф. М. Былины. М., 1988.	Сел.	17
Сборники британских сказок			
1	Baring-Gould, S. Old English Fairy Tales. London, 1895.	Gould	151
2	Campbell, J. F. Popular Tales of the West Highlands: in 4 volumes. London, 1890.	Camp-I.	219
3	Curtin, J. Myths and Folk-lore of Ireland. London, 1890.	Curt-I.	169
4	Curtin, J. Hero-Tales of Ireland. London, 1894.	Curt-II.	168
5	Grierson, E. W. The Scottish Fairy Book. London, 1918.	Grier.	187
6	Hague, M. The Book of Dragons. N.Y., 1995.	Hague	189
7	MacDougall, J. Folk Tales and Fairy Lore in Gaelic and English. Edinburgh, 1910.	MacD.	207
8	Steel, F. A. English Fairy Tales. Ware, Hertfordshire, 1994.	Steel	178
Сборники британских сказок и легенд			
1	Crossley-Holland, K. British Folk-Tales. New Versions. London – N.Y., 1987.	Cross.	167
2	Glassie, H. Irish Folktales. Bungay, Suffolk, 1985.	Glass.	199
3	Hamilton, J. Scottish Myths and Legends. New Lanark, 2009.	Hamil.	191
4	Hartland, E. S. English Fairy and Other Folk Tales. London – N.Y., 1890.	Hart.	177
5	Jacobs, J. English Fairy Tales: in 2 volumes. London, 1890-1894.	Jac.	200
6	Keding, D., Douglas, A. English Folktales. London – Westport, 2005.	K&D	179
7	Tibbitts, Ch. J. Folk-lore and Legends: England and Scotland: in 2 parts. London, 1894.	Tibb.	235

Научные, энциклопедические и электронные источники информации о британских легендах			
1	Allen, J. The Book of the Dragon. Secaucus, 1979.	Allen	147
2	Blunt, J. H. Dursley and Its Neighbourhood; Being Historical Memorials of Dursley, Beverston, Cam, and Uley. London – Dursley, 1877.	Blunt	154
3	Bonwick, J. Irish Druids and Old Irish Religions. London, 1894.	Bonw.	155
4	Campbell, J. F. The Celtic Dragon Myth. Edinburgh, 1911.	Camp-II	159
5	Cripps, P. The Legend of the Deerhurst Dragon – or St George lived in Gloucestershire! Glosfolk, 2015.	Glosfolk	166
6	Dragons & Serpents In Sussex. Sussex Archaeology & Folklore, 2015.	Sussex	173
7	Folklore, Myths and Legends of Britain. Edited by the Reader's Digest Association Ltd. London, 1973.	RD	181
8	Greer, J. M. Monsters: an Investigator's Guide to Magical Beings. St. Paul, Minnesota, 2001.	Greer	186
9	Hargreaves, J. A Little History of Dragons: the Essential Guide to Fire-Breathing Winged Serpents. N.Y., 2009.	Harg.	193
10	Henderson, W. Notes on the Folk-lore of the Northern Counties of England and the Borders. London, 1879.	Hend.	195
11	Ingersoll, E. Dragons and Dragon Lore. N.Y., 1928.	Ing.	198
12	Matthews, C. The Element Encyclopedia of Magical Creatures. London, 2005.	Matt.	209
13	Mysterious Britain & Ireland. 2015.	MBI	212
14	Rose, C. Giants, Monsters, and Dragons: an Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth. London – N.Y., 2001.	Rose	221
15	Roud, S., Simpson, J. A Dictionary of British Folklore. N.Y., 2000.	R&S	223
16	Shuker, K. P. N. Dragons: a Natural History. N.Y., 2003.	Shuker-I	229
17	Shuker, K. P. N. Dragons in Zoology, Cryptozoology, and Culture. Greenville, Ohio, 2013.	Shuker-II	230
18	Simpson, J. British Dragons. Ware, Hertfordshire, 2001.	Simp.	231
19	Trevelyan, M. Folk-lore and Folk-stories of Wales. London, 1909.	Trev.	236
20	Westwood, J. B., Kingshill S. The Lore of Scotland: a Guide to Scottish Legends. London, 2009.	W&K	240
21	Wikipedia: the Free Encyclopedia. Wikimedia Foundation, 2015.	WP	241
Указатели фольклорных сюжетов			
1	Сравнительный указатель сюжетов. Восточнославянская сказка (сост. Л. Г. Барага и др.). Л., 1949.	СУС	124
2	Aarne, A. The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography (translated and enlarged by S. Thompson). Helsinki, 1961.	AT	145

Приложение 5. Сопоставительный анализ русских сказочных

текстов, включающих мотив змеборчества

Рисунок 5. Сюжеты «Победитель змея» и «Два брата»

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя	Чудесное рождение	Чудесное детство	Получение коня
300₁ «Победитель змея»										
1	Ополон-царевич	Кор. 2	-	300 ₁	Ополон-царевич	Царское	-	-	-	-
2	Про щастье	Ник. 4	Ник. 51-66	300 ₁ / 401 / 508	Молодой человек	Простое	-	-	-	Получен от похороненных героем богатырей
300₁ «Победитель змея» + 303 «Два брата»										
1	Два Ивана солдатских сына	Аф. 155	Аф. Т.1 349-357	303	Иван солдатский сын	Простое	Иван солдатский сын / Иван-царевич	-	Быстрый рост; успехи в обучении; победа в драке со сверстниками	Не могут купить; дарит старичок; кони за чугунной дверью
2	Вод Водович	Ник. 1	Ник. 28-34	300 ₁ / 303	Вод Водович	Царское	Иван Водович	От выпитой воды	Быстрый рост	-
3	Фёдор Водович и Иван Водович	Онч. 4	-	300 ₁ / 303	Фёдор Водович	Царское	Иван Водович	От выпитой воды	Быстрый рост	Выбирают в царских конюшнях
4	Иван-царевич и Иван-служанкин	Черн. 45	Черн. 90-105	300 ₁ / 303	Иван-царевич	Царское	Иван-служанкин	От съеденной рыбы (щуки-белуги)	Быстрый рост; калечат людей ради забавы	Выбирают в царских конюшнях
5	Вод Водович и Иван Водович	Ник. 7	Ник. 91-98	300 ₁ / 303 / Балда	Вод Водович	-	Иван Водович	-	-	-
6	Два брата	Ник. 9	Ник. 111-116	300 ₁ / 303 / 554	Иван	Простое	Григорий	-	-	-
7	Иван-царевич и Марья-Краса...	Аз-П. 5	Аз-П. Т.1 143-171	300 ₁ / 303 / 554	Василий-царевич	Царское	Иван-царевич	-	-	-
8	Про двух братьев	Карн. 133	Карн. 301-306	300 ₁ / 303 / 554	Иван	Простое, бедное	Старший брат	-	-	-

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Встреча волшебных помощников**	Дополнит. преобразование героя
300₁ «Победитель змея»						
1	Кор. 2	-	Шашка	Едет в иные земли с дядьями торговать	-	-
2	Ник. 4	-	-	Б/м*. Отправляется странствовать по свету, искать счастье.	-	Получение силы от благодарных мертвецов - похороненных героем богатырей
300₁ «Победитель змея» + 303 «Два брата»						
1	Аф. 155	Не могут купить, дарит старичок, сабли за чугуной дверью	Сабля богатырская	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	-	-
2	Ник. 1	-	Тесак	Их отправляет мать, чтобы не прогневать деда героев (царя)	Медведь	-
3	Онч. 4	-	Сабля; когда пришла в негодность - врукопашную	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	-	-
4	Черн. 45	-	Медь-кладомедная трёхпудовая; меч; палица-шибалица	Б/м.	-	-
5	Ник. 7	Герой достаёт меч из-под огромной плиты, т. к. у него хватает силы поднять её; этим мечом можно убить змея	Меч	Б/м.	Заяц, лиса, волк, медведь и лев (детёныши получены от благодарных животных)	-
6	Ник. 9	-	Сабля	Идут на охоту в лес	Заяц, лиса, медведь и лев (детёныши получены от благодарных животных)	-
7	Аз-П. 5	-	Сабля острая	Б/м. "Поехали, куда знают"	-	-
8	Карн. 133	Герой находит меч у церкви с большой горой, где отдают девушек на съедение змею	Меч	Охотник, воспитывавший их в лесу, состарившись, снаряжает их из дома.	Заяц, волк, лиса, медведь и лев (детёныши получены от благодарных животных)	У места появления змея герой находит три бочонка - с пивом, вином и сладкой водкой; выпивает и чувствует силу немалую

* - Б/м – здесь и далее: без чётко выраженной мотивации

** - указаны помощники, помогающие в бою со змеем

№	Сбор- ник, №	Бога- тыр. сон?	Наименов. змея	Кол-во боев со змеем	Кол-во голов у змея	Характеристики змея*	Вредительство змея*	Место оби- тания змея*	Место боя	Состя- зан. перед боем	Изменения в природе при появл. змея
3001 «Победитель змея»											
1	Кор. 2	Нет	Змей	3	3 6 9	A6 B1 B2 B3	C1 C3	-	-	Нет	Нет
2	Ник. 4	Нет	Змей	3	3 6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	На горе	Нет	Да. Озеро закипело
3001 «Победитель змея» + 303 «Два брата»											
1	Аф. 155	Да	Змей	3	12 12 12	A2 A3 A4 A5 A6 B1 B2 B3	C1 C2	D1	У моря	Нет	Нет
2	Ник. 1	Да	Змей; поганое издолицо	3	3 6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2 C3	D1	У моря	Нет	Да. Солнце закатилось, заря зазарила.
3	Онч. 4	Да	Змей; поганое Издолицо; зверь поганый	3	3 6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	У моря	Нет	Да. Сделалась на море сильная буря, погода.
4	Черн. 45	Да	Змей; змея- любные глаза	3	-- 18	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	У моря	Нет	Да. Первая, вторая, третья вода сколыхнулась
5	Ник. 7	Нет	Змей	1	3	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	У озера, у моста	Нет	Да. Озеро волнуется
6	Ник. 9	Нет	Змей, змея	1	12	A1 A2 A3 A4 A6	C1 C2	D1	У озера	Нет	Нет
7	Аз-П. 5	Да	Лютый змея; престраш- ная чуда	1	1	A1 A2 A4	C1 C2	D1	У моря	Нет	Да. Волны бушуют в синем море
8	Карн. 133	Нет	Змей	1	7	A2 A3 A4 A5 A6 A7 B1 B2	C1 C2	D2	На горе	Нет	Да. Тут сделался пискун, вихрь, рёв.

* - расшифровка этих условных обозначений дана в приложении 3.

№	Сборник, №	МИП*	Словесн. перепалка перед боем**	Как бьёт змей?	Передышка во время боя?	Помощь герою в бою	Помощь во время передышки?	Помощник убивает змея?
300₁ «Победитель змея»								
1	Кор. 2	Нет	Да	-	Нет	Да. Герою не хватает сил отрубить змею последнюю голову; он машет перчаткой, подзывая зятьёв, а зам засыпает; те отрубают змею последнюю голову	-	Да
2	Ник. 4	Нет	Да	-	Нет	Да. Конь топчет змея ногами	-	Да
300₁ «Победитель змея» + 303 «Два брата»								
1	Аф. 155	Нет*	Да	-	Нет	Да. Царевна смачивает платочек и даёт обернуть раскалённую саблю	-	Нет
2	Ник. 1	Нет	Да	-	Нет	Да. Медведь вытаскивает героя из моря, когда туловище третьего змея, зацепившись за одежду героя когтями, тянет его на дно	-	Нет
3	Онч. 4	Да	Да	-	Нет	Да. Царевна берёт батог и помогает герою добить змея, когда у него затупилась сабля и он бился врукопашную.	-	Вместе с героем
4	Черн. 45	Нет*	Да	-	Да. Герой просит передышки, змея даёт три часа	Да. Конь героя прибегает, встаёт на змею ногами и разрывает её зубами; герой добивает её мечом	Да. Герой бросает сапог, наполненный песком, в избушку, где привязан его конь; баба спускает коня с привязи	Вместе с героем
5	Ник. 7	Да	Да	Хоботом; вбивает героя в землю	Нет	Да. Звери-помощники вытаскивают героя из земли, когда змей вбил героя почти до пояса	-	Нет
6	Ник. 9	Нет	Нет	-	Нет	Да. Звери-помощники таскают змею за хвост, упрощая задачу герою	-	Нет
7	Аз-Ц. 5	Нет	Нет	-	Нет	Нет.	-	-
8	Карн. 133	Нет	Да	-	Нет	Да. Царевна идёт в церковь и молит бога, чтобы герой победил. Звери-помощники рвут и щиплют чудовище	-	Нет

* - мотив изначального противника; звёздочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.
 ** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

№	Сборник, №	Действия с телом змея	Доп. испытание на идентификацию?	Итог боя в масштабах сюжета сказки
300₁ «Победитель змея»				
1	Кор. 2	-	Нет	Дальнейшее развитие повествования; по его итогам – женитьба на царевне
2	Ник. 4	Языки змея герой забирает с собой	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
300₁ «Победитель змея» + 303 «Два брата»				
1	Аф. 155	Головы кладёт под камень, туловище бросает в море	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования, месть змеех с гибелью героев в конце (!)
2	Ник. 1	Головы кладёт под камень, туловище бросает в море	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
3	Онч. 4	Бросает туловище и головы в море	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
4	Черн. 45	Разрубает тело и кладёт его под белую плиту	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
5	Ник. 7	Вырезает языки и кладёт их под камень, туловище бросает в озеро	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
6	Ник. 9	-	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
7	Аз-Ц. 5	Голову кладёт под камень; туловище бросает в море	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
8	Карн. 133	Отрезает головы и языки, языки заворачивает в платок царевны и кладёт к себе в карман	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования

Рисунок 6. Сюжеты «Молодильные яблоки» и «Незнайка»

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя	Чудесное детство*	Получение коня
300₁ «Победитель змея» + 551 «Молодильные яблоки»									
1	Сказка о молодце-удальце...	Аф. 171	Аф. Т.1 431-435	300 ₁ /551	Молодец-удалец	Царское	Два старших брата	-	-
2	Сказка о молодце-удальце...	Аф. 176	Аф. Т.1 448-455	300 ₁ /551	Иван-царевич	Царское	Два старших брата	-	Меч, латы и коня герою отдаёт старушка в подземном мире; она же рассказывает о беде в их царстве
3	Иван-царевич в подземном царстве	Онч. 8	-	300 ₁ /551	Иван-царевич	Царское	Фёдор-царевич и Василий-царевич	-	-
300₁ «Победитель змея» + 532 «Незнайка»									
1	Иван	Ник. 2	Ник. 35-39	300 ₁ /532 / 313А	Иван (Незнайка)	Царское	-	-	Находит в запретном амбаре у дьявола
2	Обещанный сын	Ник. 3	Ник. 40-50	300 ₁ /532 / 313А	Иван (Незнайка)	Царское	-	-	-
3	Незнайка	Карн. 47	Карн. 139-144	300 ₁ /532 / 313А	Иван-царевич (Незнайка)	Царское	-	-	С помощью волшебного перстня, снятого с руки спящего чёрта
4	Про Ваню и Васю	Ник. 8	Ник. 99-110	300 ₁ /(532) / (707)	Ваня	Царское	Вася	Быстрый рост	С помощью волшебного перстня, подаренного волшебницей-бабушкой героя
5	Про старуху про чернокожицу	Ник. 10	Ник. 117-120	300 ₁ /(531) / 532 / 554	Иванушка (Незнайка)	Простое	-	-	Конь (Сивко-Бурко) из конюшни отца, помогал герою избежать козней мачехи; герой вместе с конём сбегает из дома
6	Кобылица ворожица	Ник. 11	Ник. 121-124	300 ₁ /(532) / 302	Царевич	Царское	-	-	Конь (Конёк-Горбунок) принадлежал царевичу изначально
7	Марфа-царевна и Иван крестьянский сын	Зел. 38	Зел. 196-205	300 ₁ /532	Иван <u>крестьянский</u> сын (Незнайка)	Простое	-	Быстрый рост	Находит и выкармливает коня-вещу (вещего) в запретной конюшне у чудовища

* Мотив чудесного рождения, который логически предшествует описанию чудесного детства, в рассмотренных сказках на сюжеты № 531 и 552 не разработан.

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Особенности поведения героя перед боем	Дополнительное преобразование героя
3001 «Победитель змея» + 551 «Молодильные яблоки»						
1	Аф. 171	-	Пятипудовая палка	Отправляется достать молодильных яблок для стареющего отца	-	-
2	Аф. 176	Меч, латы и коня герою отдаёт старушка в подземном мире; она же рассказывает о беде в их царстве	Меч, чугунные латы	Отправляется достать молодильных яблок для стареющего отца	-	-
3	Онч. 8	Герой находит топор в избушке, где сидит царевна, отданная на съедение змею	Топор	Отправляется достать глазную воду для стареющего отца	-	-
3001 «Победитель змея» + 532 «Незнайка»						
1	Ник. 2	-	-	Сбегает от дьявола, которому был обещан отцом, на коне, найденном у чёрта	Незнайка (по совету коня)	-
2	Ник. 3	-	Сабля	Сбегает от чёрта, которому был обещан отцом, с освобождённым братом чёрта	Незнайка (по совету чёрта)	-
3	Карн. 47	С помощью волшебного перстня, снятого с руки спящего чёрта	Меч	Сбегает от чёрта, которому был обещан отцом, с конём, который оказывается заколдованным королевичем	Незнайка (по собственной инициативе); наряжается в кожан из воловьих кож	-
4	Ник. 8	-	Сабля, меч, палица, копье	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	-	Влезает в ухо коня, вылезает из другого - преобразается, становится молодцем
5	Ник. 10	Находит перед боем (ползая, когда все убегают в суматохе от змея)	Сабля	Сбегает от мачехи, которая хочет его убить и зарезать коня	-	-
6	Ник. 11	-	Меч-хладенец	Сбегает от мачехи, которая хочет его убить	Незнайка (по собственной инициативе)	-
7	Зел. 38	-	-	По совету вещего коня отправляется к Марфе-царевне и проходит её испытание	Незнайка (по собственной инициативе)	Влезает в ухо коня, вылезает из другого - преобразается, становится молодцем; получает силу из крови чудовищного богатыря

№	Сборник, №	Богатырь-сон?	Наимен. змея	Кол-во боёв со змеём	Кол-во голов у змея	Характеристики змея*	Вредительство змея*	Место обитания змея*	Место боя	Состязан. перед боем	Изменения в природе при появл. змея
300₁ «Победитель змея» + 551 «Молодильные яблоки»											
1	Аф. 171	Да	Змей	1	7	A1 A2 A3 A4 A6	C2	D1	У моря	Нет	Нет
2	Аф. 176	Да	Змей	3	8 9 12	A2 A3 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	У моря на ледяном мосту, который змей создаёт своим дыханием	Нет, герой отказывается "делать мост", ссылаясь на то, что он "крещёный человек"	Да. Волны колышались в море
3	Онч. 8	Да	Змей, Идолище, Зверь	3	3 6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C2	D1	В избушке у моря	Нет	Да. Море колеблется, вода заливается на песок
300₁ «Победитель змея» + 532 «Незнайка»											
1	Ник. 2	Нет	Змей	3	3 6 9	A6 B1 B2	C1 C3	-	-	Нет	Нет
2	Ник. 3	Да	Морской змей	3	3 6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	В избушке у моря	Нет	Да. Сине море расхотило, волна ходит с краю на край на море
3	Карн. 47	Да	Змея	3	1 - 9	A2 A4 B1 B2	C2	D1	В море на острове	Нет. "Поле делает" либо змей, либо Ваня	Нет
4	Ник. 8	Да	Змей; Чудо-Юдо, проклятая образина	3	3 6 12	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	У озера; Ваня или змей "делают поле" для боя	Нет	Да. Озеро сколыхалось
5	Ник. 10	Нет	Чудо	1	7	A2 A4 A6 B1 B2	C2	D1	У озера	Нет	Нет
6	Ник. 11	Нет	Змей	3	9 10 -	A2 A4 A6 B1 B2	C2	D1	У моря; выходят на поле	Нет	Да. Море кипит
7	Зел. 38	Нет	Сильный могучий богатырь; Чудовище	3	---	A8 B1 B2 B3	C1 C3	-	В поле	Нет	Нет

* - расшифровка этих условных обозначений дана в приложении 3.

№	Сборник, №	МИП*	Словесн. перепалка перед боем**	Как бьёт змей?	Передышка во время боя?	Помощь герою в бою	Помощь во время передышки?	Помощник убивает змея?
3001 «Победитель змея» + 551 «Молодильные яблоки»								
1	Аф. 171	Нет	Нет	-	Нет	Нет.	-	Нет
2	Аф. 176	Нет	Да	-	Нет. Змей просит передышки, но герой, по совету своего коня, не соглашается на неё	Нет.	-	-
3	Онч. 8	Нет*	Да	-	Нет	Да. Царевна колет змея ножом, когда они с героем боролись в рукопашную, и змей подмял героя под себя; в результате змей свалился с противника, и тот снова схватил топор	-	Нет
3001 «Победитель змея» + 532 «Незнайка»								
1	Ник. 2	Нет	Да	Вбивает героя в землю	Да. Герой просит передышки	Нет.	Нет	-
2	Ник. 3	Нет	Да	-	Нет	Да. Царевна кладёт герою в рот ломоть хлеба, когда тот ослабел, и это придаёт ему сил; царевна отпускает коня, чтобы тот кинулся на змея и отвлёк его	-	-
3	Карн. 47	Нет	Нет	-	Нет	Нет.	-	-
4	Ник. 8	Да	Да	Бьёт хоботом; вбивает героя в землю	Да. Передышки просит конь героя, после того как его хозяин оказывается забит по пояс в песок	Нет.	Нет	-
5	Ник. 10	Нет*	Нет	-	Нет	Да. Конь бьёт змея ногами, помогая герою, сидящему в седле	-	-
6	Ник. 11	Нет	Да	-	Нет	Нет.	-	-
7	Зел. 38	Нет	Да	-	Нет	Нет.	-	Нет

* - мотив изначального противника; звёздочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.

** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

№	Сборник, №	Действия с телом змея	Доп. испытание на идентификацию?	Итог боя в масштабах сюжета сказки
300₁ «Победитель змея» + 551 «Молодильные яблоки»				
1	Аф. 171	Головы кладёт под стену крепости у моря, где сидела царевна; туловище бросает в море	Да	Женитьба на царевне, возвращение героя в свой мир на птице-колпальце
2	Аф. 176	Головы и туловище кладёт под камень	Да	Возвращение героя в свой мир на соколе (женитьба состоится позже с Еленой Прекрасной)
3	Онч. 8	Головы кладёт под угол в избушке; туловище бросает в море	Да	Возвращение героя в свой мир на соколе (женитьба состоится позже с царь-девицей)
300₁ «Победитель змея» + 532 «Незнайка»				
1	Ник. 2	-	Да	Спасение героя от виселицы
2	Ник. 3	Из голов извлекает драгоценные камни, заворачивает в платок и кладет в карман, туловище разметал по полю,	Да	Женитьба на царевне
3	Карн. 47	Головы кладёт под камень	Нет	Женитьба на царевне
4	Ник. 8	Головы кладёт под камень, туловище бросает в озеро	Нет	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
5	Ник. 10	-	Нет	Все дивятся герою и его коню (женитьба на царевне была до боя)
6	Ник. 11	Кладёт головы и кости змея под камень	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
7	Зел. 38	-	Да	Женитьба на царевне

Рисунок 7. Сюжеты «Звериное молоко» и «Медный лоб»

№	Название	Сбор- ник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Проис- хожде- ние	Братья героя	Чудесное детство*	Получение коня
300₁ «Победитель змея» + 315 «Звериное молоко»									
1	Иван царевич и Елена Прекрасная	Ник. 5	Ник. 67- 81	300 ₁ /314А* / 315	Иван- царевич	Царское	-	-	-
2	Баба Ягабова	Ник. 6	Ник. 82- 90	300 ₁ /(315)/ (560)	Молодой человек	Простое	-	-	Получает шестикрылого коня с помощью волшебного кольца, найденного в рыбе
3	Звериное молоко	Аф. 204	Аф. Т.2 100-106	300 ₁ /315	Иван- царевич	Царское	-	-	-
4	Брат и сестра	Аз-П. 19	Аз-П. Т.1 401-410	300 ₁ /315 / 313А	Вася	Простое	-	-	-
5	Притворная болезнь	Аф. 206	Аф. Т.2 109-113	300 ₁ /315	Иван- царевич	Царское	-	Быстрый рост; богатырская сила; под ним ломается мебель	Не может выбрать в поле; пастух советует богатырского коня, который стоит в подвале
300₁ «Победитель змея» + 502 «Медный лоб»									
1	Иван-царевич и Марфа- царевна	Аф. 125	Аф. Т.1 214-218	502 / 300 ₁	Иван- царевич	Царское	-	-	-
2	Суворушка	Кор. 1	-	502 / 300 ₁ / 465А	Иван- царевич	Царское	-	Быстрый рост	-
3	Королевич и его дядька	Аф. 123	Аф. Т.1 205-209	502	Королевич	Царское	-	-	Дарит чудесный помощник
4	Королевич и его дядька	Аф. 124	Аф. Т.1 209-213	502	Иван- царевич	Царское	Старшие братья	-	

* Мотив чудесного рождения, который логически предшествует описанию чудесного детства, в рассмотренных сказках на сюжеты № 315 и 502 не разработан.

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Чудесные помощники	Дары помощника и его помощь герою (только в СУС 502)
300₁ «Победитель змея» + 315 «Зверное молоко»						
1	Ник. 5	-	-	Б/м. Привязав к дубу изменщицу-сестру, идёт сам не знает куда	Соловей, медведь (получены от благодарных животных); собаки Катай и Валяй (достались в наследство от охотника, приютившего героя и его сестру)	-
2	Ник. 6	-	-	Узнав от Бабы-Ягабовы о беде, отправляется в чужое царство, чтобы победить змея	-	-
3	Аф. 204	-	-	Б/м. Оставив сестру в каменном столбе, идёт за тридцать земель	Собака подарена бабой-ягой; волчонок, медвежонок и львёнок - благодарными животными	-
4	Аз-II. 19	-	-	Б/м. Посадив сестру в ящик, отправляется странствовать	Тигрёнок, волчонок, соловьёнок (соловей-разбойник)	
5	Аф. 206	Взят героем у мёртвого богатыря, лежащего на дороге и впоследствии оживлённого им	Меч- кладенец и щит	Едет искать себе державу.	Собаки - Тяжёлый и Лёгкий - подарены царевной из далёкого царства, с которой герой обручился	
300₁ «Победитель змея» + 502 «Медный лоб»						
1	Аф. 125	-	-	Изгоняет царь-отец за освобождение чудесного помощника	Мужичок руки железны, голова чугунна, сам медный	Богатырская сила; помощь в бою с третьим змеем
2	Кор. 1	-	-	Изгоняет царь-отец за освобождение чудесного помощника	Булат-молодец	Помощь в бою с королём; выполнение трудных заданий царя
3	Аф. 123	Дарит чудесный помощник	Палица- булявица, шёлковая плеть	Изгоняет король-отец за освобождение чудесного помощника	Мужик-леший	Богатырская сила; конь; дочери лешего дарят волшебные предметы
4	Аф. 124	-	-	Изгоняет царь-отец за освобождение чудесного помощника	Никанор-богатырь	Выполнение трудных заданий царя; разгон неприятельской силы первых двух змеев; бой вместе с героем с третьим змеем

№	Сбор- ник, №	Бога- тыр- сон?	Наимен. змея	Кол- во боев со зме- ем	Кол-во голов у змея	Характеристики змея*	Вредитель- ство змея*	Место оби- тания змея*	Место боя	Состязание перед боем	Изменения в природе при появл. змея
300₁ «Победитель змея» + 315 «Зверинное молоко»											
1	Ник. 5	Нет	Змей	2	6 9	A2 A4 A6 B1 B2	C1 C2	D1	На горе у озера	Нет	Нет
2	Ник. 6	Да	Змей	1	9	A4 A6 B1 B2	C2	-	-	Нет	Нет
3	Аф. 204	Нет	Змей	1	12	A2 A3 A4 A6 B1 B2	C2	D1	У озера	Нет	Да. Озеро взволновалось- всколыхалось
4	Аз-П. 19	Нет	Змей	1	3	A2 A4 A6 B1 B2	C2	D1	У моря; змей и соловей- разбойник (помощник героя) свистнули, сметя лес и расчистив место для боя	Да. Змей свистнул - лес на 20 вёрст замёл; соловей свистнул - на 40 вёрст размёл	Да. Море раздваивается надвое
5	Аф. 206	Нет	Змей	1	12	A2 A4 A6 B1 B2	C2	D1	У озера	Нет	Нет
300₁ «Победитель змея» + 502 «Медный лоб»											
1	Аф. 125	Да	Змий	3	3	A2 A6	C1 C3	D1, D3	На острове у воды	Нет	Да. За змием на берег хлынуло воды на несколько аршин (по числу голов)
2	Кор. 1	Да	Идолище поганое	1	9	A2	C2	D1, D3	На острове у воды	Нет	Да. Сине море всколебалось
3	Аф. 123	Нет	Идолище	1	7	A6 B1 B2 B5	C1 C3	-	На поле боя	Нет	Нет
4	Аф. 124	Нет	Змей	3	3 6 12	A6 B1 B2 B3 B5	C1 C3	-	На поле боя	Нет	Нет

* - расшифровка этих условных обозначений дана в приложении 3.

№	Сборник, №	МИП*	Словесн. перепалка перед боем**	Как бьёт змей?	Передышка во время боя?	Помощь герою в бою	Помощь во время передышки?	Помощник убивает змея?
300₁ «Победитель змея» + 315 «Зверинное молоко»								
1	Ник. 5	Нет	Да	-	Нет	Да. Животные (охота) героя разрывают змея на куски	-	Да
2	Ник. 6	Нет	Да	Вбивает героя в землю	Да. О перемириях на пять минут противники договариваются заранее, перед боем	Да. Конь подсказывает герою, что нужно рубить сперва не головы, а палец; когда героя змей вбивает в землю по ноги, конь отбивает копытами оставшиеся головы, вытаскивает героя из земли	Нет	Возможно
3	Аф. 204	Нет*	Да	-	Нет	Да. Герой напускает на змея свою охоту	-	Да
4	Аз-П. 19	Нет	Да	-	Нет	Да. Герой ссекает змею одну голову, а звери добивают его	-	Возможно
5	Аф. 206	Нет	Да	-	Нет	Нет.	-	Нет
300₁ «Победитель змея» + 502 «Медный лоб»								
1	Аф. 125	Нет	Нет	-	Нет	Да. Чудесный помощник помогает герою, когда змей начинает издолять его	-	Вместе с героем
2	Кор. 1	Нет	Нет	-	Нет	Нет	-	-
3	Аф. 123	Нет	Нет	-	Нет	Нет	-	-
4	Аф. 124	Нет	Нет	-	Нет	Да. С первыми двумя змеями и их силой помощник бьётся за героя; с третьим - вместе с ним	-	Нет

* - мотив изначального противника; звёздочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.
 ** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

№	Сборник, №	Действия с телом змея	Доп. испытание на идентификацию?	Итог боя в масштабах сюжета сказки
3001 «Победитель змея» + 315 «Зверинное молоко»				
1	Ник. 5	Языки кладёт в карман, туловище бросает в озеро	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
2	Ник. 6	Бросает змея под камень	Да	Дальнейшее развитие повествования; по его итогам - женитьба на другой девушке
3	Аф. 204	Языки кладёт в карман	Да	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
4	Аз-П. 19	-	Нет	Женитьба на царевне, дальнейшее развитие повествования
5	Аф. 206	-	Нет	Женитьба на царевне
3001 «Победитель змея» + 502 «Медный лоб»				
1	Аф. 125	Головы бросает в воду	Да	Женитьба на царевне; дальнейшее развитие сюжета (Водный царь требует виноватого)
2	Кор. 1	-	Да	Возвращение героя в своё царство; дальнейшее развитие сюжета
3	Аф. 123	-	Да	Женитьба на царевне
4	Аф. 124	-	Да	Женитьба на царевне

Рисунок 8. Сюжет «Бой на калиновом мосту»

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя*	Чудесное рождение	Чудесное детство	Получение коня
300А «Бой на калиновом мосту»										
1	Буря-богатырь Иван коровий сын	Аф. 136	Аф. Т.1 267-277	300А / 519	Буря-богатырь Иван коровий сын	Животное (корова)	Иван-царевич, Иван-девкин сын	От съеденной рыбы (щуки златокрылой)	Быстрый рост; богатырская сила	-
2	Мишка Котома Конюх...	Зел. 37	Зел. 188-196	300А / 519	Мишка Котома Конюх	Простое	Слепой и безрукий (названные братья)	-	-	-
3	Бурза Волович	Аз-І. 8	Аз-І. 73-79	300А / 519	Бурза Волович	Животное (корова)	Иван-царевич, Василий-нянькин сын	От съеденной рыбы (щуки)	Богатырская сила; калечат людей ради забавы	Не могут выбрать в конюшнях; дарит старушка; кони в погреб
4	Ювашка Белая Рубашка	Зел. 13	Зел. 61-66	300А / 513А	Ювашка Белая Рубашка	Простое (слуга)	Товарищи (взял с собой, чтобы было не тоскливо ехать)	-	-	-
5	Иван - Быков сын	Карн. 163	Карн. 392-401	300А / 513А	Иван-Быков(ич)	Животное (бык)	Иван-Царевич, Иван-Девий	От съеденной рыбы (золотой-головки)	Быстрый рост; калечат людей ради забавы	Не может выбрать себе коня, идёт без коня
6	Иван Быкович	Аф. 137	Аф. Т.1 278-286	300А / 513А / (531)	Иван Быкович	Животное (корова)	Иван-царевич, Иван-кухаркин сын	От съеденной рыбы (златопёрого ерша)	Быстрый рост	Находят коней под большим камнем в саду
7	Иван крестьянский сын и мужичок...	Аф. 138	Аф. Т.1 287-291	300А (300А**) / 513А	Иван	Простое	Шесть человек (взял для посылок)	-	-	Не может выбрать в царских конюшнях; старичок подсказывает, в каком селе родится нужный жеребёнок
8	Иван Попялов	Аф. 135	Аф. Т.1 264-266	300А*	Иван Попялов (дурень)	Простое	Старшие братья	-	-	-

* - либо иные спутники, заменяющие братьев в сюжете и выполняющие их функции (приходят или не приходят на помощь герою во время боя и т. д.)

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя*	Чудесное рождение	Чудесное детство	Получение коня
300А «Бой на калиновом мосту»										
9	Иван Быкович	Онч. 27	-	300А / 313Н*	Сукин сын Парамоха	Животное (собака)	Иван-царевич, Иван Девич	От съеденной рыбы (щуки)	Быстрый рост	Не может выбрать в царских конюшнях; находит подходящего в погреб
10	Сукин сын Парамоха	Ник. 12	Ник. 125-134	300А / 303 / 313Н* / 329	Сукин сын Парамоха	Животное (собака)	Василий, Иван	От выпитого лекарства из аптеки	Быстрый рост; успехи в обучении; калечат сверстников	У отца-царя; даёт самых лучших коней
11	Про царя	Ник. 13	Ник. 135-140	300А / 303 / 313Н* / 329	Иван Быкович	Животное (бык)	Иван-царевич, Степан	От выпитого жирного состава из бутылки	Быстрый рост; успехи в обучении; калечат сверстников	-
12	Рыбка золотое перье	Ник. 14	Ник. 141-149	300А / (303)	Сучий сын	Животное (собака)	Иван-Царевич, Иван-Девич	От съеденной рыбы (золотое перье)	Быстрый рост	Выбирают (у царя?)
13	Сучий сын	Карн. 43	Карн. 126-128	300А / 303	Васька вор сукин сын	Простое	Королевич, Кухаревич	От съеденной рыбы (золотоперо)	-	-
14	Васька вор сукин сын	Ник. 15	Ник. 150-155	300А / 301	Иван-сучкин-плошкин	Животное (собака)	Сын другой бабы	-	-	-
15	Иван-царевич, Иван-кухаркин и Иван-сучкин	Черн. 2	Черн. 11-18	300А / 301	Мишка - кошкин сын	Животное (кошка)	Иван-царевич, Иван-кухаркин	От съеденной рыбы (щуки-белорыбицы)	Быстрый рост	Выбирают в царских конюшнях; герой свистнул - все лошади полегли, кроме одной, отозвавшейся ему
16	Мишка - кошкин сын	Кор. 13	-	300А	Покати-горошек	Простое	Иван-царевич, Василий-царевич	От съеденной рыбы	Быстрый рост	Берут коней из дома
17	Покати-горошек	Аф. 134	Аф. Т.1 254-263	300А / 312D	Сукин сын Парамоха	Животное	Вернигора и Вернидуб (встреченные богатыри)	От съеденной горошины	Быстрый рост; богатырская сила; успехи в обучении	-

* - либо иные спутники, заменяющие братьев в сюжете и выполняющие их функции (приходят или не приходят на помощь герою во время боя и т. д.)

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Обозначение избушки	Обозначение места появления змеев
300А «Бой на калиновом мосту»						
1	Аф. 136	Берёт оружие дома, отправляясь догонять братьев	Боевая палица, меч- кладенец	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	Избушка на курьих ножках, на петуховой головке	Змеиные края, близ Чёрного моря у калинового моста
2	Зел. 37	-	-	Б/м. По итогам предыдущего сюжета, покидает царство Ивана царевича	Терем	У моря
3	Аз-І. 8	-	Копьё, палица, тесак	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	Огнище	У калинова моста
4	Зел. 13	-	-	Отправляется искать потерянные солнце (день), луну, звёзды и полночь	Терем	У моря
5	Карн. 163	-	-	Б/м. "Искать поединщиков"	Шатёр за три версты (сделали герои)	Река с железным мостом
6	Аф. 137	-	Меч, щит	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	Избушка	У реки Смородины, у калинова моста
7	Аф. 138	-	-	Отправляется по просьбе царя достать коня змея, которого царь видел во сне	Шатёр (раскинули герои)	Огненная река, через реку мост лежит, кругом реки - огромный лес
8	Аф. 135	Просит отца сделать ему дубину; первые две дубины не подходят (бросает вверх - разбиваются)	Дубина в пятнадцать пудов	Отправляется истребить змея и вернуть день	-	Хатка на куриной ножке, где живёт змей (мост в хате = пол)

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Обозначение избушки	Обозначение места появления змеев
300А «Бой на калиновом мосту»						
9	Онч. 27	-	Сабля	Б/м. Гуляют в чистом поле	Шатёр (построили герои)	У моста
10	Ник. 12	-	Шашка	Б/м. "Людей посмотреть, себя показать"	Дом	Станция, дом и мост около реки
11	Ник. 13	Сделана кузнецом по просьбе героев	Палка в сорок пудов	Б/м. "По белу свету шататься"	Дом; в одной комнате - шашки, кинжалы на стене; в другой - резаные люди и кости; в третьей - верхняя одежда каких-то людей	Мост, за мостом дом
12	Ник. 14	-	-	Б/м. "Людей посмотреть"	-	Река в версту шириной; через реку - железный мост
13	Карн. 43	-	-	Б/м.	Золотая изба; в ней много еды и питья	Калинов мост
14	Ник. 15	-	-	Отправляются в лес, чтобы убить двуглавую змею	Избушка на курьих ножках	У моста; вода
15	Черн. 2	Скована в кузнице по просьбе героев	Палица-буевица	Отправляются узнать, куда их братья и сёстры деваются (народ нарождается и неведомо куда девается)	Изобка	Река Калиновка
16	Кор. 13	-		Б/м. "По белому свету путешествовать"	Шатёр (поставили герои)	У моста
17	Аф. 134	Заказывает у кузнеца; булава из шпильки, найденной на улице	Семипудовая булава	Б/м. После освобождения сестры и братьев, уходит из дома и отправляется странствовать	-	Огненная река, калиновый мост

№	Сборник, №	Особенности поведения героя перед боем	Наимен. змея	Кол-во боёв со змеем	Кол-во голов у змея	Характеристики змея*	Место обитания змея*	Место боя	Разговор змея с животными	Изменения в природе при появл. змея
300А «Бой на калиновом мосту»										
1	Аф. 136	Ходит по мосту да тросточкой постукивает	Чудо-юдо москальская губа; змей	3	6 9 12	A2 A6 B1 B2 B6	D1	На калиновом мосту	Да, с конём (спотыкается)	Да. Утка крикнула, берега звякнули, море взболталось, всколыхалось
2	Зел. 37	Сидит под дубом и читает книжку	Идолище	3	3 6 9	A2 A6 B1 B2 B6	D1	У моря	Да, с конём (спотыкается)	Нет
3	Аз-І. 8	Ждёт под мостом	Издорище	3	3 6 9	A2 A6 B1 B2 B6 B7	-	У калинова моста	Нет	Нет
4	Зел. 13	-	Идолище	3	6 9 12	A2 A6 B1 B2 B8?	D1	У моря	Нет	Да. Волны ударяют на море (количество - по количеству голов Идолища)
5	Карн. 163	Кладёт заснувшего на карауле брата под мост	Поганое Долище	3	3 6 9	A5 A6 B1 B2 B6?	-	У моста на "чистом поле", сделанном Долищем	Нет	Да. Шум великой, мост дребезжит, земля дрожит, вода колышется
6	Аф. 137	Берёт оружие и идёт под калиновый мост	Чудо-юдо	3	6 9 12	A6 B1 B2 B6	-	У калинова моста	Да, с конём (спотыкается), вороном (встрепенул на плече), хортом (ощетинился)	Да. Воды на реке взволновались, на дубах орлы закричали
7	Аф. 138	-	Змей	4	3 6 9 12	A6 B1 B2 B6	-	У реки и моста	Нет	Нет
8	Аф. 135	Идёт в хату и садится под мостом (под полом)	Змей	3	3 6 12	A6 B1 B2 B4 B6	E1	В хате змеев	Да, с конём (спотыкается), собакой (воет), соколом (стонет)	Нет

* - расшифровка этих условных обозначений дана в *приложении 3*.

№	Сбор- ник, №	Особенности поведения героя перед боем	Наимен. змея	Кол-во боев со змеем	Кол-во голов у змея	Характе- ристики змея*	Место обита- ния змея*	Место боя	Разговор змея с животными	Изменения в природе при появл. змея
300А «Бой на калиновом мосту»										
9	Онч. 27	Садится под мост караулить	Проклятое Издолицо	3	3 6 9	A6 B1 B2 B6	-	На мосту	Да, с конём (спотыкается)	Нет
10	Ник. 12	Сидит у моста	Чудовище	3	3 4 12	A6 B1 B2	-	На мосту	-	Да. Шум на несколько вёрст (по количеству голов чудовища)
11	Ник. 13	Сидит под мостом	Чудовище	12	1-12	A6 B1 B2	-	На мосту	-	Нет
12	Ник. 14	Пьёт чай	Змей	3	3 6 9	A6 B1 B2 B6	-	На мосту или у моста	Да, с конём (спотыкается)	Нет
13	Карн. 43	Прячется за куст	Змей	3	3 9 12	A6	-	На мосту или у моста	-	Да. Земля дрожит
14	Ник. 15	-	Змея, змей	3	1 2 3	A2 A6 B1 B2	D1	У моста, у воды	-	Нет
15	Черн. 2	-	Змей	3	3 6 12	A6 B1 B2 B6	-	На мосту	Да, с конём (спотыкается)	Да. Богатырский стук на несколько вёрст (по количеству голов змея)
16	Кор. 13	Ждёт змея возле шатра	Змей	3	3 6 12	A4 A6 B1 B2 B6	-	На мосту или у моста	Да, с конём (спотыкается)	Нет
17	Аф. 134	Ждёт змея под мостом	Змей	3	6 7 9	A4 A6 B1 B2 B6	-	На мосту	Да, с конём (ржёт), соколом (щебечет), хортом (воет)	Нет

* - расшифровка этих условных обозначений дана в приложении 3.

№	Сбор- ник, №	МИП*	Словесн. переписка перед боем**	Состязание против- ников перед боем	Как бьёт змей?	Герой прибегает к хитрости?	Передышка во время боя
300А «Бой на калиновом мосту»							
1	Аф. 136	Да	Да	Нет	-	Нет	Да. Уговор "лежащего не бить" заключают заранее
2	Зел. 37	Да	Да	Нет	-	Да. Возможно, невольно. Бросает сапог братьям, чем отвлекает Идолище	Да. Уговор об отдыхе заключается заранее
3	Аз-І. 8	Да	Да	Нет	Оружие то же, что и у героя	Нет	Нет
4	Зел. 13	Да	Да	Нет	-	Да. Как и в Зел. 37, но явно намеренно. Бросает сапог в терем, чем отвлекает Идолище	Да. Уговор об отдыхе заключается заранее
5	Карн. 163	Нет*	Да	Нет. "На чисто-поле" дует Долище.	Вбивает героя в землю	Нет	Да. Просит у Долища возможности разуть сапог, чтобы бросить его в шатёр
6	Аф. 137	Да	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Да. Бросает чудовищу в глаза горсть земли	Да. Второму чудовищу герой не даёт передышки, а у третьего просит сам
7	Аф. 138	Да	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Нет	Нет
8	Аф. 135	Нет*	Да	Нет	-	Нет	Нет

* - мотив изначального противника; звёздочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.

** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

№	Сбор- ник, №	МИП*	Словесн. перепалка перед боем**	Состязание против- ников перед боем	Как бьёт змей?	Герой прибегает к хитрости?	Передышка во время боя
300А «Бой на калиновом мосту»							
9	Онч. 27	Да	Да	Нет. Герой отказывает- ся дуть	-	Да. Когда чудовище собирается дунуть, герой срубает ему головы	Да. Герой просит возможности проститься с белым светом и снять сапог
10	Ник. 12	Да	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Нет	Нет. Герой просит о передышке, но, по факту, её нет
11	Ник. 13	Нет	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Нет	Да. Чудовище делает передышки
12	Ник. 14	Да	Да	Нет	-	Да. Когда змей собирается дунуть, герой сносит ему головы	Нет. Змей предлагает передышку, но герой убивает его
13	Карн. 43	Нет	Нет	Нет	Бьёт хвостом, вбивает героя в землю	Нет	Нет
14	Ник. 15	Нет*	Да	Нет	-	Да. Говорит, что что-то звонит; змея прислушивается	Нет
15	Черн. 2	Да	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Нет	Нет. Герой просит передышки, но змей отказывает
16	Кор. 13	Да	Да	Нет	Вбивает героя в землю	Нет	Нет
17	Аф. 134	Да	Да	Нет	-	Да. Когда змей отказывает ему в передышке, тот заставляет его обернуться, сказав, что за ним ещё много змеиной братии	Нет. Змей предлагает передышку, но герой убивает его

* - мотив изначального противника; звёздочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.

** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

№	Сбор- ник, №	Помощь герою в бою	Помощь во время пере- дышки?	Помощни к убивает змея?	Действия с телом змея	Герой порицает братьев за отсутствие помощи?	События после боя в сказочном повествовании
300А «Бой на калиновом мосту»							
1	Аф. 136	Да. Братья спят; брошенный обломок палицы заставляет жеребцов прибежать на мост и вышибить змея из седла	Нет	Нет	Головы кладёт под мост, туловище рассекает и бросает в море	Да	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
2	Зел. 37	Нет. Братья спят.	-	-	Головы кладёт под камень, туловище бросает в море	Нет	Дальнейшее развитие повествования
3	Аз-І. 8	Да. Когда Издорище готов нанести решающий удар, конь героя ударом копыта убивает его	-	Да	-	-	Дальнейшее развитие повествования
4	Зел. 13	Нет.	-	-	Обыскивает карманы и находит искомые предметы; головы кладёт под камень, туловище бросает в море	-	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
5	Карн. 163	Да. Братья прибегают по сигналу героя и помогают убить змея			Головы бросает под мост	-	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
6	Аф. 137	Да. Братья спускают коня и сами прибегают на помощь, конь бьёт чудодю копытами	Да. С третьей попытки герой будит братьев, и те спускают с привязи его коня	Нет	Головы кладёт под мост, туловище рассекает и бросает в реку	Да	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
7	Аф. 138	Да. Товарищи вспоминают о нём в последний момент, прибегают, отрубая последнюю голову змея и вытаскивают Ивана из земли	Нет	Да	-	Нет	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
8	Аф. 135	Да. Летит ворон; змей просит его полететь к змеихе; герой просит его полететь к братьям, обещая оставить мясо змея ему; ворон помогает Ивану	Нет	Вместе с героем	Взяв и разломив голову третьего змея, освобождают дневной свет	Нет	Погоня и расправа со змеихой в кузнице

№	Сборник, №	Помощь герою в бою	Помощь во время передышки?	Помощник убивает змея?	Действия с телом змея	Герой порицает братьев за отсутствие помощи?	События после боя в сказочном повествовании
300А «Бой на калиновом мосту»							
9	Онч. 27	Да. Конь прибегает и сбрасывает чудовище с героя	Да. Иван бросает снятый сапог и разрывает им повод, удерживающий коня	Нет	Сваливает туловище и головы всех чудовищ в одну кучу	Да	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
10	Ник. 12	Нет. Братья спят.	-	-	Головы сложил в кучу с костром	Да	Дальнейшее развитие повествования
11	Ник. 13	Нет. Братья спят.	-	-	-	Да	Дальнейшее развитие повествования
12	Ник. 14	Да. Конь смахивает последнюю голову чудовища	-	Да	-	Нет	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования
13	Карн. 43	Да. Братья прибегают на мост и бьются со змеем, когда герой уже по горло вбит в землю	-	Возможно	Вынимает из голов языки	Нет	Расправа со змеинными жёнами; возвращение домой
14	Ник. 15	Нет. Брат не приходит на помощь, прячется.	-	-	-	Нет	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования по сюжету "Три подземных царства" (вместо змея – старик)
15	Черн. 2	Да. Конь прибегает и совершенно стирает змея	-	Возможно	Головы кладёт под камень, туловище бросает в реку	Нет (хочет зарубить спящих братьев, но затем прощает их)	Погоня и расправа со змеихой в кузнице; дальнейшее развитие повествования по сюжету "Три подземных царства"
16	Кор. 13	Да. Конь будит братьев, и те отрубая последнюю голову змею	-	Да	-	Нет	Расправа с жёнами и отцом змеев; воцарение героя в царстве последнего
17	Аф. 134	Да. Герой с самого начала сражается вместе с товарищами	-	Вместе с героем	Головы кладёт в карман, туловище бросает в реку	Нет	Благодарность царя и награждение героев; погоня и расправа со змеихой в кузнице

Рисунок 9. Сюжет «Бой на калиновом мосту»: эпизод погони и расправы со змеей в кузнице

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Животное, в которое обращается герой, чтобы подслушать планы змейной семьи	Змеиха	Предметы, в которые обращаются жёны (сёстры, дочери) змея	Причина пропажи товарищей по пути	Змеиха отдаёт проглоченных товарищей?
300А «Бой на калиновом мосту»: Погоня и расправа со змеей в кузнице								
1	Буря-богатырь Иван коровий сын	Аф. 136	Аф. Т.1 267-277	Мушка	Баба-яга (мать)	Луг, колодец, кровать, плодовый сад, избушка	Разделяются с героем; проглатывает мать змеев	Да
2	Ювашка Белая Рубашка	Зел. 13	Зел. 61-66	-	Яга Ягишна (сестра)	Жара, сад, колодец	Оставляет их позади, т. к. спешит в селенье	-
3	Ванька	Черн. 82	Черн. 241-253	Муха	Страшная старуха, ведьма (мать)	Пустыня, колодец, яблоня, сад, перины	Не пропадают	-
4	Иван - Быков сын	Карн. 163	Карн. 392-401	Муравей	Старуха, нос до потолка (мать)	Ключевая вода, сладкие ягоды, кровать с периной и подушкой	Не пропадают	-
5	Иван Быкович	Аф. 137	Аф. Т.1 278-286	Воробышек	Старая ведьма (тёща)	Яблоня, колодезь с двумя чашами на воде, золотая кровать	Не пропадают; после того, как старуха утщила героя, убегают домой	-
6	Иван крестьянский сын и мужичок сам с перст, усы на семь верст	Аф. 138	Аф. Т.1 287-291	Кот	Змеиха (мать)	Яблоня, колодец, кровать	Не сумели перескочить через разинутую пасть змеихи	-
7	Иван Попялов	Аф. 135	Аф. Т.1 264-266	Кот	Змеиха (жена)	Луг, шёлковые подушки, яблонька, крыница	Не пропадают	-

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Животное, в которое обращается герой, чтобы подслушать планы змеиной семьи	Змеиха	Предметы, в которые обращаются жёны (сёстры, дочери) змея	Причина пропажи товарищей по пути	Змеиха отдаёт проглоченных товарищей?
300А «Бой на калиновом мосту»: Погоня и расправа со змеихой в кузнице								
8	Иван Быкович	Онч. 27	-	Мушка	Старуха Егабиха (мать)	Кроватка с периной, колодец с ключевой водой и чарочкой, ракитный кустик с изюмными ягодами	Не пропадают	-
9	[Рыбка золотое перье]	Ник. 14	Ник. 141-149	Голубь, муха	Змея (мать)	Колодец, койка с пуховой периной, яблоня	Разделяются на распутье после ловушек змеевых жён	-
10	Сучий сын	Карн. 43	Карн. 126-128	-	-	Яблоня, колодец, кровать	Не слушаются героя, погибают в ловушках змеиных жён	-
11	Васька вор сукин сын	Ник. 15	Ник. 150-155	Комар	Старуха большая, толстая (мать)	Зелёный луг и мурава трава, луг и ягоды, колодец с золотой почерпушкой	Старший брат рассердился и поехал дальше	-
12	Иван-царевич, Иван-кухаркин и Иван-сучкин	Черн. 2	Черн. 11-18	Мушинка	Змея (третья жена)	Жажда, ключ	Герой говорит, что устал, и отстаёт от братьев; те въезжают змее в рот	Да
13	Мишка - кошкин сын	Кор. 13	-	-	Отец двенадцати-главого (третьего) змея; жена у него - Марфа-царевна, русская	Скатерти браны, питва пьяны, перина и подушка, колодец с золотой кружкой	Братья перескакивают через змея, он их не трогает, намереваясь проглотить лишь героя	-
14	Покати-горошек	Аф. 134	Аф. Т.1 254-263	-	Змея (третья жена)	Койка, яблонька	Брошены героем в пасть змеи и проглочены	Нет

№	Название	Сборник, порядк. номер	Внешность змеихи во время погони	Способ обмана змеихи по дороге до кузницы	Место-нахождение кузницы	Кузнецы	Судьба змеихи	Альтернативное развитие сюжета
300А «Бой на калиновом мосту»: Погоня и расправа со змеихой в кузнице								
1	Буря-богатырь Иван коровий сын	Аф. 136	Свинья	-	Деревня	12 кузнецов	Рассыпалась ардом от удара об землю	-
2	Ювашка Белая Рубашка	Зел. 13	Буря, способная поглотить	Герой торопится в селение	Селенье	Кузнец	Превращена кузнецом в кобылу	-
3	Ванька	Черн. 82	Гора с пещерой-проходом (ртом)	Бросают "горе" в "рот" рубцы с жердей	На пути героев	Кузнецы	Убита: выбили всю силу молотами из языка	-
4	Иван - Быков сын	Карн. 163	Старуха	Едут быстрее	На пути героев	Кузнец	Обернулась лошадью	-
5	Иван Быкович	Аф. 137	Нищенка	Герой попадает на обман	-	-	Утопилась от злости	Герой подаёт старухе-нищенке червонец, и она утаскивает его в подземелье к своему мужу – старому старику; тот, вместо того, чтобы убить его, даёт ему задание; старуха от злости утопилась
6	Иван крестьянский сын и мужичок сам с перст, усы на семь верст	Аф. 138	Змеиха, разинувшая пасть от земли до неба	Герой перескакивает через её пасть благодаря чудесному коню змея	-	-	-	Герой перескакивает через пасть змеихи; дальнейшее развитие повествования
7	Иван Попялов	Аф. 135	Змеиха, разинувшая пасть от земли до неба	Герои бросают ей в рот три пуда соли	На пути героев	Кузьма и Демьян	Убита молотами, сожжена; пепел развеян по ветру	-

№	Название	Сборник, порядк. номер	Внешность змеихи во время погони	Способ обмана змеихи по дороге до кузницы	Место-наход. кузницы	Кузнецы	Судьба змеихи	Альтернативное развитие сюжета
300А «Бой на калиновом мосту»: Погоня и расправа со змеихой в кузнице								
8	Иван Быкович	Онч. 27	Баба Ягабиха в ступе	-	На пути героев, на дороге	Кузнец	Превращена героем в кобылу	-
9	[Рыбка золотое перье]	Ник. 14	Змея, искры сыплются	Змея сжигает коня Ивана; Иван становится белым лебедем	На пути героя	Старичок (дедушка)	Иссечённая прутьями, она соглашается служить герою кобылицей	-
10	Сучий сын	Карн. 43	-	-	-	-	-	Матери в этой версии нет; герой чуть сам не попадет в ловушку, как это случилось с его братьями; об опасности ему вовремя напоминает конь; герой жжёт огнём змеиную жену, обернувшуюся кроватью, заставляя её дать ему живой воды, и оживляет братьев
11	Васька вор сукин сын	Ник. 15	Змея	Перескакивает змею, лежащую на дороге, на коне, нахлыстав его плетью	На дороге	Два брата, два Ивана	Рассыпалась в пепел, когда кузницы пихнули ей в рот накалиённого железа	-
12	Иван-царевич, Иван-кухаркин и Иван-сучкин	Черн. 2	Змея	Змея съедает братьев; герой едет в обратную сторону	На пути героя	Кузнецы-молодцы	Герой бьёт её до тех пор, пока змея не выхаркивает свою жёлочь и не подыхает	-
13	Мишка - кошкин сын	Кор. 13	Змей, оплетший всё царство и разинувший пасть	Змей глотает коня Мишки; герой бежит в чугунную кузницу	На пути героя	Кузнец	Кузнец вырывает змею язык и куёт герою нового коня; змей не погибает, см. альтернативное развитие сюжета	Герой на новом коне приходит к змею; тот предлагает ему пройти по жерди над огненной ямой; обещает отдать своё царство и выдать Марфу-царевну за героя; Мишка просит показать, как это делается, и сбрасывает змея в огонь
14	Покати-горошек	Аф. 134	Змея, разинувшая пасть от земли до неба	Герои бросают ей в пасть трёх коней, соколов и собак; Покатигорошек бросает туда товарищей; затем молится	На пути героя	Кузнецы	Герой бьёт её до костей, а кости - до мозгов; затем закапывает в землю на 7 сажен	-

Рисунок 10. Сюжет «Три подземных царства»

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя	Чудесное рождение	Чудесное детство	Получение коня
301 «Три подземных царства»										
1	Три царства - медное, серебряное и золотое	Аф. 129	Аф. Т.1 231-239	301	Иван-царевич	Царское	Пётр-царевич, Василий-царевич	-	-	Берут коней из дома
2	Фролка-сидень	Аф. 131	Аф. Т.1 244-246	301	Фролка-сидень	Простое	Солдат-пьяница, Ерёма	-	-	-
3	Иван Сученко и Белый Полянин	Аф. 139	Аф. Т.1 292-298	301	Иван Сученко	Животное (собака)	Иван Царенко, Иван Поваренко	От съеденной рыбы (леща золотопёрого)	Быстрый рост	Берут коней из дома
4	Зорька, Вечорка и Полуночка	Аф. 140	Аф. Т.1 299-302	301	Зорька	Простое, бедное	Вечорка, Полуночка	Рождение тройни в одну ночь: с вечера, в полночь и на утренней заре	Богатырская сила	-
5	Сказка о золотом, серебряном и медном царствах	Аф. 559	Аф. Т.3 317-319	301	Иван-царевич	Царское	Василий-царевич, Фёдор-царевич	-	-	-
6	О трёх царских дочерях	Аз-П. 22	Аз-П. Т.2 28-55	301	Солдат-пьяница	Солдатское	Два генерала	-	-	-
7	Вихревое царство	Карн. 14	Карн. 75-79	301	Иван-царевич	Царское	Старшие братья	-	-	-
8	Алёна-мудрёна	Кор. 21	-	301 / 513А / 554	Иван	Царское	Фёдор, Василий	-	-	-
9	Иван-царевич, Иван-кухаркин и Иван-сучкин	Черн. 2	Черн. 11-18	300А / 301	Иван-сучкин-плошкин	Животное (собака)	Иван-царевич, Иван-кухаркин	От съеденной рыбы (щуки-белорыбицы)	Быстрый рост	Выбирают в царских конюшнях; герой свистнул - все лошади полегли, кроме одной, отозвавшейся ему

№	Сбор- ник, №	Получение оружия	Тип оружия	Мотивация выезда из дома	Изначальное вредительство змея	В каком виде является змей- похититель?	Откуда похищает жертву?
301 «Три подземных царства»							
1	Аф. 129	Выхватывает меч у Вихря, когда тот обессилел	Меч	Поиски похищенной Вихрем матери	Похищение матери героев, царицы	Вихрь	Сад
2	Аф. 131	-	-	Поиски похищенных змеем царевен	Похищение трёх царских дочерей	Змей с огненными крыльями	Сад
3	Аф. 139	Берёт оружие двенадцатиглавого змия, пока тот спит	Булава (своя); сорокапудовая булава (принадлежит змие)	Б/м. Едут в чужие земли.	Похищение трёх царских дочерей	-	-
4	Аф. 140	-	Меч	Поиски похищенных змеем царевен	Похищение трёх царских дочерей	Вихрь	Сад
5	Аф. 559	-	-	Поиски похищенных змеем царевен	Похищение матери героев, царицы	Вихрь	Сад
6	Аз-П. 22	-	-	Поиски похищенных змеем царевен	Похищение трёх царских дочерей	Вихрь	Сад
7	Карн. 14	Получает оружие от матери, пленённой Вихрем	Палица (принадлежит Вихрю)	Поиски похищенной вихрем матери	Похищение матери героев, царицы	Вихрь	Во время прогулки с сыном
8	Кор. 21	Находит с матерью в тереме Вихря	Топор	Поиски похищенной вихрем матери и кольца	Похищение матери героев, царицы, а также именного кольца царя	Вихрь	Сад
9	Черн. 2	Берёт оружие в царстве змея	Меч-кладенец (принадлежит змее)	Палицу-буевицу героя утаскивает в нору баран; герой спускается в подземное царство за ней	-	-	-

№	Сбор- ник, №	Проход в подземные царства	Преграды на пути к царствам	Дополнительное преображение героя	Хитрость по совету помощника или исполненная помощником	Герой прячется до прихода противника?	Советы помощника по действиям во время боя
301 «Три подземных царства»							
1	Аф. 129	В пещере в горах; нужно лезть на гору, пользуясь железными когтями	Змеи у ворот (герой поит их водой)	Да, пьёт из кади с сильной водой	Переставить кади с сильной и бессильной водой	Да, под порфиру	Схватить Вихря за палицу и не отпускать; рубить ему голову его же мечом; не бить два раза
2	Аф. 131	Нет; царства находятся в лесу	Сон (нюхает табак); львы (мимо них проводит старик)	-	-	Нет	-
3	Аф. 139	Нора	-	-	-	Да, за двери	-
4	Аф. 140	Глубокий провал	-	Да, выпивает пузырёк с сильной водой	Королева подсыпает змею сонного зелья, тот засыпает	Да, в другой комнате	-
5	Аф. 559	Высочайшая гора; нужно лезть на гору, пользуясь железными когтями	Львы, тигры, огнедышащие крокодилы (поит их водой)	-	-	Да, под одеждой матери	Схватить Вихря за палицу и не отпускать
6	Аз-П. 22	Овраг	-	Выпивает сильный напиток по предложению змея	Переставляет сильный и бессильный напитки в шкапу у змея	Да	-
7	Карн. 14	Гора; нужно лезть на гору, пользуясь когтями	Львы, тигры-звери, (поит их водой)	Выпивает сильной воды	-	Да	Бить Вихря один раз в лоб, не бить второй раз
8	Кор. 21	Фиенские горы; нужно лезть на гору, пользуясь ремнями	Железный тын с головами на кольях; царевны подсказывают, как найти вход	-	Мать лаской выведывает у Вихря, когда он бывает беззащитен	Да	Вместе с матерью узнаёт, как его нужно бить
9	Черн. 2	Нора	-	-	-	Да, под подолом девушки	Схватить змея за хвост и не отпускать

№	Сборник, №	Змей подозревает о присутствии героя?	Наименование змея	Кол-во боёв со змеем	Кол-во голов у змея	Характеристики змея*	Вредительство змея*	Место обитания змея*	Оборотничество змея
301 «Три подземных царства»									
1	Аф. 129	Да	Вихрь	1	1	A3 A4 A7 B1 B2 B4 B7	C3 C4	E2	-
2	Аф. 131	Да	Змий черноморский	3	5 7 12	A3 A4 A6 B1 B2 B4	C3 C4	E1	-
3	Аф. 139	Да	Змий	3	6 9 12	A3 A6 B1 B2 B4	C3 C4	E1	-
4	Аф. 140	Да	Змей	3	3 6 12	A3 A6 B1 B2 B4	C3 C4	E2	Оборачивается молодым
5	Аф. 559	Нет	Змей / Вихрь, Дух	4	3 6 12 / -	A6 / A3 A7 B4 (Вихрь)	C3 C4	E3 / E2 (Вихрь)	-
6	Аз-П. 22	Да	Змей	3	3 6 9	A3 A4 A6 B1 B2 B4	C3 C4	E2	Оборачивается молодым
7	Карн. 14	Да	Вихрь, нечистый дух	1	1	A3 A7 B1 B2 B4	C3 C4	E2	-
8	Кор. 21	Да	Вихрь Вихоревич	1	1	A3 A7 B1 B2 B4	C3 C4	E2	Оборачивается молодым
9	Черн. 2	Да	Змей	3	-	A3 B1 B2 B4	C4	E2	-

* - расшифровка этих условных обозначений дана в *приложении 3*.

№	Сборник, №	Во время боя носит героя по небу?	Герой убивает змея спящим?	Состязание противников перед боем	Изменения в природе при появл. змея	МИП*	Словесн. перепалка перед боем**	Оружие змея	Действия с телом змея	События после боя в сказочном повествовании
301 «Три подземных царства»										
1	Аф. 129	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	Палица, меч	Сжигает туловище и голову, пепел развеивает по ветру	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
2	Аф. 131	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	Да	-	Головы кладёт под камень либо кидает в овраг, туловище зарывает в землю	Спасение похищенных змеем женщин; награждение героев
3	Аф. 139	Нет	Нет/Нет/Да	Да; выдувают точок	Нет	Нет*	Да	Сорока-пудовая булава	Сжигает тело и развеивает пепел по ветру	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
4	Аф. 140	Нет	Да	Нет	Да. Поднимается буйный ветер	Нет	Нет	-	Сжигает змея и пускает пепел по чистому полю	Спасение похищенных змеем женщин; женитьба героев на царевнах
5	Аф. 559	Нет / Да (Вихрь)	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	-	Сжигает Вихря и развеивает пепел по полю	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
6	Аз-II. 22	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	-	Сжигает тело и развеивает пепел	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
7	Карн. 14	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	-	-	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
8	Кор. 21	Нет	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	-	Сжигает тело Вихря и ту нечисть (червей, жуков, мышей), в которую превращается его тело	Спасение похищенных змеем женщин; дальнейшее развитие повествования
9	Черн. 2	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	-	Сжигает останки тела; хвост оставляет как волшебный предмет	Спасение женщин; дальнейшее развитие повествования

* - мотив изначального противника; звездочкой в таблице отмечены случаи, когда явного знания об изначальном противнике змей не проявляет, однако знает имя героя.

** - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику.

Рисунок 11. Сюжет «Катигорошек»

№	Название	Сборник, №	Стр. в сборн.	Сюжет по СУС	Имя героя	Происхождение	Братья героя на момент его рождения	Чудесное рождение	Чудесное детство
312D «Катигорошек»									
1	Сказка о Василисе Золотой Косе...	Аф. 560	Аф. Т.3 320-326	312D	Иван-Горох	Царское	Убиты змеем	От выпитой с водой горошинки	Быстрый рост; богатырская сила
2	Ларокопий-царевич	Зел. 17	Зел. 78-81	312D	Ларокопий-царевич	Царское	Убиты Вороном	-	Быстрый рост
3	Иван-Горошко	Карн. 89	Карн. 224-231	312D / 301	Иван	Простое	Убиты змеем	От раскушенной горошины	Богатырская сила
4	Покатигорошек	Аф. 133	Аф. Т.1 252-253	312D	Покати-горошко	Простое	Убиты змеем	От выпитой с водой горошинки	Быстрый рост; богатырская сила
5	Покатигорошек	Аф. 134	Аф. Т.1 254-263	300A / 312D	Покатигорошек	Простое	Убиты змеем	От съеденной горошины	Быстрый рост; богатырская сила; успехи в обучении
№	Сборник, №	Получение коня	Получение оружия	Тип оружия		Изначальное вредительство змея		Мотивация выезда из дома	
1	Аф. 560	-	Просит сковать старого мудреца в царстве змея	Железный посох в пятьсот пуд		Похищение сестры героя, убийство его братьев, пришедших ей на помощь		Поиски похищенной сестры и пропавших братьев	
2	Зел. 17	Находит старинного богатырского коня у кузнеца	-	Берёт боевую палицу в сто пудов		Женитьба на сестре героя, убийство его братьев, отправившихся в гости		Поиски похищенной сестры и пропавших братьев	
3	Карн. 89	-	Заказывает у кузнеца	Трость в сто пятьдесят пудов (прибавляет три раза по 50, т. к. не годится)		Похищение сестры героя, убийство его братьев, пришедших ей на помощь		Поиски похищенной сестры и пропавших братьев	
4	Аф. 133	-	Заказывает у кузнеца	Большая булава		Похищение сестры героя, убийство его братьев, пришедших ей на помощь		Поиски похищенной сестры и пропавших братьев	
5	Аф. 134	-	Заказывает у кузнеца; булава из шпильки, найденной на улице	Семипудовая булава		Похищение сестры героя, убийство его братьев, пришедших ей на помощь		Поиски похищенной сестры и пропавших братьев	

№	Сбор-ник, №	В каком виде является змей-похититель?	Откуда похищает жертву?	Наименование змея	Кол-во боёв со змеем	Кол-во голов у змея	Характеристи-ки змея*	Вреди-тельность змея*	Место обитания змея*
312D «Катигорошек»									
1	Аф. 560	Вихрь	Сад	Змей лютый	1	-	A3 A7 B1 B2 B4 B6 B7	C3 C4	E2
2	Зел. 17	-	Не похищает; берёт в жёны	Ворон Воронежич Семигородевич	1	-	B1 B2 B4 B7	C3 C4	E2
3	Карн. 89	Змей	Сад	Волшебник-змея	1	больше 6-ти	A3 A5 B1 B2 B4	C3 C4	E1
4	Аф. 133	Змей	Выкладывает стружки до своей норы, чтобы сбить с дороги сестру, несущую в поле братьям обед	Змей	1	-	A2 B1 B2	C3 C4	Нора
5	Аф. 134	Змей	Выкладывает солому до своего дворца, чтобы сбить с дороги сестру, несущую в поле братьям обед	Змей	1	7	A6 B1 B2 B4	C3 C4	E2

* - расшифровка этих условных обозначений дана в *приложении 3*.

№	Сбор-ник, №	Испытания змея для героя	Место боя	Изменения в природе при появл. змея	Состязание противников перед боем	Мотив изнач. прот.?
1	Аф. 560	-	У дворца змея	Стонет столб деревянный, весь дворец повёртывается	Нет	Да
2	Зел. 17	Разгрызание чугунных орехов, метание вверх боевой палицы	На лугах	-	Нет	Нет
3	Карн. 89	Съедание сырого мяса и выпивание вина и водки у пастухов змея; пир у змея за столом	В чистом поле	Шум	Нет	Нет
4	Аф. 133	Съедание 12 волов, 12 баранов и 12 кабанов	-	-	Да; выдувают ток	Нет
5	Аф. 134	Съедание железных бобов и железного хлеба, ломание колоды без топора	Во дворе перед дворцом змея	-	Да; выдувают ток	Нет

№	Сбор- ник, №	Словесная переписка перед боем*	Оружие змея / Как бьёт змей?	Действия с телом змея	События после боя в сказочном повествовании
312D «Катигорошек»					
1	Аф. 560	Да	Копьё	-	Оживление братьев; спасение сестры; возвращение героев в родное царство.
2	Зел. 17	Нет	Боевая палица	Закапывает тело под серебряный столб	Добыча живой воды и оживление братьев; спасение сестры; возвращение героев в родное царство.
3	Карн. 89	Нет	-	-	Оживление братьев; спасение сестры; дальнейшее развитие повествования по сюжету "Три подземных царства" (вместо змея – мужичок).
4	Аф. 133	Нет	-	Рубит тело на куски и сжигает; развеивает пепел	Оживление братьев; спасение сестры; возвращение героев домой
5	Аф. 134	Нет	Вбивает героя в землю	-	Оживление братьев; спасение сестры; уход героя из дома и дальнейшее развитие повествования по сюжету "Бой на калиновом мосту".

* - включая отдельные реплики героя или змея, выражающие их хвастовство или презрение по отношению к противнику

**Приложение 6. Сопоставительный анализ русских былинных
текстов, включающих мотив змеборчества**

Рисунок 12. «Алѣша Попович и Тугарин Змей»: первый бой

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Обстоятельства встречи Алёши с Тугариным	Место боя	Подготовка Алёши к бою	Наименование Тугарина
1	Алѣша Попович и Тугарин Змей	Гильф. 99 = Пом. 41	Гильф. 578-579 = Пом. 194-195	Едет на добром коне в чистом поле; куда - не сообщается	В чистом поле	-	Тугарин неверный; Задолжище поганое
2	Алѣша Попович	К.Д. 20 = Пом. 43	К.Д. 171-180 = Пом. 200-207	Узнаёт о нём от калики по дороге в Киев	У Сафат-реки	Меняется с каликой одеждой	Тугарин Змеевич
3	Алѣша Попович	Авен. 4	Авен. 30-39	Узнаёт о нём от калики по дороге в Киев	У Сафат-реки	Меняется с каликой одеждой	Тугарин Змеевич
4	Алѣша, переодевшись каликою, убивает Тугарина	Марк. 47	Марк. 234-238	Выбирает дорогу в Киев на распутье	У Офрак-реки	Меняется с каликой одеждой	Змеищю Тугарищю
№	Сборник, порядк. номер	Описание летящего Тугарина	Как летает Тугарин?	Тугарин в воздухе на коне?	Как Алѣша заставляет его опуститься на землю	Описание Тугарина на земле	Реакция Тугарина на появление Алёши
1	Гильф. 99 = Пом. 41	Высоко летит Тугарин, близ под облакой	Бумажные крылья	Нет	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и омочил у Тугарина бумажные крылья	-	Сразу вступает в бой
2	К.Д. 20 = Пом. 43	-	-	-	-	Огромные размеры тела; конь под ним - огненной природы	Принимает за калику; спрашивает, знает ли тот Алёшу
3	Авен. 4	-	-	-	-	Огромные размеры тела; конь под ним - огненной природы	Принимает за калику; спрашивает, знает ли тот Алёшу
4	Марк. 47	-	-	-	-	Огромные размеры тела; конь под ним - огненной природы	Принимает за калику; спрашивает, знает ли тот Алёшу

№	Сборник, порядк. номер	Тугарин на земле на коне?	Оружие Тугарина	Оружие Алёши	Обман Алёшей Тугарина	Удар, убивающий Тугарина
1	Гильф. 99 = Пом. 41	Нет	Кинжалище булатное	Палица военная; кинжалище булатное (возможно, принадлежащее Тугарину)	Прячется от удара кинжалом за лошадиной гривой	Алёша втыкает кинжалище булатное в голову врагу
2	К.Д. 20 = Пом. 43	Да	-	Шелепуга дорожная, чингалище булатное	Притворяется, что не слышит его, заставляя подойти поближе, и наносит удар	Алёша хлещет его шелепугой по голове
3	Авен. 4	Да	-	Шелепуга подорожная в тридцать пуд	Притворяется, что не слышит его, заставляя подойти поближе, и наносит удар	Алёша хлещет его шелепугой по голове
4	Марк. 47	Да	-	Шелапыга подорожная	Притворяется, что не слышит его, заставляя подойти поближе, и наносит удар	Алёша хлещет его шелапыгой по голове
№	Сборник, порядк. номер	Тугарин просит пощады?	Действия Алёши после боя		Дальнейшие действия Алёши	
1	Гильф. 99 = Пом. 41	Нет	Не может поднять на плечо голову врага; просит слуг помочь; привязывает голову к лошадиным стремянам		Подъезжает к Киеву, пугает головой Тугарина баб-портомойниц	
2	К.Д. 20 = Пом. 43	Да; предлагает побрататься	Надевает на себя платье Тугарина и садится на его коня; Еким бросает в него палицей, приняв за врага		Едет в Киев; см. второй бой	
3	Авен. 4	Да; предлагает побрататься	Надевает на себя платье Тугарина и садится на его коня; Еким бросает в него палицей, приняв за врага		Едет в Киев; см. второй бой	
4	Марк. 47	Да; просит отпустить	Надевает на себя платье Тугарина и садится на его коня; Еким стреляет в него из лука, приняв за врага; калика воскрешает героя живой и мёртвой водой		Едут в Киев; привозят Владимиру от змея злата, серебра	

Рисунок 13. «Алёша Попович и Тугарин Змей»: второй бой

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Причина приезда Алёши на пир к Владимиру	Наименование Тугарина	Описание обстоятельств появления на пиру Тугарина	Описание Тугарина и его поведение на пиру
1	Алёша Попович и Тугарин Змеевич	Рыбн. Т.3 20 = Пом. 39	Рыбн. Т.3 95-96 = Пом. 191-192	Не указаны	Тугарин Змеевич	Наезжает под Киев; Владимир зазывает его на пир	Глокает зараз по белой лебедушке, по целой чары
2	Алёша Попович	К.Д. 20 = Пом. 43	К.Д. 171-180 = Пом. 200-207	Выбирает дорогу в Киев на распутье	Тугарин Змеевич	Не указаны	Его вносят на золотой доске; есть по целой ковриге хлеба, пьёт по целой чаше
3	Алёша Попович	Авен. 4	Авен. 30-39	Выбирает дорогу в Киев на распутье	Тугарин Змеевич; чудовище	Не указаны	Его вносят на золотой доске; есть по целой ковриге и лебеди, пьёт по целой чаше
4	Алёша Попович и Тугарин (Олёша Попович, Еким Паробок и Тугарин)	Сел. 30 = Пом. 35	Сел. 210-215 = Пом. 179-183	Выбирает дорогу в Киев, едет служить Владимиру	Чудо поганое, собака Тугарин Змеевич	Не указаны	Огромные размеры тела; садится между князем и княгиней; глокает по лебеди, по пирогу
5	Алёша Попович и Тугарин	Пом. 36	Пом. 183-186	Выбирает дорогу в Киев на распутье	Тугарин	Не указаны	Его вносят в дом; ведёт себя развязно с княгиней; ест по целому лебедю, пьёт по полведра вина
6	Змей Тугарин и княгиня Омельфа	Пом. 37	Пом. 186-188	Не указаны	Тугарин	Не указаны	Входит, не соблюдая правил этикета; ведёт себя развязно с княгиней; садится на лучшее место; пьёт по ведру, закусывает по быку
7	Алёша Попович освобождает Киев от Тугарина	Пом. 38	Пом. 188-190	Не указаны	Тугарин Змеевич	Собирается взять в полон Киев	Глокает по целой лебеди
8	Алёша Попович и Еким Иванович*	Пом. 42	Пом. 195-199	Выбирает дорогу в Киев на распутье, чтобы освободить город от Тугарина	Змей Тугаретин	Завладел у князя Владимира дочь-княжну	Прилетает (палаты зашатались); входит, не соблюдая правил этикета; уплетает целиком калачи и лебедей

* - вместо Алёши здесь все действия выполняет Еким; вместо Екима - соответственно, Алёша.

№	Сборник, порядк. номер	Место, на котором сидит Алёша	Алёша дразнит Тугарина	Реакция Тугарина на провокацию	Бой откладывается или сражаются немедленно?	Место боя
1	Рыбн. Т.З 20 = Пом. 39	Не уточняется	Говорит про пса, подавившегося костью; про корову, треснувшую от выпитой воды	Бросает булатный нож; его ловит Аким	Откладывается на следующий день	В чистом поле
2	К.Д. 20 = Пом. 43	Палатный брус	Говорит про собаку, подавившуюся костью; про корову, треснувшую от выпитой воды	Бросает булатное чингалище; его ловит Еким	Откладывается на следующий день	У Сафат-реки
3	Авен. 4	Палатный брус	Говорит про пса, подавившегося костью; про корову, треснувшую от выпитой воды	Бросает булатное чингалище; его ловит Еким	Откладывается на следующий день	У Сафат-реки
4	Сел. 30 = Пом. 35	Печка муравленка	Говорит про пса, подавившегося костью; про корову, подавившуюся дробиной	Спрашивает князя, кто сидит на запечье; узнав, что это богатырь, бросает булатный нож; его ловит Еким; Тугарин зовёт Алёшу на поле	Выходят немедленно	В чистом поле
5	Пом. 36	Не вполне ясно	Говорит про собаку, подавившуюся костью; про корову, охлебавшуюся помоями	Бросает булатный нож; его ловит Еким	Выходят немедленно	В чистом поле
6	Пом. 37	Не уточняется	Говорит про собаку зvegliвую и прожорливую кобылу	-	Выходят немедленно	В чистом поле
7	Пом. 38	Печь муравецкая	Играет на гуслях, рассказывает про корову, которая обожралась; про собаку, подавившуюся костью	Бросает серебряную вилку и булатный нож; Алёша их ловит; Тугарин угрожает ему, затем, не выдержав, бежит вон и зовёт на бой	Выходят немедленно	В чистом поле
8	Пом. 42	Ковёр волокитный, вышитый золотом, за печным столбом	Говорит про пса, подавившегося костью; корову, треснувшую от выпитой воды	Спрашивает князя, что за сверчок пищит; бросает нож; его ловит Алёша; Тугарин бежит на поле	Выходят немедленно	На поле Куликовом, на елбане раскатистом

№	Сборник, порядк. номер	Описание летящего Тугарина	Как летает Тугарин?	Тугарин в воздухе на коне?	Как Алёша заставляет его опуститься на землю	Оружие Алёши	Оружие Тугарина	Обман Алёшей Тугарина
1	Рыбн. Т.3 20 = Пом. 39	-	-	-	-	-	-	-
2	К.Д. 20 = Пом. 43	-	Бумажные крылья	Нет	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и замочил у Тугарина бумажные крылья	Сабля острая	-	Заставляет его обернуться, сказав, что за ним силы сметы нет
3	Авен. 4	-	Бумажные крылья	Нет	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и замочил у Тугарина бумажные крылья	Палица тяжёлая, чингалище булатное	Чингалище булатное	Прячется от удара чингалищем за лошадиной гривой; заставляет врага обернуться, сказав, что за ним силы сметы нет
4	Сел. 30 = Пом. 35	Летает по поднебесью	Бумажные крылья у коня	Да	Молится Спасу и Богородице, чтобы дали дождя и подмочили бумажные крылья	Шалыга подорожная	-	Прячется под гривой лошадиной; Тугарин теряет его из виду
5	Пом. 36	Вокруг Тугарина змеи огненные оплетаются	Бумажные крылья	Нет	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и замочил у Тугарина бумажные крылья	Сабля острая	-	Заставляет его обернуться, сказав, что за ним сила; перед нанесением удара подвёртывается под лошадиную гриву
6	Пом. 37	Змей Тугарин натягал себе крылья бумажные (перед полётом)	Бумажные крылья	Нет	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и замочил у Тугарина бумажные крылья	-	-	-
7	Пом. 38	Летает конь по поднебесью	Огненные крылья у коня	Да	Молится Богу, чтобы тот дал дождя и подмочил бумажные крылья	Сабля острая, палица буёвая, копье долгомерное	-	Заставляет его обернуться, сказав, что за ним полк богатырей
8	Пом. 42	Змей надел крылья бумажные и полетел на Куликово поле; летает выше лесу ходячего, ниже облака поплавающего	Бумажные крылья	Нет	Молится Богородице, чтобы та дала дождя и подмочила бумажные крылья Змея	Копье мурзомецкое	-	-

№	Сборник, порядк. номер	Удар, убивающий Тугарина	Действия Алёши после боя	Результаты боя	Реакция Владимира на победу Алёши	Реакция княгини на победу Алёши
1	Рыбн. Т.3 20 = Пом. 39	-	-	Век про Алёшу старину поют	Не уточняется	-
2	К.Д. 20 = Пом. 43	Алёша срубает врагу голову саблей	Бросает отрубленную голову Тугарина в княжеском дворце	Служба Алёши у князя Владимира	Благодарит Алёшу, предлагает жить в Киеве	Корит его за то, что разлучил с милым другом
3	Авен. 4	Удар палицей по голове	Не может поднять голову на плечо; просит товарищей помочь; бросает отрубленную голову в княжеском дворе	Служба Алёши у князя Владимира	Благодарит Алёшу, предлагает жить в Киеве	-
4	Сел. 30 = Пом. 35	Удар шалыгой по голове	Рассёки разметал труп врага по чисту полю; голову на копье везёт Владимиру, предлагая оставить её вместо пивного котла, глаза - вместо чаш, уши - вместо блюд	-	Не уточняется	-
5	Пом. 36	Алёша срубает врагу голову саблей	Едет на коне Тугарина, везёт голову врага на копье; бросает в окно княгине	-	Благодарит Алёшу	Увидев приближающегося победителя, говорит, что Тугарин везёт голову Алёши на копье
6	Пом. 37	-	-	-	Не уточняется	-
7	Пом. 38	Алёша срубает врагу голову саблей	Рассёки разметал труп врага по чисту полю; голову на копье везёт Владимиру, предлагая взять голову в подарок и варить в ней пиво	Служба Алёши у князя Владимира	Награждает Алёшу и берёт его на службу	-
8	Пом. 42	Еким подхватывает падающего Тугарина на копье, прижимает к земле и отсекает голову	Еким бездействует; Алёша бежит на поле боя и, не понимая, что делает, притыкает его в грудь копьем, попав в крест; затем сажает в седло и везёт к Владимиру	-	Благодарен героям и приглашает их за стол; те отказываются	-

Рисунок 14. «Илья Муромец и Соловей-разбойник»

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Место-нахождение Соловья	Наименование Соловья	Описание крика соловья	Место обитания семьи Соловья	Реакция Соловьёиной семьи на появление Ильи	Илья убивает семью Соловья?
1	Илья-Муромец и Чернигов. Соловей-разбойник. Приезд в Киев	Рыбн. Т.2 3	Рыбн. Т.2 5-10	На дубу	Соловей-разбойник вор Рахманович	Свистит по-соловьёиному, кричит по-звериному	Дом	Сначала хотят атаковать; затем пытаются откупиться подарками	Нет
2	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 3	Гильф. 16-21	Гнездо Соловьёиное	Соловей Рахматов(ич)	Свистит по-соловьёиному, кричит по-звериному	Дом	Сначала хотят атаковать; затем пытаются откупиться подарками	Нет
3	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 56	Гильф. 298-303	Гнездо Соловьёиное, на семи дубах	Соловей-разбойник Рахманович	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному	Поселъе	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками	Нет
4	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 74 = Сел. 17	Гильф. 439-445 = Сел. 113-120	Во сыром дубу	Соловей разбойник Одихмантьев сын	Свистит по-соловьёиному, кричит по-звериному	Гнёздышко	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками, зовут в гнездо	Нет
5	Об Илье Муромце	Рыбн. Т.1 10	Рыбн. Т.1 54-61	-	Соловей разбойник Одихмантьев сын	Свистит по-соловьёиному, кричит по-звериному	Гнёздышко	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками, зовут в гнездо	Нет
6	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 104	Гильф. 597-599	Гнездо на двенадцати дубах, двенадцати кокотищах и пяти поприщах	Соловей Рахманов	Свист соловьиный	Мыза	Пытаются заманить в ловушку	Нет
7	Илья Муромец и Соловей разбойник	Рыбн. Т.3 4	Рыбн. Т.3 13-15	На сорока дубах	Соловей Рахманов(ич)	Свистит по-соловьёиному, кричит по-звериному	Палаты	-	Не уточняется
8	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 112	Гильф. 621-623	-	Соловей Рахманович	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному	Подворье	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками, зовут в гнездо	Нет

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Место-нахождение Соловья	Наименование Соловья	Описание крика соловья	Место обитания семьи Соловья	Реакция Соловьёвой семьи на появление Ильи	Илья убивает семью Соловья?
9	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 171	Гильф. 866-872	На шести дубах	Соловей разбойник Догматьевич	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному	-	-	-
10	Три поездки и борьба с Соловьём разбойником	Рыбн. Т.4 3	Рыбн. Т.4 16-25	На семи дубах крякновистых	Соловей-разбойник Одихмантьев сын	Свистит по-змеиному, кричит по-львиному	-	-	-
11	Илья Муромец и Соловей разбойник	Рыбн. Т.4 2	Рыбн. Т.4 7-15	Гнездо на трёх дубах	Соловей разбойник Одихмантьев сын	Кричит зычным голосом	Дом на семи дубах и на семи верстах	Сначала хотят атаковать; затем пытаются откупиться подарками; затем атакуют	Да
12	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 212	Гильф. 1000-1003	На семи дубах	Соловей разбойник	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному	Гнёздышко Соловьётое	-	Да
13	Илья Муромец и Соловей разбойник	Гильф. 274	Гильф. 1219-1221	Гнездо Соловьёное, на двенадцати дубах	Соловей разбойник	Свистит	-	-	Нет
14	Три поездки и борьба с Соловьём разбойником	Рыбн. Т.4 4	Рыбн. Т.4 26-27	Гнездо разбойничье	Соловей Рахматов сын	Кричит гласом богатырским, свистит свистом соловьиным	-	-	-
15	Три поездки Ильи Муромца	Марк. 1	Марк. 31-36	На семи дубах	Соловей сын Рахматьевич	Кричит по-соловьёному, шипит по-змеиному, ревёт по-звериному	Высок терем	Пытаются откупиться подарками; затем дочь Соловья атакует Илью	Убивает одну из дочерей
16	Первая поездка Ильи Муромца	Марк. 68	Марк. 345-352	На девяти дубах	Соловей Рохманьёвич	Ревёт по-звериному, свистит по-соловьёному, шипит по-змеиному	Высокое подворье	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками, зовут в терем	Убивает одну из дочерей

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Место-нахождение Соловья	Наименование Соловья	Описание крика соловья	Место обитания семьи Соловья	Реакция Соловьиной семьи на появление Ильи	Илья убивает семью Соловья?
19	Об Илье Муромце	Рыбн. Т.1 9	Рыбн. Т.1 45-54	На семи дубах	Соловей разбойник	Кричит по-звериному, свистит по-соловьиному, мызгает по-собачьему	Соловьиное поместье	Пытаются откупиться подарками; Илья их принимает, но отца не отдаёт; затем одна из дочерей атакует	Убивает одну из дочерей
20	Илья Муромец и Соловей разбойник	Рыбн. Т.3 5	Рыбн. Т.3 16-24	На семи дубах	Соловей Рахматов сын	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному, мызгает по-соловьиному	Двор Соловьиный	Сначала хотят атаковать; затем пытаются откупиться подарками; затем одна из дочерей атакует	Нет
21	Илья Муромец и Соловей разбойник	Рыбн. Т.3 6	Рыбн. Т.3 24-28	На трёх дубах, на семи суках	Соловей вор Рахматович	Кричит по-звериному, свистит по-змеиному, щектает по-соловьиному	Дом Соловьёвый	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками	Нет
22	Первая поездка Ильи Муромца в Киев	К.Д. 49	К.Д. 301-306	На девяти дубах	Соловей разбойник	Свистит по-соловьиному, шипит по-змеиному, взрывает по-звериному	Подворье дворянское	Пытаются откупиться подарками	Нет
23	Илья Муромец, черниговцы и Соловей разбойник	Авен. 10	Авен. 85-101	На трёх дубах, на семи суках	Соловей разбойник сын Рахманович	Свистит по-соловьиному, шипит по-змеиному, кричит по-звериному	Дом Соловьиный на семи дубах, на семи верстах	Сначала атакуют; затем пытаются откупиться подарками	Нет
24	Первые подвиги Ильи Муромца	Гильф. 120	Гильф. 646-655	На двенадцати дубах	Соловей Рахманов	Свистит по-змеиному, кричит по-звериному	Палаты, покои богатырские	Атакуют героя	Да

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Предварит. змееборч. подвиг Добрыни?	Назван. реки	Причина купания Добрыни	Предупреждения об опасности реки	Добрыня проплывает струйки реки
1	Добрыня и Змей	Гильф. 59 = Пом. 2	Гильф. 313-321 = Пом. 15-24	Нет	Пучай-река	Не вполне ясна; вернулся с неудачной охоты; печалится; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать не хочет давать благословение, наказывает не купаться	Через первую проныривает, через вторую выныривает
2	Добрыня и Змей	Гильф. 64	Гильф. 338-347	Нет	Пучай-река	Не обозначена	Мать предупреждает о змее у реки	Сквозь первую проныривает, сквозь вторую выныривает, сквозь третью выскакивает
3	Добрыня и Змей	Гильф. 79 = Пом. 1	Гильф. 470-480 = Пом. 5-15	Да; топчет в поле змеёнышей	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от змееборческого подвига	Мать предупреждает об опасности реки; красны девушки у реки говорят, что в ней не купаются нагими	Переходит первые две струйки; переплывает реку
4	Добрыня и Змей	Гильф. 148 = Сел. 7	Гильф. 744-750 = Сел. 47-54	Да; топчет в поле змеёнышей, выручает русские полоны	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от змееборческого подвига	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за первую и вторую струйку
5	Бой Добрыни со Змеищем Горынчищем ...	Рыбн. Т.3 15	Рыбн. Т.3 60-69	Да; топчет в поле змеёнышей, выручает русские полоны	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от змееборческого подвига	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за первую и вторую струйку
6	Добрыня и Змей	Гильф. 289 = Пом. 3	Гильф. 1251-1252 = Пом. 24-25	Нет	Река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от змееборческого подвига	Мать предупреждает об опасности реки	-
7	Добрыня и Змея	Марк. 5	Марк. 59-63	Нет	Почай-река	Отправляет царь Пётр Первый с просьбой набрать ключевой воды	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за все три струйки
8	Добрыня и змея	Марк. 73 = Пом. 6	Марк. 372-379 = Пом. 37-43	Нет	Пучай-река	Отправляет князь Владимир с просьбой набрать ключевой воды	Мать предупреждает о змее у реки	Не упоминаются; герой купается в реке вопреки совету матери
9	Добрыня купается и бьётся со змеем	Рыбн. Т.1 24	Рыбн. Т.1 122-129	Да; топчет в поле змеёнышей, выручает русские полоны	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за первую и вторую струйку

Рисунок 15. «Добрыня и Змей»: первый бой

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Предвар. змееборч. подвиг Добрыни?	Назван. реки	Причина купания Добрыни	Предупреждения об опасности реки	Добрыня проплывает струйки реки
10	Добрыня купался - змей унёс	К.Д. 48 = Пом. 4	К.Д. 297-300 = Пом. 25-28	Нет	Сафат-река; Израй-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Переплывает первую и вторую струю, а третья подхватывает его и уносит в пещеры белокаменны
11	Добрыня Никитич и отец его Никита Романович	Пом. 5	Пом. 28-37	Нет	Днепр-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Переплывает первую и вторую струю, струи сходятся вместе и уносят его к горам и пещерам
12	Старина про Добрыню Микитьевича (Добрыня и Змей)	Пом. 7	Пом. 44-45	Нет	Не указано (уносит на сине море Греческо, к камешку Алатьру)	Едет на охоту; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Переплывает первую и вторую струю, слуги пристыдили его, что не переплыл через третью; третья струя уносит его к морю
13	Добрыня и змея	Пом. 8	Пом. 45-49	Нет	Сине море	Хочет посмотреть на море синее; не слушает мать, отговаривающую его от купания	Мать предупреждает об опасности моря и о змее	Переплывает через три струи; третья носит его по синю морю
14	Добрыня и змей	Пом. 9	Пом. 49-50	Нет	Почай-река	Едет в чистое поле; не слушает мать, отговаривающую его от купания	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Выныривает за всеми тремя струями
15	Добрыня и змей	Пом. 10	Пом. 51-54	Нет	Ока-река	Едет в чистое поле; не слушает мать, отговаривающую его от купания	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Струи относят его к горам Сорочинским
16	Добрыня Микитич и Змеище Тугарыще	Пом. 11	Пом. 54-56	Нет	Опочай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Переплывает все три струи
17	Первый бой Добрыни Никитича...	Авен. 5	Авен. 40-45	Нет	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за первую и вторую струйку
18	Добрыня и Змей	Гильф. 157	Гильф. 800-811	Да; топчет змеёнышей, выручает полоны	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Заходит за первую и вторую струйку

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Предвар. змееборч. подвиг Добрыни?	Назван. реки	Причина купания Добрыни	Предупреждения об опасности реки	Добрыня проплывает струйки реки
19	Купанье, бой со змеей...	Пом. 33	Пом. 171-177	Нет	Не указано	Едет на охоту; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Заплывает за первую и вторую струйку, плывёт к берегу
20	Песня	Пом. 79	Пом. 302-304	Нет	Сине море	Едет в чистое поле	Мать советует не снимать шляпу грецкую при купании в море	Заплывает за первую и вторую струйку; шляпы не снимает
21	Добрыня и змея. Добрыня и Маринка	Пом. 12	Пом. 56-57	Нет	Почай-река	Едет гулять по Киеву; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает о змее у реки	Заплывает за первую и вторую струйку
22	Добрыня и Змей	Гильф. 241	Гильф. 1138-1141	Нет	Пучай-река	Едет на охоту; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Переплывает все три струйки
23	Добрыня Никитич	Гильф. 5	Гильф. 25-47	Да; топчет в поле змеёнышей	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки	Купается в реке
24	Про Добрынюшку	Пом. 34	Пом. 177-178	Нет	Пучай-река	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать предупреждает об опасности реки и о змее	Заплывает за все три струи
25	Добрыня и Змей*	Гильф. 123	Гильф. 663-667	Нет	Речка Почаева	Не вполне ясна; не слушает мать, отговаривающую его от купания в реке	Мать и девки-портомойницы предупреждают об опасности реки	Купается в реке
26	Добрыня и Змей*	Гильф. 93	Гильф. 559-561	Нет	Пучай-река	Идёт спасать похищенную змеей племянницу князя (смешение первого и второго боя)	Девушки-портомойницы у реки говорят, что в ней не купаются нагими	Заходит за первую и вторую струйку
27	Добрыня купается и бьётся со змеем*	Рыбн. Т.1 23	Рыбн. Т.1 120-121	Нет	Пучай-река	Идёт спасать похищенную змеей племянницу князя (смешение первого и второго боя)	Девушки-портомойницы у реки говорят, что в ней не купаются нагими	Заходит за первую и вторую струйку
28	Потык	Марк. 100	Марк. 508-515	Нет	Река	Идёт доставать три драгоценных камешка	Илья Муромец предупреждает Добрыню об опасности реки и о змее	Проплывает первую реку, плывёт на вторую

* - текст песни записан не полностью.

№	Сборник, порядк. номер	Изменения в природе при появлении змея	Наименование змея	Описание змея	Добрыня проявляет хитрость или ловкость?	Как змей атакует Добрыню	Оружие героя	Урон, нанесённый змею оружием	Причина пропажи коня и оружия на берегу
1	Гильф. 59 = Пом. 2	Будто бы тёмные тучи и чёрные облака собираются	Лютая змея поганая, печерская	Хоботы	Нырлет и быстро выплывает из реки	-	Нет	-	Угнал слуга
2	Гильф. 64	Вода в реке смутилась	Лютая змея, поганая	Хоботы	-	-	Нет	-	Угнал крестовый брат Михайла Потык
3	Гильф. 79 = Пом. 1	Шум велик идёт	Змеиницо Горынищо	От трёх головах, о двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	Сыплет искрами, жжёт тело белое	Нет	-	Не объясняется
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Будто бы гром гремит и свищет молния	Змиищо Горынчищо	О двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	Не объясняется
5	Рыбн. Т.3 15	Будто бы гром гремит и свищет молния	Змеище-Горынчище	О двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	Не объясняется
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	Змея лютая	Хоботы	Да; говорит змее, чтобы дала ему одеться перед тем, как проглотит его	-	Сабля острая	Отсекает три хобота	-
7	Марк. 5	Будто бы гром гремит и свищет молния	Змея лютая	Хоботы	Нырлет; набирает два кувшина воды и пытается скрыться	Берёт в хоботы вместе с конём и поднимается высоко в небо	Плётка шелковая	Отбивает змее хоботы; змея падает на землю	-
8	Марк. 73 = Пом. 6	-	Змея лютая Сорочинская	Двенадцать больших хоботов	Нырлет и быстро выплывает из реки	-	Сабля острая	Отсекает змее все хоботы; змея падает на землю	-
9	Рыбн. Т.1 24	Будто бы тучу нанесло, дождь дождит и искры сыпятся	Змиище-Горынчище	О двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	Не объясняется

№	Сборник, порядк. номер	Изменения в природе при появл. змея	Наименование змея	Описание змея	Добрыня проявляет хитрость или ловкость?	Как змей атакует Добрыню	Оружие героя	Урон, нанесённый змею оружием	Причина пропажи коня и оружия на берегу
10	К.Д. 48 = Пом. 4	-	Змей, Змеищица Горынчищица	Хоботы	Быстро бежит к песку, чтобы набрать в шляпу	-	Нет	-	Героя уносит рекой в пещеры к змею
11	Пом. 5	-	Змеищица Горынчищица	Перед полётом в Киев змей подделывает себе крылья бумажные	Просит змея дать ему сроку на три дня; тот соглашается; Добрыня доплывает до песка на берегу	-	Нет	-	Героя уносит рекой в пещеры к змею
12	Пом. 7	-	Змеищица Горынчищица	Крылья гумажные, хоботы железные	Нырлет и быстро выплывает из реки	-	Нет	-	Героя уносит рекой к морю и змею
13	Пом. 8	-	Змея лютая	Косы	Нырлет и быстро выплывает из моря	-	Три прутика - железный, медный и оловянный (по наказу матери)	-	-
14	Пом. 9	-	Люта змея Горынчищица	-	Нырлет и быстро выплывает из реки; садится на коня	Накидывает хобот, начинает огнём жечь	Плётка шелкова (по наказу матери)	Сбивает змею на землю; она становится недвижима	-
15	Пом. 10	-	Змея лютая, лютоедная	Хоботы	Нырлет и быстро выплывает из реки; садится на коня, сплетает плётку	-	Плётка троехвостая из полынь-травы (по совету матери)	-	-
16	Пом. 11	-	Змеищица Тугарыщищица	Много-головость	Быстро выплывает из реки	-	Сабля острая, жальце булатное	Отпибает саблей шесть голов; затем режет жальцем булатным	-
17	Авен. 5	Будто бы гром гремит и свищет молния	Змеищица Горынчищица, змея	О трёх головах, о двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	Угнал паробок
18	Гильф. 157	Будто бы гром гремит и искры сыплются	Змеищица Горынчищица	О двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	-

№	Сборник, порядк. номер	Изменения в природе при появл. змея	Наименование змея	Описание змея	Добрыня проявляет хитрость или ловкость?	Как змей атакует Добрыню	Оружие героя	Урон, нанесённый змею оружием	Причина пропажи коня и оружия на берегу
19	Пом. 33	-	Змея пещарская	Хоботы; три головы; сидит на девяти дубах	Говорит змее, чтобы дала ему одеться	-	Нет	-	-
20	Пом. 79	-	Змеищо огненное	-	-	-	Нет	-	-
21	Пом. 12	-	Змея Сорочинская	Хоботы	Говорит змее, чтобы дала ему одеться	-	Туги луки	Стреляет в змею, отбивает два лучших хобота	-
22	Гильф. 241	-	Змея лютая	Хоботы	Просит змею, чтобы она его не убивала, обещает, что они побратаются и будут вместе охотиться	Берёт его на чёрные хоботы и уносит на горы змеинные; хочет убить	Сабля острая, копьё бурземецкое	Отрубает змее буйну голову	Змея хватает героя в воде
23	Гильф. 5	-	Змея проклятая	О двенадцати хоботах	Нырлет от берега к берегу	-	Нет	-	-
24	Пом. 34	-	Змия сорочинская	Хоботы	Говорит змее, чтобы дала ему одеться	-	Не уточняется	Отрубает змее голову	-
25	Гильф. 123	Гром велик идёт; забила волна по крутым берегам	Змея восьми-главая	Много-головость	-	-	Сабля	Хочет показать змеины головы	
26	Гильф. 93	С западной стороны шум велик идёт	Змея лютая Горынцата	Хоботы	Быстро выплывает из реки	-	Палица булатная	Бьёт змею по хоботам	-
27	Рыбн. Т.1 23	С западной стороны шум велик идёт	Змея лютая Горынцата	Хоботы	Быстро выплывает из реки	-	Палица булатная	Бьёт змею по хоботам	-
28	Марк. 100	-	Змея лютая	Хоботы	Нырлет от берега к берегу	-	Сабля острая	Отсекает змее двенадцать хоботов	-

№	Сборник, порядк. номер	Шляпа земли греческой: наименование и происхождение	Использование героем шляпы против змея	Урон, нанесённый шляпой змею; последующие действия героя
1	Гильф. 59 = Пом. 2	Шляпа земли греческой. Изначально была предметом одежды Добрыни	Ударил змею шляпой	Отбил шляпой три лучших хобота
2	Гильф. 64	Шляпа греческая богатырская. Изначально была предметом одежды Добрыни	Махнул на змею шляпой	Отбил шляпой три хобота; сбил на землю; наступил ногой на хоботы
3	Гильф. 79 = Пом. 1	Колпак земли греческой. Герой находит его случайно	С досады ударяет им змею	От удара змея падает на землю; герой скочил ей на белые груди, хочет рубить ей буйны головы
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Пухов колпак, посыпанный землёй греческой, весом в три пуда. Герой находит его случайно	Ударил змею колпаком	Отшиб колпаком все 12 хоботов; змея падает в ковыль-траву; герой вскочил ей на груди белые и достаёт булатный нож, который был у него на кресте
5	Рыбн. Т.3 15	Пухов колпак, в который насыпана земля греческая, весом в три пуда	Ударил змею колпаком	Отшиб колпаком все 12 хоботов; змея падает в ковыль-траву; герой вскочил ей на груди белые и достаёт булатный нож, который был у него на кресте
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	-	-
7	Марк. 5	-	-	-
8	Марк. 73 = Пом. 6	-	-	-
9	Рыбн. Т.1 24	Колпак земли греческой. Герой находит его случайно	Махнул на змею колпаком	Отшиб колпаком все 12 хоботов; змея падает в ковыль-траву; герой вскочил ей на груди белые

№	Сборник, порядк. номер	Шляпа земли греческой: наименование и происхождение	Использование героем шляпы против змея	Урон, нанесённый шляпой змею; последующие действия героя
10	К.Д. 48 = Пом. 4	Шляпа земли греческой. Изначально была предметом одежды Добрыни	Набирает в неё песка и бросает в змея	Глаза запорошил и два хобота ушиб; змей падает в Израй-реку
11	Пом. 5	Ком песка. Герой берёт его на берегу	Бросает в змея	Отшибает комом 30 хоботов; змей падает на сыру землю; Добрыня бьёт его о землю
12	Пом. 7	Шляпа белоеломка. Герой набирает в шляпу песка и земли греческой	Стреляет в змея	Отбивает хоботы железные, обрывает крылья гумажные; змей падает на сыру землю
13	Пом. 8	-	-	-
14	Пом. 9	-	-	-
15	Пом. 10	-	-	-
16	Пом. 11	Пуховой колпак. Изначально принадлежит герою. Герой набивает его камнями	Бросает в змея	Отбивает часть голов чудовища
17	Авен. 5	Шляпа земли греческой. Изначально принадлежит герою. Герой насыпает в неё песок	Ударил змею шляпой	Отшиб шляпой три хобота; повалил на землю; вскочил ей на грудь коленками
18	Гильф. 157	Пухов колпак, в который насыпана земля греческая, весом в три пуда	Ударил змею колпаком	Отшиб колпаком 12 хоботов; змея падает в ковыль-траву; герой вскочил ей на груди белые

№	Сборник, порядк. номер	Шляпа земли греческой: наименование и происхождение	Использование героем шляпы против змея	Урон, нанесённый шляпой змею; последующие действия героя
19	Пом. 33	Колпак. Изначально принадлежит герою. Герой набирает в него песок	Бросает колпак змее во чёрны груди	Змея падает с дубов на землю
20	Пом. 79	Шляпа грецкая и турецкая. Изначально принадлежит герою. Добрыня нагребает в неё песка.	Махнул шляпой в змея	Убивает змея
21	Пом. 12	-	-	-
22	Гильф. 241	-	-	-
23	Гильф. 5	Колпак земли греческой, весом в три пуда. Герой находит его случайно	Ударил змею по хоботам	Отшиб колпаком 12 хоботов; сбился на змею с коленками, выхватил ножище-кинжалище, хочет змею пораспластать
24	Пом. 34	-	-	-
25	Гильф. 123	-	-	-
26	Гильф. 93	-	-	-
27	Рыбн. Т.1 23	-	-	-
28	Марк. 100	-	-	-

№	Сборник, порядк. номер	Обещания змея	Половая принадлежность змея*	Добрыня отпускает змея?	Дальнейшие действия Добрыни	В сюжете есть второй бой?
1	Гильф. 59 = Пом. 2	Не вредить людям, не пленить богатырей; братание	♀	Да	Разбивает шатёр в поле, ночует	Да
2	Гильф. 64	Быть покорной; братание	♀	Да	Разбивает шатёр в поле, ночует	Да
3	Гильф. 79 = Пом. 1	Не съезжаться в чистом поле, не допускать кровопролития	♀	Да	Одевшись, смотрит, куда полетит змея; та летит на Киев	Да
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Не летать на Русь, не убивать и не пленить людей; Добрыне - не топать змеёнышей и не выручать полонов русских	♀	Да	Не описаны	Да
5	Рыбн. Т.3 15	Не летать на Русь, не убивать и не пленить людей; Добрыне - не топать змеёнышей и не выручать полонов русских	♀	Да	Не описаны	Да
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	♀	-	Не описаны	Да
7	Марк. 5	Взаимная помощь в беде; не летать в Киев и не губить людей; братание	♀	Да	Приезжает в Киев ко дворцу Петра с ключевой водой	Да
8	Марк. 73 = Пом. 6	Не летать на Русь, не носить людей своим детям на съедение	♀	Да	Возвращается в Киев	Да
9	Рыбн. Т.1 24	Не летать на Русь, не убивать и не пленить людей; Добрыне - не топать змеёнышей и не выручать полонов русских	♀	Да	Не описаны	Да

* - исходя как из грамматического рода наименования змея (змея/змея; он/она), так и из других относящихся к нему конструкций: например, предлагая Добрыне побрататься, змея говорит, что станет ему сестрой.

№	Сборник, порядк. номер	Обещания змея	Половая принадлежность змея	Добрыня отпускает змея?	Дальнейшие действия Добрыни	В сюжете есть второй бой?
10	К.Д. 48 = Пом. 4	-	♂	Нет	Хватает дубину и убивает змея; вытаскивает на берег и вешает на осину	Нет; частично совмещён с первым
11	Пом. 5	Не летать в Киев, не уносить княгиню Апраксию; братание; обещание подарить герою богатырского коня	♂	Да	Возвращается домой	Да
12	Пом. 7	-	♂	Нет	Герой достаёт булатный нож и распарывает змею груди белые; отмахивает буйну голову; разрывает тело на мелкие части и разбрасывает на все четыре стороны; затем просит корабельщиков довести его до Киева	Нет
13	Пом. 8	Дать Добрыне золоту казну, коня доброго, красну девицу	♀	Да	Отправляется домой с золотой казной и красной девицей; их встречает мать; устраивают пир и венчание	Нет
14	Пом. 9	Советует, как Добрыня может получить силу (кататься по тризари на Афонских горах); это оказывается обманом (герой не может пошевелиться); его советом выручает конь	♀	Да	Следует совету змеи и катается две зари на Афонских горах	Да
15	Пом. 10	Дать ему города с пригородками и сёла с деревнями	♀	Нет	Застегал змею до смерти	Нет
16	Пом. 11	Дать ему платье цветное, драгоценное	♂	Нет	Убивает змея	Нет
17	Авен. 5	Не летать на Русь, не пленить людей; Добрыне - не топтать змеёнышей	♀	Да	Встречается с паробком, садится на своего коня	Да, отдельным текстом (Авен. 6)
18	Гильф. 157	Не летать на Русь, не пленить людей; Добрыне - не топтать змеёнышей	♀	Да	Не описаны	Да

№	Сборник, порядк. номер	Обещания змея	Половая принадлежность змея	Добрыня отпускает змея?	Дальнейшие действия Добрыни	В сюжете есть второй бой?
19	Пом. 33	Принести Добрыне рукавочки барановы, рубашечку полотняну, колпак земли греческой	♀	Да	Не описаны	Да
20	Пом. 79	-	♂	-	Возвращается домой	Нет
21	Пом. 12	-	♀	-	Идёт на гору Сорочинскую, освобождает 40 пленников	Нет
22	Гильф. 241	В этой версии обещания даёт Добрыня, см. <i>Добрыня проявляет хитрость или ловкость?</i>	♀	Змея отпускает Добрыню	Едет в Киев-град	Нет
23	Гильф. 5	Не летать на Русь, не убивать и не пленить людей; Добрыне - не топтать змеёнышей и не выручать полонов русских; братание	♀	Да	Идёт к Киеву	Да
24	Пом. 34	-	♀	-	Идёт гулять по Киеву	Нет
25	Гильф. 123	Достать для Добрыни за три дня дочь морского короля; змея выполняет обещание	♀	Да	Везёт дочь морского короля в Киев	Нет
26	Гильф. 93	Вернуть княжескую племянницу	♀	-	-	-
27	Рыбн. Т.1 23	Вернуть княжескую племянницу	♀	-	-	-
28	Марк. 100	Дать Добрыне три драгоценных камешка; просит не разорять её дома и не убивать малых деточек; обещает не летать на Русь и не губить людей	♀	Нет; Добрыня садится на змею, она несёт его на Сионскую гору и отдаёт камни; затем он сжигает змеинное подворье и малых деточек; змея несёт его обратно и он отсекает ей голову	Возвращается в Киев	Нет

Рисунок 16. «Добрыня и Змей»: второй бой

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	В сюжете есть первый бой?	Как Добрыня узнаёт о похищении девушки	Похищенная девушка	Причина, по которой Владимир просит об услуге именно Добрыню	Реакция Добрыни на просьбу или на факт похищения змеем девушки
1	Добрыня и Змей	Гильф. 59 = Пом. 2	Гильф. 313-321 = Пом. 15-24	Да	Видит змею, несущую свою жертву, в небе	Княжеская дочь Марфида Всеславьевна	Барин докладывает ему, что видел, как Добрыня заключил со змеей договор	Печалится, сердится, едет домой
2	Добрыня и Змей	Гильф. 64	Гильф. 338-347	Да	Видит в подозрную трубу змею, несущую свою жертву, в небе	Княжеская дочь	Барин докладывает ему, что видел, как Добрыня заключил со змеей договор	Печалится, сердится, едет домой
3	Добрыня и Змей	Гильф. 79 = Пом. 1	Гильф. 470-480 = Пом. 5-15	Да	Отпустив змею, сразу смотрит, куда она полетит; та летит на Киев и уносит племянницу князя	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Олеша Григорьевич; без объяснения такого выбора	Печалится, едет домой
4	Добрыня и Змей	Гильф. 148 = Сел. 7	Гильф. 744-750 = Сел. 47-54	Да	Вероятно, только после того, как его призвал к себе с просьбой Владимир	Племянница князя Забава Потятична	Князю это предлагает Олеша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой
5	Бой Добрыни со Змеищем Горынчищем ...	Рыбн. Т.3 15	Рыбн. Т.3 60-69	Да	Вероятно, только после того, как его призвал к себе с просьбой Владимир	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Алёша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой
6	Добрыня и Змей	Гильф. 289 = Пом. 3	Гильф. 1251-1252 = Пом. 24-25	Да	Вероятно, видит змею, несущую свою жертву, в небе	Красна девушка	-	-
7	Добрыня и Змей	Марк. 5	Марк. 59-63	Да	Отпущенная змея сразу злорадствует и говорит герою о своих планах	Племянница князя Петра Первого Забава Путятична	-	Сразу едет к змеиной пещере
8	Добрыня и змея	Марк. 73 = Пом. 6	Марк. 372-379 = Пом. 37-43	Да	Видит траур в Киеве; спрашивает у детей, что произошло	Племянница князя Марфа Дмитревна	-	Сразу едет в Сорочинские горы

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	В сюжете есть первый бой?	Как Добрыня узнаёт о похищении девушки	Похищенная девушка	Причина, по которой Владимир просит об услуге именно Добрыню	Реакция Добрыни на просьбу или на факт похищения змеем девушки
9	Добрыня купается и бьётся со змеем	Рыбн. Т.1 24	Рыбн. Т.1 122-129	Да	Вероятно, только после того, как его призвал к себе с просьбой Владимир	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Алёша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой
10	Добрыня купался - змей унёс	К.Д. 48 = Пом. 4	К.Д. 297-300 = Пом. 25-28	Да	Находит её в белокаменных пещерах змея	Любимая тётушка Добрыни, Марья Дивовна	-	-
11	Добрыня Никитич и отец его...	Пом. 5	Пом. 28-37	Да	Вернувшись домой, узнаёт от своей матушки	Княгиня Апраксия	-	-
12	Добрыня и змей	Пом. 9	Пом. 49-50	Да	Видит, как змея несёт свою жертву	Девушка чернавица	-	-
13	Второй бой Добрыни со змеем	Авен. 6	Авен. 46-53	Да, отдельный текст (Авен. 5)	Видит в небе змею, несущую свою жертву	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Алёша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой
14	Добрыня и Змей	Гильф. 157	Гильф. 800-811	Да	Вероятно, только после того, как его призвал к себе с просьбой Владимир	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Алёша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой
15	Купанье, бой со змеей...	Пом. 33	Пом. 171-177	Да	Видит змею, несущую свою жертву, в небе	Красна девушка	-	Сразу едет в пещеры белокаменные, пользуясь для перемещения туда рекой
16	Добрыня Никитич	Гильф. 5	Гильф. 25-47	Да	Узнаёт у Владимира в Киеве	Племянница князя Забава Путятична	Князю это предлагает Алёша Левонтьевич (Попович), т. к. знает, что Добрыня заключил со змеей договор, и предполагает, что тот вернёт Забаву без кровопролития	Печалится, едет домой

№	Сборник, порядк. номер	Предметы, полученные от матери	Сфера применения предметов	Оружие, которое берёт с собой Добрыня	Место боя	Появление змея	Герой разговаривает со змеем?
1	Гильф. 59 = Пом. 2	I. Шелкóвый плат; II. Шёлковая плеть	I. Утирать лицо, когда змея будет побивать; бить коня по рёбрам; II. Бить змею	Тугой лук и калёны стрелы, сабля острая, копьё долгомерное, палица военная	У змеиных пещер	Летит и несёт тело богатырское; увидев Добрыню, спускается и начинает драться	Нет
2	Гильф. 64	I. Тальянский плат; II. Плёточка семи шелков	I. Утирать глаза, когда змея будет побивать; потереть коня по рёбрам; II. Бить змею	Не берёт по совету матери; только её волшебные предметы	В чистом поле у змеиных пещер	Летит и несёт мёртвое тело; увидев Добрыню, спускается, спрашивает, зачем он пришёл, и начинает биться	Да; змея говорит, что зря Добрыня приехал
3	Гильф. 79 = Пом. 1	-	-	Сабля острая, копьё муржамецкое, палица булатная	Не состоялся	Сидит в норе с Забавой Путятичной	Да; змея напоминает о договоре и говорит, что Добрыня его нарушает, топча змеёнышей и собираясь освободить пленных; Добрыня корит её в ответ
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Плётка	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей	Копьё бурземецкое	У змеиной норы	Выходит из норы	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя
5	Рыбн. Т.3 15	Плётка	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей	Копьё бурземецкое	У змеиной норы	Выходит из норы	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	-	-	-	-	Нет
7	Марк. 5	-	-	-	В змеиной пещере	-	Нет
8	Марк. 73 = Пом. 6	-	-	Сабля острая; острое копьё	В Сорочинских горах; у высокого терема змеи	Видит, что герой вывел девушку и поджёт змеиный терем; спускается к нему с неба	Да; после поражения змея снова молит о пощаде, но Добрыня ей не верит

№	Сборник, порядк. номер	Предметы, полученные от матери	Сфера применения предметов	Оружие, которое берёт с собой Добрыня	Место боя	Появление змея	Герой разговаривает со змеем?
9	Рыбн. Т.1 24	Плёточка шелковая	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей	-	У змеиной норы	Выходит к нему после того, как Добрыня притоптал всех змеёнышей	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя
10	К.Д. 48 = Пом. 4	-	-	-	-	-	-
11	Пом. 5	(изначально принадлежат Добрыне) Шельга подорожная (плеть шелковая)	Стегать змея шельгой (плёткой), приговаривая, что от конского поту змея пухлѧ	Палица, сабля, копё	У змеиных пещер	Слышит приближение героя за пятнадцать вёрст, вылетает на встречу	Да; змей угрожает Добрыне как своему изначальному противнику
12	Пом. 9	-	-	-	-	-	Нет
13	Авен. 6	Плёточка семь шелков	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей; бить плетью змею и бить землю, прося её расступиться (мать не упоминает об этом)	Палица булатная, копё долгомерное, шелепуга подорожная	У змеиных пещер	Летит и несёт мёртвое тело; увидев Добрыню, спускается, спрашивает, зачем он нарушил заповедь	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя
14	Гильф. 157	Плёточка шелковая	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей	-	У змеиной норы	Выходит из норы после того, как Добрыня притоптал всех змеёнышей	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя
15	Пом. 33	-	-	-	В змеиной дыре (норе)	Сидит в норе	Нет
16	Гильф. 5	Шамахинская плётка семи шелков	Хлестать коня, когда тот устанет топтать змеёнышей	-	У змеиной пещеры	Выходит из пещеры	Да; змея винит Добрыню, что тот нарушил договор и потоптал змеёнышей; тот, в свою очередь, говорит о похищении племянницы князя; змея отказывается отдавать девушку без боя

№	Сборник, порядк. номер	Использование оружия в бою	Помощь герою в бою	Решающее для победы действие	Победа Добрыни	Герой убивает змеёнышей? Где?
1	Гильф. 59 = Пом. 2	Да; без уточнений	-	Укрощение змеи плёткой	Отрубает змее все хоботы, разрубает её на мелкие части и распинает их по чисту полю	Да, 12 змеёнышей в пещере
2	Гильф. 64	Без уточнений	-	Удар змеи плёткой	Отрывает змее буйну голову	Нет
3	Гильф. 79 = Пом. 1	-	-	-	Добрыня корит змею за невыполнение договора и выводит полоны из пещер	Да, топчет в поле до боя, после выезда из дома
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Да; без уточнений	I. Глас с неба подсказывает, сколько ещё надо продержаться, а также о просьбе к земле поглотить кровь; II. Земля по просьбе героя пожирает кровь змеиную	Поглощение змеиной крови землёй	Змея исходит кровью и умирает	Да, топчет в поле до боя, после выезда из дома
5	Рыбн. Т.3 15	Да; без уточнений	I. Глас с неба подсказывает, сколько ещё надо продержаться, а также о просьбе к земле поглотить кровь; II. Земля по просьбе героя пожирает кровь змеиную	Поглощение змеиной крови землёй	Змея исходит кровью и умирает	Да, топчет в поле до боя, после выезда из дома
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	-	-	Змея убивается в пещеры глубокие; герой разбивает их и уничтожает змеёнышей	Да, в пещерах глубоких
7	Марк. 5	Да; без уточнений	-	-	Отсекает у змеи голову	Да, в змеиной пещере
8	Марк. 73 = Пом. 6	Да; без уточнений	-	-	Отсекает у змеи 12 хоботов	Да, 2 детёныша в змеином тереме

№	Сборник, порядк. номер	Использование оружия в бою	Помощь герою в бою	Решающее для победы действие	Победа Добрыни	Герой убивает змеёньшей? Где?
9	Рыбн. Т.1 24	Да; без уточнений	-	-	Убивает змею проклятую	Да, топчет в поле до боя, после выезда из дома
10	К.Д. 48 = Пом. 4	-	-	-	Змей убит им ранее, на реке	Да, в гнезде змея в пещерах белокаменных
11	Пом. 5	Да; у змея то же оружие, что и у героя	Господь посылает дождь, который подмачивает бумажные крылья Змея и заставляет его опуститься на землю	Использование против змея шелыги (плётки)	Добрыня застегал змея плёткой до смерти и изрубил на мелкие куски	Да, 2 детёныша в пещерах
12	Пом. 9	Без уточнений	-	-	Снова отбивает змее отрощенные хобота	Да, в пещере
13	Авен. 6	Да; без уточнений	Земля по просьбе героя расступается и пожирает кровь змеиную	Использование против змеи плётки	Укрощает змею плёткой, отрубает все хоботы, разрубает её на мелкие части и распинает их по чисту полю	Да, топчет на Сорочинской горе до боя, после выезда из дома
14	Гильф. 157	Без уточнений	-	-	Отшибает змее все 12 хоботов	Да, топчет в поле до боя, после выезда из дома
15	Пом. 33	Да; без уточнений	-	-	Срубает змее все буйны головы	Нет
16	Гильф. 5	Без уточнений	I. Глас с неба подсказывает, сколько ещё надо продержаться, а также о просьбе к земле поглотить кровь; II. Земля по просьбе героя пожирает кровь змеиную	Поглощение змеиной крови землёй	Добрыня побил змею	Да, топчет на Сорочинской горе до боя, после выезда из дома

№	Сборник, порядк. номер	Состояние пленницы	Другие освобождённые пленные?	Сокровища змея	Девушка предлагает себя в жены?	Герой сам привозит девушку в Киев?	Награда от Владимира	Дальнейшие действия героя
1	Гильф. 59 = Пом. 2	Прикована к стене, в руки и ноги вбиты железные гвозди	Нет	Нет	Нет	Да	Нет; ничем не жаловал	Герой возвращается домой
2	Гильф. 64	Сидит в пещерах	Нет	Нет	Нет	Да	Одаривает золотой казной и платьем цветным; благодарит	Герой возвращается домой
3	Гильф. 79 = Пом. 1	Сидит в пещерах	Множество полонов	Нет	Нет	Да	Не уточняется	Не уточняется
4	Гильф. 148 = Сел. 7	Сидит в норах	Множество полонов	Нет	Нет	Нет; просит Олёшу Поповича	Не уточняется	Едет по следу поляницы
5	Рыбн. Т.3 15	Сидит в норах	Множество полонов	Нет	Нет	Нет; просит Алёшу Поповича	Не уточняется	Едет по следу поленицы
6	Гильф. 289 = Пом. 3	-	Множество полонов	Нет	-	-	-	Не уточняется
7	Марк. 5	-	Нет	Нет	Нет	Да	Собирает пир, одаривает дорогими подарками	Не уточняется
8	Марк. 73 = Пом. 6	Сидит в тереме; на коленях держит двух змеиных, сосущих её груди белые	Нет	Нет	Нет	Да	Собирает пир	Не уточняется

№	Сборник, порядк. номер	Состояние пленницы	Другие освобожд. пленные?	Сокровища змея	Девушка предлагает себя в жены?	Герой сам привозит девушку в Киев?	Награда от Владимира	Дальнейшие действия героя
9	Рыбн. Т.1 24	Сидит в норе	Множество полонов	Нет	Нет	Нет; просит Алёшу Поповича	Собирает пир	Едет по следу паленицы
10	К.Д. 48 = Пом. 4	Находится в пещерах змея	Нет	Да; герой забирает с собой много золота-серебра	-	Нет; прячет её дома и сообщает Владимиру; позже её приводят посты	Собирает пир	Не уточняется
11	Пом. 5	Лежит в пещерах на пуховой перине; на правой и левой руке по змеинчишку	Нет	Нет	Добрыня предлагает княгине стать крестовыми братом и сестрой; меняются крестами	Да	Собирает пир; предлагает взять княгиню в замужество; Добрыня отказывается, говоря, что она ему сестра	Не уточняется
12	Пом. 9	-	Нет	Нет	Нет	-	-	Не уточняется
13	Авен. 6	Прикована к стене	Множество полонов	Нет	Да; герой отказывается, мотивируя это тем, что она роду княжеского, а он - ни чета ей, боярского	Да	Собирает пир	Не уточняется
14	Гильф. 157	Сидит в змеиной норе	Множество полонов	Нет	Нет	Нет; просит Алёшу Поповича	Не уточняется	Едет по следу поленицы
15	Пом. 33	Сидит у дыры	Нет	Нет	Нет	Да	Не уточняется	Женится на Настасье Викулисьне
16	Гильф. 5	Сидит в последней, дальней пещере	Множество полонов	Нет	Да; герой отказывается, мотивируя это тем, что она роду княжеского, а он - крестьянского	Нет; просит Алёшу Поповича	Не уточняется	Едет по следу поляницы

Рисунок 17. «Михайло Потык»

№	Название	Сборник, порядк. номер	Страницы в сборнике	Описание змея, появляющегося в могиле	Действие змея в могиле	Змей радуется, увидев Потыка с женой?	Подчёркивается связь Змея с женой Потыка?
1	Михайло Потык	Гильф. 6	Гильф. 47-66	Приплывает змеище проклятое о двенадцати хоботах	Пролизывает железный гроб	Нет	Нет
2	О Михайле Потыке Ивановиче	Рыбн. Т.4 12	Рыбн. Т.4 60-74	Приплывает змеища великая	-	Нет	Нет
3	Михайло Потык сын Иванович	Рыбн. Т.1 27	Рыбн. Т.1 212-227	Приплывает змея подземельная	Протачивает колоду белодубову; сосёт тело мёртвое	Нет	Нет
4	Михайло Потык	Гильф. 39	Гильф. 180-189	Приплывает змеище-веретенище	Сосёт белую грудь у мёртвой Марьи	Нет	Нет
5	Михайло Потык	Гильф. 40	Гильф. 190-205	Подплывает змея подземельная	Пролизывает гроб; плывёт в него	Нет	Нет
6	Михайло Потык	Авен. 21	Авен. 209-217	Подплывает змея подземельная	Пролизывает домовище; сдёргивает дубовый тёс; плывёт в гроб	Да. Радуетя, что будет сытой	Нет
7	Михайло Потык	Гильф. 52 = Сел. 46	Гильф. 259-283 = Сел. 323-353	Змея подземельная ходит по подземелью, приходит к колоде белодубовой	Дёргает - и лопаются обручи на колоде; сдёргивает с колоды тёс	Да. Радуетя, что будет сытой	Нет
8	Михайло Потык сын Иванович	Рыбн. Т.2 15	Рыбн. Т.2 59-74	Подплывает змея лютая, пещерская	Пролизывает колоду дубовую, хочет съесть Марью и героя	Нет	Нет
9	Поток Михайла Иванович	К.Д. 23	К.Д. 195-201	Собираются все гады змеиные; приходит большой змей; он жжёт и палит пламенем огненным	-	Нет	Нет
10	Потык	Марк. 8	Марк. 73-77	Приползает змея к Потыку	Змеи грызут Потыка; хотят отгрызть у него ручки белые	Нет	Да; змей лютых напускает на Потыка жена своим волшебством; когда герой их убивает, она скрипит зубами
11	Михайло (Потык)	Марк. 74	Марк. 379-389	Овдогтя зашевелилась в гробу и обернулась лютою змеёю	-	Нет	Да; змея - это и есть жена Потыка
12	Потык	Марк. 100	Марк. 508-515	Налетела змея лютая	Змея роет землю и откапывает Потыка и Марфу	Нет	Нет

№	Сборник, порядк. номер	Оружие Потыка	Действия Потыка	Обещания змея	Условия договора Потыка со змеем
1	Гильф. 6	Клеши; оловянный, железный и медный прутья	Берёт змею клещами, сечёт прутьями	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёныша в залог
2	Рыбн. Т.4 12	Железные клещи; железные и медные прутья	Берёт змею клещами, бьёт	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёнышей в залог
3	Рыбн. Т.1 27	Железные клещи и прутья	Берёт змею клещами, сечёт прутьями	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёныша в залог; обещает принести воды за три часа
4	Гильф. 39	Сабля	Хочет отсечь саблей голову змее	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёныша в залог
5	Гильф. 40	Железные клещи	Хватает змею клещами	Оживить Марью, принеся живой воды из синего моря	Змея оставляет змеёныша в залог
6	Авен. 21	Железные клещи; по три прута – железных, оловянных и медных	Хватает змею клещами, сечёт прутьями	Оживить Марью, принеся живой воды из синего моря	Змея оставляет змеёнышей в залог
7	Гильф. 52 = Сел. 46	Трое железных клещей; по три прута – железных, оловянных и медных	Хватает змею клещами, сечёт прутьями	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёнышей в залог
8	Рыбн. Т.2 15	-	Хватает змею за пасть и грозит задавить её и 12 змеёнышей	Оживить Марью, достав живой воды	Змея оставляет змеёныша в залог
9	К.Д. 23	Сабля острая	Вынимает саблю и отсекает змею голову; мажет тело жены змеиной головой	-	-
10	Марк. 8	Сабля острая	Хватает саблю и отсекает змею головы	-	-
11	Марк. 74	Сабля острая	Пугается, хватает саблю и отсекает змею голову	-	-
12	Марк. 100	-	Марфа в могиле начинает душить Потыка; он звонит в колокольчик, но закон не позволяет их откапывать; змея, разрывшая могилу, опалает Потыка, будто головешку	-	-

№	Сборник, порядк. номер	Предварительная проверка героем живой воды	Способ оживления жены	Дальнейшие действия Потыка
1	Гильф. 6	Да; на змеёныше	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
2	Рыбн. Т.4 12	Да; на змеёнышах	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
3	Рыбн. Т.1 27	Да; на змеёныше	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
4	Гильф. 39	Нет	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
5	Гильф. 40	Да; на змеёныше	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
6	Авен. 21	Да; на змеёныше	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
7	Гильф. 52 = Сел. 46	Да; на змеёныше	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
8	Рыбн. Т.2 15	Нет	Живая вода	Оживление жены и выход из могилы
9	К.Д. 23	-	Змеиная кровь	Оживление жены и выход из могилы
10	Марк. 8	-	Вероятно, она жива изначально	Конь Потыка выхватывает хозяина из могилы и топчет Авдотью ногами; Потык рубит её на мелкие части
11	Марк. 74	-	Она жива изначально	Потык убивает свою жену, обернувшуюся змеей, и выходит из могилы
12	Марк. 100	-	Она жива изначально	Бездействует; Илья Муромец казнит Марфу и порицает Потыка

Приложение 7. Традиционные роли змееподобного существа в фольклорных сюжетах рассматриваемых жанров

В первой главе настоящего исследования представлена краткая характеристика основных этапов развития образа змееподобного существа. Этот анализ необходим для полного понимания происхождения и сущности змееборческого мотива в изучаемых народных традициях. Змей или дракон играет в рамках этого мотива роль антагониста, злого хтонического существа, которое оказывается побеждено героем. Однако спектр ролей, которые может брать на себя этот образ в фольклорных сюжетах, гораздо шире.

Говоря о характерных признаках образа змееподобного существа, мы можем выделить традиционные, закреплённые за ним роли, которые могут сосуществовать даже в рамках одного сюжета. Например, в русской сказке «Три подземных царства» (СУС 301) противник героя проявляет себя как похититель (в этом заключается его вредительство) и представляется правителем иноземного царства, живущим во дворце, т. е. враждебным существом из иномирия.

Изучение змееборческого мотива (так же как и любого другого мотива с участием существа змеиной природы) без учёта всех отражённых в сюжете произведения функций этого чудовища может привести к односторонним и неполным выводам. В этом приложении мы приведём краткую характеристику основных ролей, которые может играть змей или дракон в творчестве народов изучаемых культур, а также проиллюстрируем её примерами из фольклорных произведений сказочного, былинного и легендарного жанров. Для ссылок на сборники текстов, здесь, так же как и во второй и третьей главах, будут использованы условные обозначения, описанные в *приложении 4*.

Подобный перечень традиционных ролей или функций змееподобного персонажа был выделен В. Е. Добровольской в статье «Змей в русской волшебной сказке: к вопросу о природе и генезисе персонажа»¹⁸³ [34]. В рамках данного приложения мы предпримем попытку охватить более широкий круг фольклорных

¹⁸³ Всего исследователь выделяет 11 функций змея: похититель; охранитель границ; разоритель; пожиратель птенцов гигантской птицы; сексуальный партнёр (реальный и потенциальный); оборотень; обладатель сокровищ; преследователь героя; змей в плуге; змеиха в кузнице; змея-помощница [34, с. 31-38].

жанров и осуществить анализ традиционных ролей змееподобного существа, типичных как для русской, так и для британской народной традиции. Разумеется, часть выделенных нами функций совпадает с предлагаемыми В. Е. Добровольской, однако жанровый и культурный контекст настоящего исследования позволяет описать некоторые из них в несколько ином ключе («обладатель сокровищ» в исследовании Добровольской [34, с. 34-35] – «хранитель любых ценностей, в том числе волшебных и нематериальных» – в настоящем приложении; «охранитель границ» у В. Е. Добровольской [34, с. 32] – «преграда (застава) на пути героя» в нашем исследовании), а также выделить некоторые функции, не упомянутые в статье о змее в русской сказке, однако представленные в отобранном нами русском и британском материале достаточно полно, чтобы считаться типичными для изучаемых народных традиций. Так, В. Е. Добровольская исключает из выборки сказку «Аленький цветочек» (СУС 425С), так как в абсолютном большинстве известных русских текстов на этот сюжет представлено не змееподобное существо, а чудовище, похожее на медведя [34, с. 25]. Однако включение в рамки исследования русских и британских народных произведений других жанров позволяет выделить «форму заклятья» в качестве полноценной функции змея (см. с. 394). Мы считаем, что при дальнейшем изучении образа змееподобного существа в русском и западноевропейском фольклоре необходимо принимать во внимание оба упомянутых перечня.

Ещё одним вопросом, который мы затронем в этом приложении, является проблема антропоморфности и зооморфности образов змея и дракона в народных представлениях; вопрос их связи с образом человека и отнесённости к миру животных и птиц (в контексте как иномирия, так и фауны «земного» мира).

Таким образом, представленный здесь материал, с одной стороны, иллюстрирует и дополняет приведённую в основной части работы информацию о сущности, генезисе и характерных признаках змееподобных существ в фольклоре, а с другой – намечает возможные направления для дальнейших исследований.

1. Змееподобное существо как представитель нечистой силы. О том, что змей или дракон может ассоциироваться в народном сознании с нечистью и является одним из её представителей, мы неоднократно упоминали в тексте исследования. Эту роль можно назвать наиболее общей, сочетающейся практически с любыми другими функциями изучаемого образа, однако именно она во многом определяет традиционное отношение к змееподобным существам в народном творчестве и верованиях.

Как и другие представители нечисти, змей или дракон может связываться с колдовством. Люди, занимающиеся колдовскими практиками, в народных представлениях имеют определённое отношение к змею: являются носителем его черт, взаимодействуют с ним или даже управляют такими существами, как он. В сказке Онч. 57 (СУС 465А) описан образ *Вассы-девицы еретицы*, которая, пытаясь остановить героя, уплывающего от неё на корабле, бежит в поле и приказывает всем *змеям и змеёнышам* лететь в море, сесть на снасти, утопить корабль и принести Данилу-царевича к ней живьём.

Во второй главе мы говорили о том, что в славянской традиции образ змея может быть синонимичным чёрту, ассоциироваться и сливаться с ним (см. с. 104). В сказочном жанре этому представителю нечисти посвящена обширная группа сюжетов, выделенных в указателях в отдельную категорию наравне с волшебными, легендарными и новеллистическими сказками (СУС и АТ 1000-1199) под общим заглавием «Сказки о глупом (одураченном) чёрте» (“Tales of the Stupid Ogre”). Как явствует из англоязычного заголовка, одной из типичных вариаций антагониста в этих сюжетах является также огр – великан-людоед. В последнем параграфе третьей главы мы пришли к выводу, что в британской сказочной традиции образы змееподобных существ и великанов во многих случаях являются тождественными и взаимозаменяемыми, поэтому неудивительно, что место огра может занять змей или дракон.

Логично, что атрибуты древнего хтонического чудовища змей здесь обычно теряет, так как их проявление сделало бы невозможным реализацию сюжетов этих сказок, в которых рассказчик вместе с главным героем смеётся над глупым

представителем нечистой силы, торжествует над его простодушием и доверчивостью.

Однако русские сказки данных типов, в которых место чёрта занимает змей, не лишены описания типичных вредительских функций, характерных для этого чудовища. Так, в сказке «Змей и цыган» (Аф. 149, Карн. 33; СУС 1060 + 1084 + 1053А + 1049 + 1149) герой приходит в деревню, где змей поел уже почти всех жителей, и вместе с последним выжившим остаётся дожидаться очередного появления вредителя. После состязаний, братания, совместного приготовления пищи и поездки в гости к хитрому цыгану испуганный змей убегает прочь. Сюжет другой сказки, относящейся к этой категории – «Рога» (Аф. 192, Карн. 3; СУС 1061 + 1095А + 518 + 566) – можно условно причислить к змееборческим: после щёлканья орешков и игры в карты герой сдирает со змея кожу.

Несмотря на лёгкий, комический характер этих сказок, в их сюжетах прослеживается связь с древними обрядами инициации или сопровождающими их мифами, испытание героя в которых, как отмечает Е. М. Мелетинский, могло заключаться не только в сражении, но и в состязании с демоническим существом [65, с. 21].

Змей может заменять и других представителей нечистой силы в сказках: например, в Онч. 107 он играет роль, характерную для антропоморфного нечистого духа – *старика* или *мужика сам с нготь борода с локоть*. Герой и его спутники поселяются в избушке, которую находят в поле, и пытаются поочерёдно состряпать хлеб, однако в дом налетает змея, атакует спутников героя и бросает их под лавку. Когда приходит очередь протагониста, он берёт гитару и своей игрой заставляет змею плясать, а потом отрывает ей ноги.

Упомянутый нами злобный карлик, в свою очередь, может замещать змея в его традиционной роли обитателя подземного царства (Зел. 14, Зел. 15, Ник. 15; СУС 301). Примечательно, что в Зел. 14 *трёх-* и *шестиглавый змеи-богатыри* становятся названными братьями и спутниками героя.

2. Змееподобное существо как похититель. Эта функция непосредственно связана с мотивом змееборчества, и в рамках нашей работы ей было уделено достаточное внимание. В этой роли змееподобное существо может выступать не только в контексте похищения живого человека. В. Е. Добровольская выделяет три основных вида похищения, наиболее характерных для сказочного змея: похищение солнца и других светил, похищение воды и похищение девушек [34, с. 31-32].

В контексте своих традиционных функций похитителя и правителя потустороннего царства сказочный змей может свободно заменяться не только фигурой старика-карлика, но и другими антропоморфными образами: *Кощею бессмертным*, *Морским Царём* [10, т. II, с. 594] и т. д.

Тождественность этих образов хорошо прослеживается в текстах Аф. 159 и Аф. 160 (СУС 552А + 400₁ + 554), повествующих о женитьбе героя (*Ивана-царевича*, *Фёдора Тугарина*) на царевне или девице (*Марье Моревне*, *Анастасии Прекрасной*), проявляющей некоторые богатырские черты. Путешествуя, герой приходит к её шатру, причём в Аф. 160 на пути к нему он видит три рати, побитые Анастасией. После свадьбы он нарушает запрет жены, зайдя в определённый чулан или комнату; там он видит *Кощея* (Аф. 159), прикованного цепями, или *змея* (Аф. 160; вариант Аф. 159 из примечаний к сборнику А. Н. Афанасьева [73, т. I, с. 500-501]), висящего на крюке. Поддавшись на уговоры злодея, герой освобождает его, и тот скрывается, а позже похищает свою бывшую пленительницу.

Несмотря на то, что её спасителем и протагонистом сюжета является Иван или Фёдор, изначальным противником чудовища была именно девушка: она победила Кощея или змея и заточила его в чулан ещё до встречи с будущим мужем. Образ воительницы, подобной невесте героя в этих сказках, отражает, по мнению В. Я. Проппа, древние представления о могуществе женщины [94, с. 236]. Наличие у героини противника змеиной природы и её превосходство над ним

подчёркивают её силу, говорят о женщине как о носителе черт древнего и могущественного существа¹⁸⁴.

Такое противостояние является особенно характерным, например, для южнославянского фольклора, где противником героя-мужчины нередко является змея женского пола, а женскому протагонисту противостоит змей-мужчина, выступающий в роли враждебного похитителя и насильника [36, с. 373]. Последнюю черту целесообразно выделить в качестве отдельной роли чудовища, так как она играет важную роль в объяснении мотива изначального противника и проявления у чудесно рождённого героя сверхъестественных способностей.

3. Змееподобное существо как насильник. Разумеется, отношение к зачатию героя от змея не всегда было отрицательным, и сначала чудовище могло не восприниматься насильником¹⁸⁵. Некоторые примеры подобных мотивов из античной культуры и мифологии мы приводили выше (см. с. 58-59). Аналогичная трактовка чудесного зачатия героя от змея, по-видимому, была характерна и для древнеславянской народной традиции. Так, согласно предположению Т. А. Бернштам, змей изначально мог быть одним из тотемных предков славян¹⁸⁶, наравне с некоторыми другими животными (Волк, Соловей, Сокол), однако со временем, когда он был причислен к разряду нечисти, отношение к нему и рождению от него ребёнка сменилось на негативное [15, с. 29].

¹⁸⁴ Не менее ярко эти богатырские и хтонические черты проявляются в образе Царь-девицы, хранительницы запретного сада в русском сказочном сюжете «Молодильные яблоки» (СУС 551) [61, с. 509-510]. Сама её функция как хозяйки источника жизни и молодости аналогична роли змея как хранителя древних артефактов, знаний и иных ценностей. В Аф. 172 (вариант из примечаний к сборнику) в качестве стража сада выступает сам змей: он обвивается вокруг охраняемой территории кольцом; герой бьёт его по голове, и чудовище от удара *засыпает на трое суток* [73, т. I, с. 506]. Примечательно, что уснувшей вор застаёт и саму царь-девицу. В некоторых вариантах сюжета герой не может устоять перед её красотой и овладевает спящей хозяйкой сада (Аф. 172, Аф. 176, Онч. 8 и др.). По мнению Л. А. Абрамяна, соитие с девушкой является здесь символическим замещением убийства змея [1, с. 25]. Сон же, как мы уже упоминали выше (см. с. 121), может ассоциироваться со смертью и подчёркивать здесь иномирную природу и девушки, и змея.

¹⁸⁵ В. Е. Добровольская объединяет все варианты полового контакта змееподобного существа с человеком в рамках единой функции чудовища – «змей как сексуальный партнёр (реальный и потенциальный)» – выделяя три основные её разновидности: змей, летающий к девушке против её воли; летающий по обоюдному согласию («змееподобное существо как соблазнитель» в нашей трактовке – см. с. 377) и змей, сватающийся к царской дочери [34, с. 33].

¹⁸⁶ Следы культов змея и отголоски обрядов жертвоприношения, упомянутые нами на с. 97-98, говорят в пользу этого предположения.

Единственным рождённым от змея героем русского былинного эпоса является *Волх Всеславьевич*. Близкие ему образы встречаются в южнославянском фольклоре (например, *Змей – Огненный Вук* [15, с. 25]), однако среди русских богатырей он, по мнению исследователей, является одним из немногих, кто имеет ярко выраженные древние мифологические черты [62, с. 99].

Описание встречи матери Волха и змея в тексте К.Д. 6 = Сел. 2 очень близко аналогичному эпизоду в балладе «Княгиня и змей»:

Былина «Волх Всеславьевич»

По саду, саду по зелёному

Ходила, гуляла молода княжна

Марфа Всеславьевна.

Она с камени скочила на лютого на змея.

Обвивается лютый змей

Около чёбота зелен сафьян,

Около чулочика шёлкова,

Хоботом бьёт по белу стегну.

А втапоры княгиня понос понесла,

А понос понесла и дитя родила. (К.Д. 6)

Баллада «Княгиня и змей»

Ходила княгиня по крутым горам,

Ходила она с горы на гору,

Ступала княгиня с камня на камень,

Ступала княгиня на люта змея,

На люта змея, на Горыныча,

Кругом её ножки змей обвился,

Кругом башмачка сафьянова,

Кругом её чулочка скурлат-сукна,

Хоботом бьёт её в белые груди,

Во белые груди человечески,

Целует во уста её сахарные.

От того княгиня понос понесла,

Понос понесла, очреватела [50, с. 34]

При этом отрицательного отношения певца или героев сюжета к змею и рождению от него героя былинный текст не сохранил. Это является косвенным подтверждением того, что данная песня записана в относительно архаичном виде, не претерпевшем существенных содержательных изменений в соответствии с общими законами русского былинного эпоса. Дальнейшее повествование посвящено жизни Волха и его конфликту с *Индийским царём*, пожелавшим пойти войной на Киев. Текст содержит описание чудесного детства богатыря, включающего успехи в учёбе и обучение *премудростям* – оборотничеству – умению превращаться в животных. Учитывая, что аналогичные способности

проявляет в русском фольклоре и змей, можно предположить, что Волх унаследовал их от отца.

В балладе «Княгиня и змей» ребёнок-богатырь обещает матери совершить в пятнадцать лет змееборческий подвиг, убив её обидчика, своего отца [50, с. 34]. Таким образом, здесь отношение к змею как к врагу и насильнику уже прослеживается достаточно чётко, притом именно этот текст демонстрирует одно из возможных объяснений богатырской силы героя и его роли изначального противника чудовища.

Отметим, что рассмотренный эпизод оказался задействован также в одном из вариантов былинного сюжета «Добрыня и змей» (Пом. 5): здесь те же формулы – княгиня гуляет по саду, *ступает с камня на камень*, а с камня – *на люта змея* – использованы для описания момента её похищения чудовищем, нарушившим обещание, данное Добрыне после первого поражения. Эпизод завершается следующим образом:

Вкруг ног её змеишию обвивается,

Садит её на могучи плечи

И унёс её в пещеры свои глубокие.

Это единственный рассмотренный нами вариант сюжета о змееборческом подвиге Добрыни, где сцена похищения описывается подробно. Разработка эпизода в подобном ключе не характеризует змея как насильника, но всё же добавляет в повествование определённые эротические коннотации и обуславливает однозначную принадлежность чудовища в этом тексте к мужскому полу, что нехарактерно для большинства рассмотренных нами вариаций «Добрыни и змея».

Итак, сверхъестественные способности положительного персонажа могут служить признаком его принадлежности к иномирию, связи с потусторонними силами. Даже богатыри русского эпоса, несмотря на относительную враждебность к представителям иного мира, проявляют иногда такие способности, в том числе и черты существа змеиной природы. В сюжете о Дунае и Настасье-королевичне при первой встрече со своей возлюбленной богатырь

принимает её за татарина. Настасья демонстрирует герою сверхъестественную богатырскую силу:

*Рыкнул татарин по-звериному,
Свистнул татарин по-змеиному:
Тёмные леса распáдались,
Во чистóм поле камешки раскатывались,
Травонька во чистóм поле повянула,
Цветочки на землю повысыпались, –
Упал Дунаюшка с добра коня (Гильф. 94).*

В былине о сражении Ильи Муромца с сыном («Илья Муромец и его сын») сам Илья также *кричит по-звериному и свистит по-змеиному* (Гильф. 219, Гильф. 226, Гильф. 233, Рыбн. Т.3 14). Однако в целом змеиные и вообще сверхъестественные атрибуты в большей степени характерны для антагониста, а не для героя русского эпоса, что является вполне закономерным следствием отрицательного отношения былины ко всему колдовскому, иномирному и иноземному.

Во второй главе мы говорили о женских образах Марьи белой лебеди и Маринки, проявляющих колдовские, змеиные черты или являющихся любовницами змея. Хотя связь героинь, подобных Маринке, со змееподобным чудовищем является добровольной, представление об одержимости женщины злыми силами в народном сознании распространилось и на тех, кто является жертвой змея-наильника.

Так, в сказках Аф. 359 и Аф. 575 (СУС 507) невеста героя имеет нехорошую славу: все её женихи погибают в первую брачную ночь (ср. с британским текстом Curt-II. 5; см. с. 249). Объясняется это тем, что к девице летает змей. Спасти от гибели протагонисту в обоих случаях помогает мертвец: в Аф. 359 это брат жениха, а в Аф. 575 – *Ивашка белая рубашка, великий еретик*, благодарный герою за то, что тот похоронил гроб с его телом в земле, чем принёс «заложному»¹⁸⁷ покойнику избавление и обрёл в его лице благодарного помощника. Именно мертвец становится змееборцем, сражаясь с чудовищем в комнате невесты,

¹⁸⁷ Т. е. не получившему упокоения после смерти [118, т. IV, с. 118].

однако в Аф. 575 одной лишь победы над чудовищем оказывается недостаточно для избавления молодожёнов от беды: Ивашка даёт герою, Силе-царевичу, следующее напутствие: *«...как будешь с своею супружницею опочив держать, станет она тебя целовать, миловать, крепко к сердцу прижимать, а ты с нею ничего не твори – или пропадешь. <...> А как наложит она на твою грудь свою руку и сделается тебе тяжело – вскочи с постели и бей ее палкою изо всех сил»*. После победы над змеем, бой с которым длится три ночи, Ивашка проводит ещё один обряд по «укрощению» королевны: мертвец выводит девушку в чистое поле, рассекает её тело надвое, и из её чрева выползают *всякие гады*. *«Видишь, какая нечистота! Все это злые духи зародились в твоей супружнице»*. Затем он spryskivаet её тело живой водой, и жена героя оживает, став кроткой и неопасной. Мотив нахождения в теле женщины гадов мы встречаем и в былине о Добрыне и Маринке: в варианте Гильф. 163 у колдуньи *во всяком суставе* оказывается *по змеёнышу, по гадёнышу*.

Таким образом, одержимая злыми духами, «заболевшая» в результате посещений змея девушка действует так же, как колдунья или зловердная жена из иного мира, подобная героиням былины о Потыке или сказки Аф. 136. В последней Иван Быкович совершает то же действие, что и благодарные мертвецы: защищает жениха от невесты в первую брачную ночь, оставаясь с молодожёнами в комнате. Змееборческий мотив в этом тексте не проявляется: герой сразу переходит к укрощению невесты, заключающемся в действиях, аналогичных приведённым нами советам Ивашки: Иван Быкович сечёт королевну прутьями, пока та не соглашается стать покорной и перестать вредить мужу.

Исторические корни этих действий, вероятно, следует искать в обряде лишения невесты девственности «помощником в сватовстве», описанном Дж. Фрэзером¹⁸⁸. Смысл этого обряда состоял в ограждении мужа от опасного контакта со злыми духами [91, с. 326], связанными с женщиной. В. Я. Пропп предполагает, что в сказочном мотиве отражается древнее представление об опасности дефлорации девушки, связанное с концепцией женского могущества

¹⁸⁸ Цит. по исследованию Е. М. Мелетинского [63, с. 63].

[91, с. 327]. Сказочная невеста лишается своей демонической силы (или из неё изгоняются злые духи) через истязание палкой или прутьями трёх сортов. Выше мы упоминали, что прутья применяются также для укрощения (не убийства!) змееподобного существа женского пола (былины «Добрыня и змей» (Пом. 8), «Михайло Потык» (см. с. 169-170), сказка «Бой на калиновом мосту» (Ник. 14)), а также против не ассоциирующихся с чудовищами злодеек-соблазнительниц (см. с. 171-172); все эти примеры свидетельствуют о близости представлений о женской ипостаси змея и о женщине и её могуществе в целом.

Кроме того, В. Я. Пропп выдвигает предположение, что присутствующий иногда в сказочном эпизоде об укрощении невесты змей-насилъник, воспринимающийся рассказчиком как причина «недуга» девушки, изначально не был врагом героя: в древности ритуальную дефлорацию мог проводить колдун, носящий маску демонического существа [91, с. 329]; таким образом, сам змей, а не благодарный мертвец мог быть исконным «помощником в сватовстве». Приняв во внимание эти гипотезы, мы можем увидеть отголоски данного обряда также и в мотиве похищения девушки змеем: изначально оно могло носить благой характер временного контакта с шаманом, проводящего над девушкой обряд «усмирения» [91, с. 329]. Это видится вполне логичным, так как если женщина представлялась существом, обладающим опасной для мужчины сверхъестественной силой, то лишить её этой силы мог лишь не менее могущественный представитель иномира. И лишь со временем, когда змей в народном сознании стал ассоциироваться с нечистью, он сам превратился в причину или один из атрибутов «одержимости» женщины.

4. Змееподобное существо как соблазнитель. В некоторых сказочных сюжетах персонаж женского пола (мать, сестра или жена героя) предаёт его, став сообщницей чудовища. Другими словами, наблюдается нечто вроде промежуточного варианта между упомянутыми выше трактовками злодейской сущности женщины: изначально она не является врагом протагониста, но под

влиянием змея переходит на сторону соблазнителя добровольно (т. е. это не временная одержимость, как в случае с невестой в Аф. 575).

Так, в одном из вариантов сказки «Неверная жена» (СУС 318) – Аф. 209 – Иван купеческий сын, узнав, что рука Елены Прекрасной достанется тому, кто убьёт Змея Горыныча, бросает вызов чудовищу и побеждает его, но внимает просьбам змея о пощаде и берёт его в слуги, сделав поваром в своём доме. Когда Иван отлучается на охоту, змей обольщает его жену и уговаривает её известить мужа.

Аналогичную роль змей, свободно заменяемый другими представителями нечисти (*Огненный Царь* (Аф. 206), *волк* (Ник. 5), *нечистый (леший)* (Аз-П. 19), *заморский правитель Пан Плешевич* (Аф. 207) и т. д.), играет в сказке «Звериное молоко» (“The Faithless Sister”; СУС и АТ 315). Вне зависимости от своей «истинной» формы, для соблазнения женщины злодей иногда использует свою способность к оборотничеству: *...прилетел к берегу шестиглавый змей, перекинулся красавцем, увидел царевну и так сладко говорит: «Здравствуй, красная девица!»* (Аф. 201). Встречаются в сказках этого типа и «очеловеченные» вариации злодея, лишённые черт представителя иномирия: например, в Аф. 203 и Кор. 5 сестру героя склоняет на свою сторону *разбойничий атаман*.

В британском фольклоре роль соблазнителя в текстах на этот сюжет может играть типичный для данной народной традиции вредитель – *великан (giant)*. Так, в Hamil. 30 герой по имени *Финлэй (Finlay)* является охотником и живёт с сестрой в хижине на вершине холма. Девушка, испытывающая неприязнь к своему брату, нарушает его наказ и открывает в его отсутствие окно, выходящее на северную сторону, впустив таким образом в дом нечистую силу. К ней приходит младший из великанов, и сестра героя охотно принимает его сторону, а затем вместе с чудовищем пытается известить брата.

Змей в подобных сказках проявляет человеческие черты не только через свою способность обращаться *молодцем*: например, в тексте Аф. 209 он носит одежду и живёт в доме вместе с героем и его женой. Такое представление об этом чудовище в русском фольклоре можно условно назвать антропоморфной

вариацией образа. В сказках «Катигорошек» (СУС 312D) и «Кот в сапогах» (СУС 545B) змееподобное существо является хозяином стад и угодий, а также богатого дома или дворца (Аф. 134, Карн. 89, Карн. 159 и др.). Напомним, что именно в подобных сюжетах британских сказок место змея нередко занимает великан (“The Red Ettin” и пр., см. с. 246-247). Иногда чудовище может называться царём (Аф. 164) и являться правителем собственного царства (Аф. 560). Эти же черты характерны для змея или великана в сюжете «Три подземных царства» (“The Three Stolen Princesses”; СУС и АТ 301). В силу единообразия атрибутов, действий и места жительства змея в рамках одного сюжета мы можем признать тождественным содержание текстов, в которых его домом является собственное царство или же просто дом (терем, дворец в лесу или иной местности и т. д.) – в любом из этих случаев, чудовище живёт в иномирии и проявляет себя как его хозяин, реализуя, таким образом, следующую свою типичную роль.

5. Змееподобное существо как правитель иноземного царства. Вероятно, именно в контексте этой функции змея в русской сказке началась ассимиляция его образа с представлениями о враждебном иноземном царе. Рассмотренный сказочный материал содержит примеры, показывающие высокую степень «очеловечивания» такого змея: например, в одном из вариантов сказки о Марко Богатом и Василии Бессчастном (СУС 461) – Аф. 305 – *Царь Змий* правит далёким государством, с которым имеет торговые отношения хитрый купец Марко Богатый. Последний отправляет в это царство главного героя с просьбой собрать дань, рассчитывая, что Змий его съест. В другом варианте этого сюжета – Аз-І. 19 – иноземным царём является *богатырь*, сохраняющий, однако, способность к поеданию людей.

В достаточно оригинальной по содержанию сказке «Иван-царевич и Белый Полянин» (Аф. 161) жена царя-змея славится своей неписаной красотой, и герой отправляется в змеиное царство, чтобы убить чудовище и освободить *прекрасную королеву* из неволи. В данном примере вполне очевидно, что супруга змея является воплощением человеческой, а не змеиной красоты. В Кор. 13 (СУС

300А) змей, также правящий царством, женат на *русской Марфе-царевне*. Любопытно, что, несмотря на враждебное отношение к протагонисту, убившему трёх его сыновей, в финале сказки змей предлагает герою испытание – тот должен пройти по жерди над огненной ямой: *«Вот пробежишь три раза по жерди, то все царство отдам тебе, раз уж сыновей нет, и Марфу-царевну выдам за тебя, а не пробежишь, то съем»*. Фраза о сыновьях наводит на мысль, что змееборец может занять их место, как бы став для змея сыном.

В более явной форме этот мотив встречается в сказке Аф. 237 «Елена Премудрая» (СУС 329): её герой, Иван, попадает в подземное царство и застаёт его хозяина – змея – спящим. Герой обманом убеждает проснувшееся чудовище, что он является ему сыном, и поверивший в эту ложь «отец» поселяет Ивана у себя в палатах, дарит *ковёр-самолёт*, а позже помогает герою выполнить трудные задачи Елены Премудрой и жениться на ней. Этот же мотив мы встречаем в сказке о Джеке – Победителе великанов (*“Jack the Giant Killer”*; АТ 328). Хитрый герой представляется трёхголовому великану, живущему в крепости, его *«бедным кузеном»* (*poor cousin*), называет чудовище *«дядей»* (*uncle*) и пытается напугать его, рассказывая, что сын короля подступил к владениям великана, приведя с собой тысячу воинов. В результате успешного обмана герой получает от «дяди» волшебные предметы: *плащ-невидимку* (*the coat will keep you invisible*), *меч, разрубающий всё, что угодно* (*the sword cuts asunder whatever you strike*); *шанку, наделяющую её носителя всезнанием* (*the cap will furnish you with knowledge*), и *ботинки-скороходы* (*the shoes are of extraordinary swiftness*) (Hart. 1, Jac. 19, Tibb. P.1 6).

В этих примерах отсутствие враждебности чудовища к протагонисту логически обосновано хитростью последнего, однако правитель волшебного царства может изначально быть настроен вполне благожелательно. О том, что такое развитие сюжета противоречит устоявшимся законам сказочной картины мира, в которой змей в большинстве случаев является врагом человека, говорят два примера сказок на сюжет «Незнайка» (СУС 532), представленных в примечаниях ко второму тому сборника А. Н. Афанасьева [73, т. II, с. 496-500]. В

обоих вариантах Иван купеческий сын находит в лесу большой и богатый дворец, принадлежащий *Чуду-Юду*. В первом случае реакция змея на появление русского человека может показаться не вполне типичной для чудовища: «*Вылезай, Иван купеческий сын! Что ты спрятался? Не бойся меня; лучше наймись ко мне в услужение*» [73, т. II, с. 498]. Несмотря на то, что мотив временной службы героя у представителя иномирия представлен в сказочных сборниках во множестве вариантов, в большинстве случаев (Карн. 47, Ник. 2, Ник. 3 и др.) мотивация действий протагониста обоснована тем, что он был обещан сверхъестественному существу своим отцом ещё до рождения («*отдай чего дома не знаешь*» (Карн. 47)). В подобных случаях герой с готовностью покидает родной дом и мир людей, хотя, разумеется, его не радует выпавшая на его долю обязанность¹⁸⁹. В британских сказочных сюжетах широко распространён мотив игры с представителями иномирия в азартные игры – *карты* (*cards*) (Curt-II. 17), *кости* (*dice*) (Curt-II. 17) или *шахматы* (ср. с русской сказкой «Рога» – см. с. 370). Несмотря на высокий риск (в случае проигрыша человек окажется во власти представителя нечисти и будет обязан выполнить любые его просьбы), сказочные герои обычно соглашались на игру, так как выигрыш будет обозначать для них гарантированное исполнение любого желания.

В Curt-I. 1, сын ирландского короля (*the Son of the King of Erin*), проиграв великану озера Лох-Лин (*the Giant of Loch Léin*) в карты, вынужден устроиться к чудовищу на службу сроком на один год и один день. Он *расстраивается* (*sad and weary*), однако не рассказывает отцу и матери о беде, отправившись в путь на следующий же день. Пример обратной ситуации представлен в Hart. 18: великан ловит человека по имени Джек и делает его своим слугой, но так как никаких долгов перед представителем нечистой силы у героя нет, он, дождавшись, когда великан заснёт, выкалывает пленителю ножом единственный глаз и сбегает.

¹⁸⁹ Исключением из этого правила является сказка Camp-I. 4, в которой герой, узнав, что он был обещан морскому сверхъестественному существу, уходит из дома куда глаза глядят, решив всегда оставаться как можно дальше от моря. Тем не менее, иномирному созданию – *морской деви* (*the sea maiden* – Camp-I. 4; первая версия из примечаний к тексту) или змееподобному чудовищу (*the Uille Bheist* – Camp-I. 4; основной вариант текста) – в итоге всё же удаётся похитить героя, забрав его в морскую пучину силой.

Очевидно, что сказочнику гораздо труднее представить ситуацию, в которой герой по своей воле и без веских причин согласился бы наняться на службу к демоническому созданию, как это сделал Иван в упомянутой версии «Незнайки». Гораздо более логичными представляются действия героя во втором варианте этой сказки, представленном в примечаниях Афанасьева: Иван купеческий сын убивает Чудо-Юдо, едва увидев его, и забирает из подвала чудовища богатырского коня [73, т. II, с. 500].

Текст Зел. 38 предлагает своего рода смежный вариант мотивации героя, объединяющий содержание обеих рассмотренных выше версий «Незнайки». Летающее *Чудовище*, увидев спящего человека в своём доме, сначала собирается проявить агрессию, но потом передумывает: *«Что я буду его, сонного, есть? Разбудить надо, расспросить: кто он такой, откуда есть? Из моих рук никуда не девается-де он»*. Иван остаётся жить с Чудовищем, став ему сыном, и получает от нового отца богатырскую силу. В запретной конюшне он находит коня и, следуя советам животного, мажет свои руки и волосы, а также гриву и хвост коня золотом и серебром¹⁹⁰, а затем, вооружившись палицей и оседлав своего нового помощника, догоняет отлучившегося из дома «отца» и убивает его. *«Выкормил врага себе на шею»*, – говорит перед смертью Чудовище.

В Зел. 16 событием, ведущим к перелому мирных отношений и началу конфликта, является факт нарушения героем указаний *Чудилища*: он выпускает из запретного амбара волшебного коня. Изначальное же невраждебное отношение змея к герою здесь, как и в некоторых других вариантах сюжета «Три подземных царства», обусловлено тем, что похититель матери героя, взяв её в жёны, формально становится родственником протагониста. В свете этой логики, закономерной видится реплика змея в сказке Аф. 139, в которой на вопрос похищенной им царевны, что бы он сделал, если бы в его дом пришёл кто-нибудь из её родных, он отвечает: *«Пил да гулял бы с ним»*. В Аф. 562 (СУС 552А)

¹⁹⁰ В первом варианте текста из комментариев Афанасьева во время службы у Чуда-Юда Иван также находит в запретной конюшне льва и коня и кормит их; по совету животных он мажет мазью голову, и его кудри становятся золотыми и серебряными [73, т. II, с. 498]. Подобное действие, так же как и дальнейшее облачение Незнайки в воловью шкуру, может носить обрядовый характер: как мы упоминали выше, золото, серебро и медь символизируют иномирие или принадлежность персонажа к нему (см. с. 101).

Медведь и *Морское Чудовище*, играющие роль похитителей царевен, также не проявляют к герою агрессии, однако и возвращать похищенных женщин не собираются. Упомянем здесь также о поведении чудовища в сюжете «Катигорошек», в котором змей устраивает гостям пир-испытание, и когда старшие братья змееборца не могут съесть предложенное им угощение, хозяин дома убивает их (Аф. 133, Аф. 134, Карн. 89). В Зел. 17 «родственную» связь между противниками подчёркивает тот факт, что *Ворон Вороневич Семигородевич* не похищает сестру героя, а сватает её, и царица выдаёт свою дочь за него добровольно.

Обратим внимание, что существо змеиной природы, не теряя атрибутов иноземного жениха-богатыря, проявляет в последнем примере также и птичьи черты. Если в русской былине мы можем назвать лишь отдельные примеры подобных проявлений (образ *Соловья-разбойника*; гнездо змеи в одном из вариантов сюжета «Добрыня и змей» (К.Д. 48 = Пом. 4)), то в сказке змееподобное существо во многих случаях может так же свободно заменяться представителем иномирия, имеющим черты птицы (ворона [66, с. 188], орла и т. д.), как и антропоморфным чудовищем вроде Огненного Царя и Кощея. Ниже мы проиллюстрируем это утверждение рядом примеров.

Тождественность образов змея и птицы проявляется и в текстах, где они действуют наравне: например, в Карн. 169 (СУС 552А) женихами царевен становятся *Орёл-Орлович*, *Маговей-Маговеевич* (тоже птица) и *Змей-Горыныч*. Вариант Аф. 160, в котором роли иномирных женихов играют *Вихрь*, *Гром* и *Град*, подчёркивает связь и змееподобных, и птицеподобных существ с силами стихии (о связи змея с вихрем мы уже упоминали – см. с. 132-133). А. С. Лызлова в статье «Змей – похититель женщин в русских волшебных сказках: об истоках и трансформациях образа» упоминает варианты этого сюжета, в которых все трое женихов являются змеями. Согласно её предположению, в сказке о животных-зятях прослеживаются отголоски древнейших представлений о возможности брака человека с животным-покровителем [60, с. 216]. Антропоморфные

богатырские черты чудовища можно считать в таком случае относительно поздним нововведением.

В сказке Аф. 578 (СУС 1640) мы сталкиваемся с единственным упоминанием в русском фольклорном материале змееподобного существа, которое учтено в классификации К. Шукера (см. *приложение 2*) – *Зилантом*. Змей в этом тексте именуется *Зилантом Змеулановичем, Тугариновым братом* и обитает *в железном гнезде на двенадцати дубах, на двенадцати цепях*. Чудовище служит *королевне*, имеющей богатырские черты (ср. с *Вассой-еретицей*, см. с. 369). Отметим, однако, что, судя по упоминанию в тексте имён былинных персонажей (*Чурила Пленкович, Тугарин*), а также героя новеллистических сказок, которые генетически имеют мало общего с русским фольклором (*Еруслан Лазаревич*) [90, с. 6], данный текст может иметь книжное происхождение.

В тексте Аф. 207 (СУС 315) *Чудище* прилетает *в чисто поле* и садится на *старый дуб*; дерево шумит и прогибается под его весом. В одном из вариантов эпической песни «Добрыня и змей» – Пом. 33 – змея ожидает, пока герой выйдет из реки и оденется, также *сидя на девяти дубах*.

Мотив нахождения змея на дереве, проявляющийся в этих примерах, способствует сближению образа змееподобного существа с птицей. Вспомним образы орла, сидящего на ветвях Иггдрасиля и змея, грызущего корни Древа – врагов, представителей небесного и подземного миров, находящихся в вечной оппозиции друг к другу. Змей из русского фольклора, сидящий на ветке дерева или в гнезде вызывает, на наш взгляд, ассоциации скорее с птицей, чем с Нидхёггом.

В сказке Аф. 271 (СУС 300₁ + 400₂ + 401) царство страдает от поборов ужасной *гриб-птицы*¹⁹¹, аналогичных змеиным: чудовище требует по одному человеку в день на съедение. У этой птицы огромная пасть: *одну губу ведёт по земли, а другую крышей расставила* – эту черту мы встречали у змеихи в сюжете «Бой на калиновом мосту» (Аф. 134, Аф. 135, Аф. 138). Образ птицы полностью

¹⁹¹ «Гриб», вероятно, является искажённым словом «гриф» [73, т. II, с. 346].

заместил здесь черты змея, сохранив внешние и поведенческие атрибуты последнего.

Примечателен способ, с помощью которого герой сказки Аф. 271 перебирается в чужое царство (иномирие): он зашивает себя в труп лошади, который переносит туда гриб-птица, питающаяся в том числе и падалью. В варианте из примечаний ко второму тому сборника А. Н. Афанасьева её место занимает *птица-львица*¹⁹², появление которой сопровождается *ужасной бурей* [73, т. II, с. 488], а в тексте Ник. 4 – *трёхглавый змей* (герой здесь забирается в *брюшину* быка).

Зашивание в шкуру встречается в обрядах погребения [94, с. 282], поэтому действия героя мы понимаем как символическую смерть, необходимую для того, чтобы попасть «на тот свет». В. И. Ерёмина видит в мотиве зашивания в шкуру сочетание сказочной интерпретации древнейших представлений о душе-птице, пересекающей границу между загробным миром и миром смертных, и тотемических представлений о приобретении умершим человеком облика своего тотема [40, с. 28-29]. В первой главе мы упоминали о мифологических сюжетах, в которых герой переносится в иномирие через водное пространство в чреве поглотившего его жителя водной стихии (см. с. 37). Об этом же виде пересечения границы между мирами пишет в «Герое с тысячью лицами» (“The Hero with a Thousand Faces”) Джозеф Кэмпбелл [160, с. 83]. Зашивание героя в шкуру животного, являющегося добычей чудовища-«переносчика», и поглощение его чудовищем, обитающим в водной стихии, вероятно, можно трактовать как различные формы одного и того же действия, заключающегося во взаимодействии с иномирным существом путём умирания или имитации смерти с целью перехода в потусторонний мир.

С птицей змей ассоциируется и в Кор. 5 (СУС 315). Он *сидит на дубе в три километра вышиной*, вероятно, в гнезде. Сестра, желающая погубить героя,

¹⁹² Как мы увидим ниже, образ льва и хищного зверя в целом ассоциируется с зооморфной ипостасью змея так же, как и птица.

просит достать ей *яйцо* из-под этого змея. В этом тексте чудовище играет следующую выделенную нами типичную роль.

6. Змееподобное существо как разновидность трудной задачи. Проходя это испытание, герой может преследовать различные цели: нередко результатом выполнения задачи становится обретение невесты; кроме того, борьба со змеем может играть роль предварительного испытания: успешно прошедший его герой получает волшебный предмет или помощника. В валийской повести “The Lady of the Fountain” («Хозяйка фонтана») из цикла «Мабиногион» герой – *Оуэн (Owain)* – встречает в лесу чёрного льва, провалившегося в *трещину (cleft) в большом скалистом холме (a huge craggy mound)*. Вокруг камня обвивается *змей (serpent)*, который атакует льва, не позволяя ему выбраться из западни. Убив рептилию мечом, Оуэн обретает благодарное животное-помощника [234, с. 24-25].

В Curt-II. 12 волшебный представитель иномирия соглашается помочь протагонисту вернуться обратно в свой мир лишь после серьёзной проверки: тот должен достать сердце и печень огромной змеи, которая семь лет бодрствует, а затем семь лет спит¹⁹³. Герой позволяет чудовищу проглотить себя и, вырезав у змеи сердце и печень, прорезает себе между рёбер путь наружу, выпустив заодно и проглоченных пленников, сидящих в чреве змеи и играющих там в карты.

Тем не менее, целью того, кто просит героя выполнить задачу, может быть и смерть протагониста, как в случае с заданием сестры в сказке Кор. 5. Аналогичные ситуации мы встречаем и в британском фольклоре: так, в Curt-I. 18 героя посылают *сеять зерно на берегу одного озера на севере Ирландии (to sow corn on the brink of a lake in the north of Erin)*, рассчитывая, что его проглотит живущий в этом водоёме агрессивный змей.

Как правило, трудновыполнимая задача заключается либо в победе над чудовищем (Аф. 209, Аф. 562 и др.), либо в краже охраняемых им ценностей, как

¹⁹³ Это число встречается нам в некоторых британских вариантах сюжета «Победитель змея»: чудовище требует на съедение королевскую дочь раз в семь лет (Curt-I. 9, Glass. 115).

обозначенном выше примере из Кор. 5. Во втором случае змей выполняет ещё одну традиционную функцию (см. п. 7).

7. Змееподобное существо как хранитель ценностей. Напомним, что охраняемые чудовищем артефакты представляют собой широкий спектр вещей, представляющих ценность для человека. Это не только материальные объекты, но и знания. Так, *Царь Змий* в сказке о Марко Богатом и Василии Бессчастном (Аз-І. 19, Аф. 305) обладает всеведением. А. Н. Афанасьев отмечает, что в сербском варианте этого сюжета вопросы, которые русский герой задавал чудовищу (как долго осталось стоять старому дубу, сколько лет должен перевозчик переправлять людей через реку, как долго осталось лежать на воде киту-рыбе), обращены к Судьбе [10, т. II, с. 572].

В одном из вариантов былины «Добрыня и змей» побеждённое чудовище рассказывает герою о способе получения богатырской силы: для этого необходимо *три зари кататься на Афонских горах*. Однако в этом случае слова змея оказались обманом, и, прокатавшись две зари, Добрыня застывает и не может пошевелиться. Освободиться из ловушки ему помогает волшебный богатырский конь.

Змей может быть также хранителем различных зелий и иных субстанций, наделяющих того, кто употребляет их, силой, вечной молодостью и т. д. Когда Иван купеческий сын одолевает Гриб-птицу и начинает рубить её *тесаком* (Аф. 271), та, прося пощады, отдаёт герою пузырьки с богатырской водой из-под своих крыльев и рассказывает, где находится подземелье с тремя богатырскими конями, однако герой, получив эти ценности, убивает чудовище. Аналогичным образом поступает с великанами британский герой сказки «Победитель змея» (Camp-I. 4, Glass. 15 и др.). В Аз-І. 8 Бурза Волович сечёт змея¹⁹⁴ *оловянным прутком*, и тот, пытаясь избежать гибели, также обещает герою откуп: драгоценные камни и *закрываательный перстень*, дарующий своему хозяину невидимость; после получения артефактов противник также убивается. Наконец, во второй главе мы

¹⁹⁴ Это единственный рассмотренный нами сюжет, в котором прутья применяются против змея мужского пола.

упоминали о широком спектре ценностей, предлагаемых побеждённым змеем Добрыне Никитичу (см. с. 158).

Хранимые чудовищем артефакты могут иногда содержаться в его теле или даже представлять собой части или органы последнего. При анализе русской сказки мы говорили о мотиве извлечения драгоценных камней из змеиных голов (см. с. 127) (СУС 300₁ + 532, СУС 910В). Аналогичным образом в Аф. 206 (СУС 315) Огненный царь добывает из отрубленной головы змея *зелье*, которым мать-предательница собирается отравить Ивана-царевича. В другой вариации этого сюжета – Аф. 207 – злодей *Пан Плешевич* съедает *сердца* чудищ о трёх, шести и девяти головах и становится сильнее. Герой сказки Зел. 38 (СУС 300₁ + 532) получает силу от чудовищного *богатыря, стоящего в каменном столбе*: тот *нацеживает из своих рёбер бутылъ крови* и даёт Ивану крестьянскому сыну её выпить (ср. с. волшебными свойствами крови, например, Фафнира – см. с. 57). В сказках из сборников М. В. Красноженовой и А. А. Эрленвейна, упоминаемых в статье А. С. Лызловой, магическими средствами, которыми героя одаривают змеи-зятья, являются *павлиньи перья* и *пух ха* [60, с. 217]. Эти примеры ещё раз подчёркивают близость существ птичьей и змеиной природы в русской народной традиции.

Иногда змей, охраняющий ценности, становится для героя преградой на пути к ним, как, например, охранник сада Царь-девицы, свернувшийся вокруг него кольцом [73, т. I, с. 506], или змей в сказке о Фёдоре Бурмакове (Онч. 47), обернувшийся вокруг *Вавилона-города*, в котором герой должен добыть *царскую порфиру и костыль*. Так как в этой роли змей может проявлять себя не только в контексте охраны сокровищ, мы выделим её в качестве ещё одной типичной функции чудовища.

8. Змееподобное существо как преграда (застава) на пути. Эта застава является препятствием для героя на пути к цели, как, например, существа змеиной природы в духовном стихе о поездке Егория по Руси (см. с. 108-111) или Соловей-разбойник в эпической песне о путешествии Ильи в Киев (см. с. 154-156). При

анализе этих сюжетов мы упоминали, что чудовище здесь, вероятно, олицетворяет дикие силы природы или иномирия, делающие не освоенные человеком участки местности опасными для любого путника. Одним из основных атрибутов этих застав является их чуждая, враждебная человеку сущность.

Характерен данный мотив также и для былины о Дюке Степановиче. Герой сюжета – богатырь из иноземного государства – решает отправиться в Киев. *Змищице-Горынчице о двенадцати хоботах* (Гильф. 152, Гильф. 159, Рыбн. Т.1 49), *Горынь-змея лютая, пещерская* (Гильф. 230 = Сел. 49, Рыбн. Т.3 29), *змеи поклевучие* (Гильф. 85), *лютые* (Рыбн. Т.2 28) упоминаются в качестве одной из застав, поджидающих его на пути.

Другими препятствиями могут быть *птицы* (Гильф. 9, Гильф. 85, Гильф. 152, Гильф. 159, Гильф. 230, Рыбн. Т.1 49), *звери (волки)* (Гильф. 85, Гильф. 115, Гильф. 230, Рыбн. Т.2 28, Рыбн. Т.3 29, Рыбн. Т.3 30), *горы* (Гильф. 9, Гильф. 85, Гильф. 152, Гильф. 159, Рыбн. Т.1 49) и *богатыри* (иногда упоминаются *Илья Муромец* и другие герои русского эпоса) (Гильф. 115, Гильф. 230, Рыбн. Т.2 28, Рыбн. Т.3 30). То, что былинные богатыри играют здесь роль заставы, представляется вполне логичным в свете того факта, что для русской земли Дюк – чужой, а русские воины по умолчанию враждебны к иноземцу; их богатырские заставы охраняют Родину от вторжения.

Когда Дюк подъезжает к змеиной заставе, чудовища *расправляют хоботы*, преграждая ему дорогу (Гильф. 9, Гильф. 152, Рыбн. Т.1 49), собираются *поглотить богатыря вместе с конём* (Гильф. 159, Гильф. 230 = Сел. 49 и др.), хотят *сжечь его огнём* (Рыбн. Т.3 29) или *облётывают* героя (Рыбн. Т.2 28). Богатырь, однако, никогда не вступает с ними в бой: он *проскакивает* заставу (Гильф. 9, Гильф. 230 = Сел. 49, Рыбн. Т.3 30), *перескакивает* через змей (Гильф. 85, Гильф. 115) и продолжает свой путь.

Образ змея, стоящий в одном ряду с фигурами враждебных богатырю птиц и зверей, говорит о проявлении зооморфных черт змееподобного существа в этом сюжете.

9. Змееподобное существо как помощник героя. Немногочисленны, но всё же примечательны сюжеты, в которых змей добровольно помогает герою. Помощь заключается, как правило, в выполнении функций дарителя (змей делится теми благами, которые охраняет) или советчика.

Так, герои сказки Аф. 128 (СУС 301) не могут найти себе невест. Старшие братья встречаются *трёхглавого змея* и сначала пугаются, однако тот обращается к ним вежливо и благожелательно: «*Куда, добрый человек, направился?*» Змей предлагает им сдвинуть камень, под которым они *найдут то, чего желают*, однако братья не могут справиться с этой задачей. Затем младший брат, *Иван Запечник*, начинает просить разрешения у родителей посмотреть на змея: он проявляет не страх, а интерес по отношению к таинственному чудовищу. Встретив его, Иван сдвигает камень и видит дыру, ведущую в три подземных царства. Змей, таким образом, выступает здесь проводником между земным и потусторонним миром, хранителем врат в иномирие, задания которого не позволяют «недостойному», не являющемуся героем смертному попасть туда. Младший брат проявляет не только достаточную физическую силу для выполнения этого задания, но и демонстрирует смелость и решительность, соответствующие его героическому характеру.

Главный герой сказки Аф. 208 (СУС 313) – солдат, обиженный несправедливостью во время службы (фельдфебель занял у него деньги, а вместо выплаты долга избил его) – бежит в тёмный лес, где встречается *шестиглавого змея*, который предлагает наняться к нему на службу на три года. Герой соглашается, и змей отвозит его в свои палаты на себе: «*Ну, садись на меня*». *Солдат стал навьючивать на змея весь свой скарб*. Этот чрезвычайно редкий для русской сказки мотив может дать нам представления о крупных размерах чудовища, способного нести на себе человека.

Несмотря на кажущуюся близость мотива службы героя у чудовища рассмотренным выше вариантам сюжета о Незнайке, а также текстам Аф. 237 и Зел. 38 (см. с. 380-382), именно в этом тексте змей выступает как «полноценный»

волшебный помощник героя, не проявляющий черт противника или недоброжелателя.

Змей оставляет солдата в своём доме, поручив ему *варить кашу*, а сам улетает по свету *странствовать*. Увидев, что в котле сидит фельдфебель, солдат начинает работать с чрезвычайным усердием, и наниматель, вернувшись, даёт ему в награду *богатырского коня и рубаху*, наделяющую её носителя чудесной силой.

Чётко прослеживающийся социальный элемент, а также комический эффект в сцене «мести» солдата фельдфебелю говорят об отсутствии в образе змея в этом тексте явных черт хтонического существа: он здесь – представитель чудесного, волшебного мира, помогающий герою бороться с социальной несправедливостью и нуждой: с помощью чудовища герой мстит обидчику, избегает гибели и женится на красной девице.

Змей-помощник в русской сказке может также являться разновидностью благодарного представителя иномирия. Так, в Аф. 233 (СУС 400₂) Василий-царевич освобождает из заточения *льва, змея и ворона*, которые, отблагодарив его ценными советами, возвращаются в свои царства. В данном случае это «животные» царства (т. е. змей правит на своей земле змеями, лев – львами и т. д.), являющиеся, по мнению В. Я. Проппа, отголоском тотемических представлений о зооморфных покровителях рода, в царство которых, согласно первобытным верованиям, человек попадает после смерти [94, с. 279].

Змееподобное существо, играющее роль помощника героя, представлено также в одном из вариантов сюжета «Волшебное кольцо» (СУС 560) – Кор. 6. В этом тексте герою помогают не «традиционные» для данной сказки собака и кошка, а *лев-медведь, лев-зверь, огненный змей и мыши*. Иван выкупает этих зверей у людей, ведущих их в другие города на продажу. «*Я побегу, хвостом заверчу, будет трава гореть, тропинка делаться. Ты по этой тропинке иди и придешь, где я буду*», – говорит герою освобождённый змей.

Эти примеры подтверждают факт наличия в народном сознании представлений о змее как о волшебном, но, возможно, частично утратившем свои хтонические и демонические свойства существе, в чертах которого преобладают

зооморфные признаки. Другими словами, в одной из основных своих ипостасей змей представляется зверем, животным.

Близость змееподобного существа с другими зооморфными образами – в частности, со львом – проявляется и в эпизоде мести чудовищ женского пола герою сказочного сюжета «Два брата» (“The Twins or Blood Brothers”; СУС и АТ 303). Если в рассмотренном нами британском варианте этого сюжета подобной мстительницей выступает родственница великанов, побеждённых протагонистом в предварительном бою, и её превращение в *олениху* (*deer*) (Glass. 15) с целью заманить героя в ловушку воспринимается скорее как форма оборотничества¹⁹⁵ (как и превращения родственниц змеев в предметы на пути героев в сюжете «Бой на калиновом мосту»), то в русской сказке, в которой предварительный бой с чудовищами-хранителями артефактов в явной форме не выражен, злодейкой, мстящей герою, становится родственница змееподобного существа, побеждённого в «главном» сражении. В Аф. 155 само наименование этой родственницы – *девица-львица* – говорит о двойственности её природы, о способности принимать как человеческий, так и звериный облик. Обратившись в львицу, она проглатывает Ивана-царевича. Его брат, Иван-солдатский сын, традиционно для данного сюжета заставляет злодейку изрыгнуть убитого обратно и оживляет его, однако львица превращается в красавицу и начинает просить змееборца пощадить её. В основной версии текста, представленной в сборнике, герой внемлет её просьбам, и повествование завершается исключительно редкой, нехарактерной для жанра волшебной сказки несчастливой развязкой: злодейка, будучи отпущенной на свободу, обманом подбирается к героям и убивает их¹⁹⁶. *Так и сгинули сильномогучие богатыри, извела их сестра змеиная*, – подводит итог рассказчик. В примечаниях к этому тексту А. Н. Афанасьев приводит гораздо

¹⁹⁵ Напомним, что «отголоски» этого эпизода, в котором змея-мстительница оборачивается лисой, волком и медведем (привлекательными для ничего не подозревающего охотника животными) встречается и в русском тексте Черн. 45.

¹⁹⁶ Обратим внимание на то, каким образом злодейка усыпляет бдительность героев, чтобы нанести затем неожиданный удар: приняв облик беззащитного человека, она просит у них милостыню. Подобную же личину слабого, вызывающего жалость человека, принимает и родственница убитых охотником великанов в шотландской сказке Hamil. 30 (СУС и АТ 315). Она приходит к его избушке в образе *старушки* (*a small, old woman*) и начинает просить героя впустить её, чтобы она могла погреться у огня: “*I am cold and weary and in desperate need of shelter. Will you let me come in for a while to get warm?*” («Я замёрзла и устала, и мне очень нужен приют. Пожалуйста,пусти меня ненадолго, чтобы я могла согреться!»).

более закономерный вариант развития событий, в котором герой не поддаётся на мольбы змеиной сестры и убивает её [73, т. I, с. 499].

О смешении типичных черт змея с народными представлениями о других животных говорит и тот факт, что лев в сказке может вести себя по «змеиным канонам», требуя, например, человеческой жертвы, как в тексте Онч. 85 (СУС 910В), в котором, впрочем, конфликт героя с животным разрешается мирным путём.

Любопытный образ чудесного зверя, сохраняющий некоторые змеиные атрибуты, встречается в былинном эпосе: это *Скимен-* (*Скимер-* (Гильф. 234), *Скипер-* (Пом. 75), *Скиман-* (Пом. 76, Пом. 77)) *зверь*. Книжное слово *скимен* обозначает молодого льва [36, с. 426], однако образ, создаваемый певцами, рисует более фантастическую картину: *собачка лютой скимер зверь* возглавляет стадо волков¹⁹⁷ (Гильф. 234, Пом. 77, Пом. 78), у него *бумажная шерсть, круты роги и копытчики булатные* (Пом. 75). Невиданный зверь бежит к реке и *кричит по-звериному, свистит по-змеиному*. От этого крика возникает волнение в природе:

*И под ним берёжки-то собачкой подломилися,
И как Смородина-то река с песком смутиласе,
И это синее-то море сколубалосе,
Ещё мелкая-та рыбица на дно ушла,
Ещё белая-та ли рыбица наверх всплыла* (Гильф. 234).

Беспокойство волшебного животного вызвано, как правило, рождением богатыря (Пом. 75, Сел. 1). Существует также былина «Алёша убивает Скима-зверя» (Пом. 54), в которой чудовище также проявляет вышеупомянутые змеиные черты.

Возвращаясь к вопросу реализации роли змея как помощника героя, приведём ещё один пример, демонстрирующий близость зооморфной вариации образа змея с птицей. Это мотив возвращения героя из подземного мира на сверхъестественном существе, характерный для сюжетов «Молодильные яблоки» (СУС 551) и «Три подземных царства» (СУС 301). Обычно роль этого существа играет птица: *сокол* (Аф. 176), *птица-колпалица* (Аф. 171), *орёл* (Аф. 128), *ворон*

¹⁹⁷ Иногда это стадо может называться не только *звериным*, но и *змеиным* (Пом. 75).

(Ник. 15) и др. А. Н. Афанасьев пишет, что в словацкой сказке птицу заменяет змей [10, т. III, с. 21]; существует такой пример и в отобранном нами русском материале. В тексте Онч. 107 герой случайно падает в яму (в волшебной сказке она часто ведёт в подземный мир и сама ассоциируется с ним) и попадает в *змеиное гнездо* со змеёнышами (*вьюношами змииными*). Когда прилетает их мать, детёныши говорят ей, что Иван их спас (согрел своей шапкой и не дал замёрзнуть). Благодарная змея выносит его наверх, на земную поверхность.

10. Змееподобное существо как форма заклятья. Связь образа змея или дракона с колдовством наглядно проявляется в сюжетах, где заколдованный герой вынужденно принимает змеиный облик.

Данный мотив характерен для волшебных сказок о чудесном супруге, причём роль заколдованного героя может играть как мужской, так и женский персонаж. Рассмотрим несколько примеров, в которых в змея обращён жених, а протагонистом сюжета является невеста. Мотивы добывания жениха в такой женской сказке существенно отличаются от способов поиска невесты героем мужского пола [81, с. 317-318]. Как отмечает Е. М. Мелетинский, сюжет о «чудесном муже» является более поздней производной сюжета о «чудесной жене» [63, с. 203].

Текст Аф. 276 представляет собой вариацию сюжета «Аленький цветочек» («Красавица и чудовище» – “The Beauty and the Beast”) (СУС и АТ 425С), распространённого в фольклоре многих народов [221, с. 42]. Заклятый царевич предстаёт в ней в образе *крылатого змея с тремя головами*, живущего в роскошном *дворце*. Когда купец срывает в саду змея цветок, который просила привезти из путешествия младшая из его дочерей, чудовище требует отдать ему того, кто первым встретит главу семьи по приезде домой. Этим человеком оказывается как раз младшая дочь. Змей обращается с ней ласково и исполняет все её желания; однажды он отпускает её домой погостить с условием, что она должна вернуться к вечеру, иначе хозяин дворца *помрёт с горя*. Из-за уловок завистливых сестёр героиня задерживается дома, а вернувшись во дворец,

обнаруживает, что змей *утопился в пруду*. Заливаясь слезами, героиня целует мёртвого змея; это действие оживляет его и снимает наложенное на царевича заклятье, возвращая ему истинный облик.

Сюжеты о чудесном супруге (супруге из другого мира вообще и зооморфном, в частности) имеют древние тотемические корни, однако со временем первоначальный, мифологический смысл подобных историй начал забываться, и народное сознание стало искать новые логические обоснования необычному облику фантастического жениха или невесты. В контексте развития представлений о змее как о существе нечистом его облик стал восприниматься уродливой личиной, результатом действия злых чар, которые можно снять [54, с. 119-120; 65, с. 57-58].

Однако в сказочном повествовании не всегда объясняется, почему герой оказывается заколдован. Так, герой сказки «Змей царевич» (Кор. 9) является носителем зооморфного облика с момента своего рождения. Когда возраст царевича приближается к 30 годам, родители начинают сватать его за дочерей бедняка. Жених сбрасывает змеиную кожу и, обернувшись молодцем и оставаясь неузнанным, беседует со старшими дочерьми, расспрашивая их, как они собираются жить со змеем. Узнав, что они хотят отравить его, царевич убивает девушек. С младшей сестрой, оказавшейся доброй и кроткой, царский сын играет свадьбу. Когда невеста беременеет, родители царевича не верят, что она могла зачать ребёнка от змея, и ей приходится показать им человеческий облик их сына. Родители сжигают змеиный *кожук*, и царевичу, который мог бы избавиться от заклятья в день тридцатилетия, приходится вновь принять змеиный облик и уйти на 30 лет жить к змеям.

Разумеется, обращённым в чудовище может оказаться и персонаж женского пола. Одним из известнейших сюжетов на эту тему является нортумбрийская легенда “The Laidley Worm” («Ужасный¹⁹⁸ змей») (Яс. 33, K&D 18, Steel 12), существующая также в виде баллады [215, с. 78-84]. Жаклин Симпсон утверждает, что эта история имеет литературное происхождение: популярная

¹⁹⁸ Синонимичными слову “*laidly*” являются прилагательные “*loathly*”, “*loathsome*” [195, с. 292].

средневековая баллада со временем обрела привязку к реальному географическому объекту (Спиндлстонские скалы – Spindlestone Heugh) и трансформировалась в местную легенду [231, с. 58]. Сюжет повествует о беде, постигшей принцессу Маргарет (Princess Margaret), дочь короля Нортумбрии, живущего в Бамбургском замке (Bamburgh Castle). *Злая ведьма (cruel witch)*, ставшая новой королевой после смерти матери Маргарет, завидует красоте девушки и превращает её в *змея (worm)* или *дракона (dragon)*. Герой, которому предстоит спасти несчастную, сначала не догадывается об истинной природе своего противника и намеревается избавить местных жителей от нежелательного соседства с чудовищем. Согласно разным версиям, этим змееборцем является брат принцессы по имени Чайлд Винд (Child Wynd или the Childe of Wynde) либо человек по имени Кемп Оуэн (Kemp Owen). Когда герой находит змея, тот обращается к нему с просьбой сложить оружие и трижды поцеловать его в морду. Рыцарь исполняет эту просьбу, и принцесса обретает прежний облик, а ведьма оказывается превращённой в *жабу (toad)*. Считается, что эта жаба до сих пор живёт в колодце и всё ещё может освободиться от заклятья [181, с. 337; 212].

Среди славянских баллад встречается произведение со схожими мотивами: мать превращает сына в змея, но в итоге оказывается наказана за свои злодеяния и сама становится змеей, а молодой человек возвращает себе свой истинный облик [118, т. I, с. 137].

Ещё одна английская баллада повествует об ужасной ведьме по имени Эллисон Гросс (Allison Gross), превратившей рыцаря, который отверг её ухаживания, в *змея, привязанного к дереву (a worm bound to a tree)*. Сестра героя остаётся верной ему, и каждое воскресенье навещает чудовище и *расчёсывает ему волосы (combs his hair)*. Наконец, в сюжете “The Laidly Worm and the Mackerel of the Sea” («Ужасный змей и морская макрель») заколдованными ведьмой-мачехой оказываются и брат, и сестра: первый превращён в *змея (worm)*, а вторая – в *рыбу (mackerel)* [231, с. 59]. Джон Рис (John Rhys) приводит пример сказочного сюжета, имеющего кельтские корни, в котором сёстры героев также

оказываются на время превращены в *морских змеев* (*sea-serpents*) [220, т. I, с. 122-123].

О популярности подобных фольклорных мотивов говорит их распространённость в средневековой литературе: так, в “Libeaus Desconus” – интерпретации популярного рыцарского романа “The Fair Unknown” («Прекрасный Незнакомец»), принадлежащей перу Томаса Честера (Thomas Chestre) – женщина тоже превращается в змея, и герой снимает с неё заклятье с помощью поцелуя [225, с. 172]. Коринн Сондерс (Corinne Saunders) в монографии “Magic and the Supernatural in the Medieval English Romance” («Магия и сверхъестественное в средневековом английском рыцарском романе») упоминает ещё несколько случаев проявления мотива превращения персонажей женского пола в змееподобных существ из-за наложенного на них заклятья [225, с. 188-192].

Наконец, Джон Фрэнсис Кэмпбелл в предисловии к своему сборнику шотландских сказок рассматривает сюжет, в котором волшебная «рубашка», подаренная герою злой мачехой, будучи надетой на его тело, обретает свой истинный облик, превратившись в *огромную змею* (*Beithir – a great Serpent or Snake*), которая обвивается вокруг шеи молодого человека [219, т. I, с. LXXXIX-XC]. Эти многочисленные примеры использования образа змееподобного существа в качестве формы заклятья подтверждают его устойчивую связь в народном сознании с концептом злых магических чар. В последнем сюжете чудовище выступает своего рода символом того колдовства, с которым связана злая мачеха. Аналогичный символизм встречался нам в сюжетах русского героического эпоса, в которых фигурируют коварные колдуньи, такие как Марья белая лебедь (см. с. 168-170) и Маринка (см. с. 171-172).

Относительно небольшой пласт материала, рассмотренный в рамках данного приложения, ярко демонстрирует, насколько сложным и многомерным является образ змееподобного существа в народной культуре. Выделенные нами 10 традиционных ролей этого чудовища в русских и британских сюжетах сказочного и былинного жанров, а также в балладах, легендах и духовных стихах,

разумеется, не исчерпывают всего спектра тех функций, которые оно может выполнять. Описав основные из них и проиллюстрировав наши утверждения примерами из фольклорных текстов, мы наметили некий необходимый минимум знаний об изучаемом образе, который должен принять во внимание исследователь, выбравший змееподобных существ и их генезис в традиционной культуре в качестве объекта своего научного интереса.

Тот факт, что существо змеиной природы может представлять в народном сознании персонажем как антропоморфным, так и звероподобным, ассоциироваться и смешиваться со многими другими концептами (образы хищных животных и птиц, представители нечистой силы, иноземные враги и правители далёких земель), и в контексте некоторых своих функций (антагонист, волшебный помощник героя, форма заклятья и т. д.) достаточно свободно заменяться ими или, в свою очередь, замещать их, говорит о том, что этот многоликий и многофункциональный образ невозможно рассмотреть и понять в отрыве от общей картины мира в рамках народной культуры. Он является органичной частью традиционных представлений о потустороннем мире и обитающих рядом с человеком сверхъестественных существах, и может быть рассмотрен лишь в контексте этой системы.

Более подробный анализ генезиса и эволюции образа змееподобного существа в рамках других его функций, отличных от роли антагониста в змееборческих сюжетах, а также более детальное изучение механизма смешения представлений о существе змеиной природы с образами других представителей иномирия являются, на наш взгляд, одним из возможных направлений для дальнейших исследований.

Приложение 8. Анализ британских легендарных текстов, включающих мотив змееборчества

Ниже представлен подробный анализ британских змееборческих легенд. В нём проиллюстрированы некоторые тезисы и выводы, приведённые нами в параграфе 3.2 настоящего исследования. Основной блок легендарных текстов представлен сюжетами L01-L42 (перечень использованных источников для каждого из сюжетов приведён в соответствии с условными обозначениями, отражёнными на *рисунке 4* в *приложении 4*). Кроме того, для более полного освещения генезиса образа змееподобного существа в британской легенде дополнительно привлечены сюжеты L43-L66, в которых змееборческий мотив в явном виде не проявляется.

L01.

Географическая привязка легенды: Лэмбтонский замок / Lambton Castle; деревня Фэтфилд / Fatfield; деревня Брадждфорд / Brudgeford.

Область: Дарем / Durham.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Cross. 339-346, Hart. 78-82 = Hend. 288-291, Jac. V. II 198-203, K&D 66-70, MBI, RD 126,350, Shuker-I 12-15, Simp. 137-140, Tibb. P.1 168-173, WP.

Время действия¹⁹⁹: Сэр Джон Лэмбтон жил в XV в.

Наименование змееподобного существа: Лэмбтонский змей / The Lambton Worm.

Тип змееподобного существа²⁰⁰: Пресноводный змей / Freshwater serpent dragon и/или «сухопутный» змей / Worm.

Место обитания змееподобного существа: Изначально – река Уир (Wear); затем – колодец, который позже получит имя «Змеиный» (the Worm Well); затем – Лэмбтонский (или Змеиный) холм (Lambton Hill, Worm Hill), а также Змеиная скала (Worm's Rock) – облюбованные чудовищем возвышенности, находящиеся на северном берегу реки Уир и на её середине, соответственно.

¹⁹⁹ Данный параметр может содержать как информацию об упомянутом в легенде историческом времени реализации описываемых событий, так и датировку исходных документов и записей, содержащих информацию об инциденте.

²⁰⁰ Определяется согласно рассмотренной в параграфе 1.2 (см. с. 85-92) и отражённой в схеме на *рисунке 2* (*приложение 2*) классификации. Тип существа приводится только в случаях, когда в использованных источниках содержится достаточно полное описание внешнего вида чудовища и его места обитания. Если такое описание отсутствует, то данный параметр не учитывается.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Детёныш змея, найденный Джоном в реке, напоминает *тритона (an eft)*; длина его тела, покрытого тёмной, скользкой чешуёй, соизмерима с рукой героя; на каждой стороне его пасти, полной острых *иглоподобных (needlelike)* зубов, находится по 9 маленьких отверстий. Выросший змей становится таким огромным, что может обернуться вокруг Лэмбтонского холма, по разным версиям, 3 либо 9 раз.

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитое (иногда также огненное) дыхание; неприятный *гнилостный (rotten)* запах; способность тела змея срастаться при разрубании на части.

Действия змееподобного существа²⁰¹: Опустошает окрестности, убивая и поедая скот и людей; высасывает молоко из коров. Разозлившись, оплетает своим телом деревья и вырывает их с корнем. Позже – пьёт молоко, подносимое людьми, временно перестав терроризировать население.

Реакция местного населения на его действия: Многие храбрые воины пытаются убить чудовище, однако разрубленный на части змей всегда сращивает своё тело и выходит из битвы победителем, убивая или калеча врагов. Старый лорд собирает совет, на котором предложено попробовать умиловить змея, оставив для него во дворе Лэмбтонского замка молоко. Когда это срабатывает, местные жители начинают регулярно подносить ему молоко.

Драконоборец: Сэр Джон Лэмбтон, рыцарь ордена госпитальеров, наследник Лэмбтонского замка / Sir John Lambton, Knight of Rhodes, heir to Lambton Castle.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: По совету *мудрой женщины или ведьмы (Wise Woman of Brueford, Elspat of the Glen)* герой, вооружённый мечом, идёт на бой в броне, покрытой острыми шипами; обвившийся вокруг него змей ранит сам себя.

Место боя: Сражение происходит в реке Уир, которая уносит течением отсечённые куски тела змея, не давая им снова срастись.

Результаты боя: После боя герой должен, согласно указаниям ведьмы, убить первое существо, которое встретит. Старый лорд, услышав сигнал, означающий победу Джона, забывает об уговоре, согласно которому он должен выпустить вперёд себя собаку, и сам выходит к своему сыну. Из-за нарушенной клятвы над родом Лэмбтонов нависает проклятье, и на протяжении семи поколений Лэмбтоны умирают неожиданной и трагической смертью.

Связь легенды с реальностью²⁰²:

1. Змееборец – реальная историческая личность, жившая в XV в. Рассказчик нередко приводит доказательства того, что его потомки умирали трагической смертью: так, сын Джона

²⁰¹ Категория включает виды его вредительства.

²⁰² Эта категория включает, в частности, проявление в сюжете этиологического мотива.

Лэмбтона – Роберт – утонул, а Генри Лэмбтон, живший через 6 поколений после Джона и являвшийся членом Даремского парламента, скоропостижно скончался в карете, пересекая Лэмбтонский мост 26 июня 1761 г.

2. Холм неподалёку от Фэтфилда (Fatfield) носит название "Змеиный" (Worm Hill) и считается возможным местом обитания змея.

3. В Лэмбтонском замке находилось каменное изваяние, изображающее рыцаря в шипованной броне, поражающего дракона.

Комментарий: «Настоящие» змеи нередко обвивают противника кольцами и сдавливают его, подобно удаву, поэтому шипованная броня является довольно распространённым средством победы над ними в британском фольклоре. Способность сращивать своё тело при разрубании также является узнаваемой чертой этих чудовищ. Несмотря на то, что мотив изначального противника в явном виде здесь не проявляется, победу над змеем одержать должен именно Джон – так как он, проявив неосторожность и легкомысленность, навлёк эту беду на родную землю, когда выбросил маленького змея в колодец, в котором тот затем вырос. В некоторых версиях рассказчик иногда подчёркивает, что всё произошло именно из-за непослушания и неподобающего поведения юного героя, ловившего в воскресенье рыбу вместо того чтобы идти в церковь.

L02.

Географическая привязка легенды: Холм Лоши / Loschy Hill; деревня Наннингтон / Nunnington.

Область: Йоркшир (Северный) / North Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 126.

Наименование змееподобного существа: Дракон с холма Лоши или из леса Лоши / The Dragon of Loschy Hill or Loschy Wood.

Место обитания змееподобного существа: Логово в лесу на холме Лоши.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Зубы, *подобные зубьям вил (like pitchfork prongs)*.

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитая кровь; способность тела змея срастаться при разрубании на части.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: Питер Лоши / Peter Loschy.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой, вооружённый мечом, идёт на бой в броне, покрытой *острыми лезвиями (razor-blades)*, в сопровождении своей *верной собаки (a faithful dog)*. Чудовище, обвившись вокруг рыцаря, ранит себя о лезвия. Собака хватает отрубленные куски тела монстра и уносит их с места сражения, чтобы они не смогли снова прирасти к телу.

Место боя: В чаще леса на холме Лоши.

Результаты боя: После победы над драконом обрадованный пёс лижет хозяину лицо, и оба погибают от змеиного яда.

Связь легенды с реальностью: Считается, что древняя могила в церкви Наннингтона принадлежит Питеру Лоши.

Комментарий: Повадки змееподобного существа и способ победы над ним аналогичны L01, однако здесь роль фактора, не позволяющего чудовищу приращивать отрубленные куски плоти, выполняет не течение реки, а животное-помощник драконоборца.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В некоторых сказочных сюжетах («Звериное молоко» (СУС и АТ 315), «Два брата» (СУС и АТ 303)) герою помогают в бою животные, в том числе охотничьи собаки (Аф. 204, Ник. 5 и др.).

L03.

Географическая привязка легенды: Деревня Кроукум / Crowcombe; Шерведжский лес / Shervage Wood.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 163.

Наименование змееподобного существа: Огромный змей / A great Worm.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Место обитания змееподобного существа: Шерведжский лес.

Прочие признаки змееподобного существа: Способность тела змея срастаться при разрубании на части.

Действия змееподобного существа: В этот лес люди ходили за ягодами, из которых пекли пироги. Поселившийся там змей начинает пожирать незваных гостей, а также нападает на скот.

Реакция местного населения на его действия: Люди боятся ходить в лес; одна женщина просит дровосека набрать для неё в лесу ягод.

Драконоборец: Дровосек из деревни Стогамбер / A woodcutter from Stogumber.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: В лесу дровосек садится на змея, приняв его за бревно; когда тот начинает шевелиться, герой разрубает его надвое топором.

Место боя: Шерведжский лес.

Результаты боя: Из-за неожиданной атаки змей оказывается дезориентирован, поэтому две части его разрубленного тела расползаются в противоположные стороны и вскоре погибают.

Комментарий: Некоторая комичность конфликта, который оказался неожиданным для обоих противников, избавляет историю от необходимости рационального решения проблемы срастания змея: половинки его тела, в испуге уползая прочь от героя, просто теряют друг друга.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Сказка, в которой победитель змея является дровосеком, встречается нам лишь в британской народной традиции (Curt-II. 17).

L04.

Географическая привязка легенды: Холм Барли Бикон / Burley Beacon; деревня Бистерн / Bisterne.

Область: Хэмпшир / Hampshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Blunt 124-127, MBI, RD 174, WP.

Время действия: Сэр Морис де Бекерли жил в XV в.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: Логово на холме Барли Бикон, расположенном примерно в 5 милях к востоку от Бистерна.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Способность к полёту.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание.

Действия змееподобного существа: *Версия 1:* Пьёт молоко, которое оставляют для него люди. *Версия 2:* Опустошает окрестности, пожирая скот и людей.

Реакция местного населения на его действия: *Версия 1:* Жители деревни Бистерн дают прилетающему к ним дракону молоко, надеясь, что он не будет поедать скот; позже нанимают рыцаря. *Версия 2:* Многие смельчаки пытаются убить чудовище, но погибают в бою.

Драконоборец: Сэр Морис де Бекерли / Sir Maurice de Berkeley. *Версия 1:* Он – рыцарь, нанятый жителями деревни. *Версия 2:* Он – барон, лорд поместья Бистерн (реальная историческая личность).

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: *Версия 1:* Сэр Морис выставляет *кувшин молока (a jug of milk)* в качестве приманки для дракона, а сам прячется в *ящик, отделанный снаружи*

зеркалами (*a cabinet of mirrored glass*). Пока чудовище пьёт молоко, он выбирается из укрытия и убивает его. **Версия 2:** Герой покрывает своё облачение *птичьим клеем (birdlime)* и *матовым стеклом (ground glass)* для защиты от огненного дыхания чудовища. В обеих версиях рыцарю могут помогать в бою два мастифа.

Место боя: В поле, носящем с тех пор название «Драконье» (Dragon Fields).

Результаты боя: В некоторых версиях развязка легенды является трагичной: победив монстра, герой умирает сам.

Связь легенды с реальностью: В окрестностях присутствует множество памятников, связанных с образом дракона: в Бистерне есть Драконий переулок (Dragon Lane); две гостиницы в близлежащих поселениях носят название «Зелёный дракон» ("Green Dragon"); само место боя называется «Драконье поле»; у входа в Бистернский парк находится высеченная фигура дракона.

Комментарий: Одна из распространённых хитростей, применяемых героем в бою – ожидание в засаде с последующей неожиданной атакой из укрытия. Приманкой, отвлекающей дракона, здесь является любимое фольклорными змееподобными существами молоко.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В русской сказке о Никите Кожемяке (Аф. 148) змееборец обматывает своё тело перед боем вымазанной в смоле пенькой. См. также комментарий к L02.

L05.

Географическая привязка легенды: Деревня Уэрвелл / Wherwell.

Область: Хэмпшир / Hampshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 187.

Наименование змееподобного существа: Уэрвелльский василиск / The Wherwell Cockatrice.

Тип змееподобного существа: Василиск (поздний) / Cockatrice.

Место обитания змееподобного существа: Логово.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Способность к полёту.

Прочие признаки змееподобного существа: Василиск появляется из яйца, снесённого петухом (или уткой) и высиженного жабой

Действия змееподобного существа: Летает по окрестностям, пожирает людей.

Реакция местного населения на его действия: Тому, кто уничтожит чудовище, обещано 4 акра земли. Многие погибают, попытавшись вступить с ним в бой.

Драконоборец: Человек по имени Грин / A man named Green

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой опускает в логово василиска зеркало; чудовище пытается сражаться с собственным отражением до тех пор, пока не падает без сил; Грин добывает его копьем

Место боя: В логове чудовища.

Связь легенды с реальностью: Один из участков земли в Хэйрвудском лесу (Harewood Forest) рядом с деревней носит название «Акры Грина» (Green's Acres)

Комментарий: История появления василиска в данной легенде отражает типичные средневековые представления о жизненном цикле этого чудовища. Хитрость, к которой прибегает герой, представляет собой одну из разновидностей создания «ложного противника» для монстра, который может являться отвлекающим, лишаящим сил или даже убивающим чудовище фактором.

L06.

Географическая привязка легенды: Деревня Лиминстер / Lyminster.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 204, Simp. 143-145, Sussex, WP.

Наименование змееподобного существа: Накер / Knucker.

Место обитания змееподобного существа: Нора Накера / The Knucker Hole – глубокий (предположительно бездонный) водоём к северу от деревни.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Способность к полёту.

Прочие признаки змееподобного существа: *Версия 2:* Ядовитая кровь.

Действия змееподобного существа: *Версия 1:* Накер пожирает исключительно «прекрасных девиц» (“fair damsels”); он съедает всех девушек в Сассексе, кроме королевской дочери. *Версия 2 и 3:* Опустошает окрестности на мили вокруг, поедает скот (коров, лошадей) и людей.

Реакция местного населения на его действия: *Версия 1:* Король предлагает половину своих владений и руку дочери победителю чудовища. *Версия 2 и 3:* Мэр Эрандела (the Mayor of Arundel) объявляет о награде для змееборца.

Драконоборец: *Версия 1:* Храбрый странствующий рыцарь / A brave wandering knight. *Версия 2 и 3:* Местный подросток, сын фермера по имени Джим Палк / Jim Pulk или Джим Патток из Уика / Jim Puttock from Wick.

Способ борьбы с чудовищем: *Версия 1:* Открытый бой. *Версия 2 и 3:* Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Версия 2: Джим угощает дракона пудингом, от которого у монстра начинает болеть живот. Герой отрубает беззащитному чудовищу голову. **Версия 3:** Джим печёт для дракона отравленный пудинг таких размеров, что к норе Накера его приходится везти на *телеге (a cart)*. Съев пудинг и телегу с лошастью, дракон умирает без дальнейшего вмешательства героя.

Место боя: У логова чудовища.

Результаты боя: Версия 1: Герой женится на королевской дочери и остаётся жить в этой местности. **Версия 2:** Когда Джим отрубает чудовищу голову, драконья кровь попадает ему на руку. Позже, празднуя победу и выпив кружку пива, Джим оттирает рукой губы и умирает от яда, содержащегося в крови монстра.

Связь легенды с реальностью: Версия 1: В местной церкви находится могильная плита ранненормандского периода; считается, что в ней покоится победитель дракона.

Комментарий: Версия 3 представляется более комичной вариацией второй версии сюжета, всё же содержащей трагический элемент гибели героя от драконьей крови.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Первая версия легенды напоминает своим содержанием сказочный сюжет «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300).

L07.

Географическая привязка легенды: Деревня Брент Пелем / Brent Pelham.

Область: Хартфордшир / Hertfordshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 257, Shuker-II 34.

Время действия: 1086 г.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Тип змееподобного существа: Виверн / Wyvern.

Место обитания змееподобного существа: Логово у корней *древнего тисового дерева (an ancient yew)* в поле Грейт Пепселлс (Great Pepsells field).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Одна пара крыльев и лап; *борода и большие уши (a beard and a pair of large ears)*.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: Пирс Шонкс, сквайр Пелема / Piers Shonks, the squire (Lord of the Manor) of Pelham.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Будучи охотником, герой отправляется на бой в сопровождении трёх гончих и слуги. В итоге ему удаётся поразить дракона в горло копьём, однако и сам Пирс оказывается тяжело ранен.

Результаты боя: После победы над чудовищем герою является Дьявол и требует его душу в качестве компенсации за смерть принадлежавшего ему существа. Смертельно раненный герой отвечает, что его душа принадлежит Богу, а тело будет покоем там, куда упадёт его стрела. Свой последний выстрел Пирс делает в окно Пелхемской церкви. Согласно другому варианту сюжета, Дьявол говорит, что он заберёт душу Шонка вне зависимости от того, будет ли тот захоронен в церкви или за её пределами. Однако герою всё же удаётся обмануть нечистого: тело Пирса покоится в полости в стене церкви – таким образом, он находится не в помещении церкви и, в то же время, не снаружи.

Связь легенды с реальностью: Могила героя находится в местной церкви.

Комментарий: Несмотря на то, что сам змей изображён всего лишь агрессивным зооморфным чудовищем, народное сознание всё же ассоциирует его образ с Дьяволом, который выражает недовольство подвигом героя и пытается забрать душу последнего в качестве компенсации за смерть чудовища.

L08.

Географическая привязка легенды: Деревня Дирхёрст / Deerhurst.

Область: Глостершир / Gloucestershire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Glosfolk, Ing., MBI, RD 313.

Время действия: Давным-давно.

Наименование змееподобного существа: Змей / Serpent.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Место обитания змееподобного существа: Логово у реки Северн (Severn).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Огромные размеры тела. Чудовище покрыто непробиваемой чешуёй.

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитое дыхание.

Действия змееподобного существа: Отравляет, убивает и поедает людей и скот.

Реакция местного населения на его действия: Местные жители обращаются за помощью к королю; тот предлагает победителю змея земли на Уолтонском холме (Walton Hill).

Драконоборец: Фермер по имени Джордж или Джон Смит / A farmworker named George or John Smith.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Смит оставляет у входа в змеиное логово молоко и прячется. Напившись молока, змей засыпает, «распушив» чешуйки на своём теле, как птица перья. Герой, воспользовавшись шансом, наносит удар топором между чешуйками, отрубив чудовищу голову.

Место боя: У логова чудовища.

Результаты боя: Семейство Смитов владело землями, которые Джон получил в качестве награды, до XVI в.

Связь легенды с реальностью: В XVIII в. появилась информация о том, что потомки героя до сих пор хранят топор, которым тот убил чудовище, как семейную реликвию.

Комментарий: Как и в L04, герой использует любимое лакомство змея – молоко. Оригинально интерпретирован мотив наличия у чудовища уязвимого места на теле: когда змей отдыхает, в его чешуйчатой броне появляются зазоры.

L09.

Географическая привязка легенды: Монастырь Хэндейл / Handale Priory.

Область: Йоркшир (Северный) / North Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 346.

Наименование змееподобного существа: Змей из Хэндейла / The Serpent of Haldale.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Место обитания змееподобного существа: Пещера в лесу недалеко от монастыря.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Отсутствие конечностей; *гребень на голове (crested head)*; жало на конце хвоста, подобное скорпионьему.

Прочие признаки змееподобного существа: Плюётся огнём.

Действия змееподобного существа: Охотится на девушек.

Драконоборец: Скоу или Скроу / Scaw or Scraw.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Облачившись в доспехи, герой направляется к змеиной пещере и наносит удар по находящейся рядом скале, вызывая противника на бой. Чудовище бросается на него из своего укрытия. Из-за огненного дыхания дракона броня воина раскаляется, однако, несмотря на боль, ему удаётся поразить противника мечом в глотку.

Место боя: У пещеры чудовища в лесу.

Результаты боя: В пещере дракона победитель находит пленённую змеем дочь графа (*earl's daughter*). Женившись на ней, Скоу становится *зажиточным землевладельцем (a wealthy landowner)*.

Связь легенды с реальностью: В честь героя назван лес: Scaw (or Scraw's) Wood.

Комментарий: Несмотря на раскрытие этиологического мотива, сюжет близок к сказочному: змея интересуют, главным образом, девушки; герой женится на спасённой дочери графа.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Скоу находит в змеиной пещере пленницу точно так же, как Добрыня в былинном сюжете о его конфликте со змеем.

L10.

Географическая привязка легенды: Деревня Сокберн / Sockburn.

Область: Дарем / Durham.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Hend. 284-285, MBI, RD 352.

Время действия: *Версия 1:* XIV в. *Версия 2:* Во время Нормандского завоевания или незадолго до его начала.

Наименование змееподобного существа: Сокбернский змей / The Sockburn Worm.

Тип змееподобного существа: Различные типы, согласно разным источникам.

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитое дыхание.

Действия змееподобного существа: Пожирает людей.

Драконоборец: Сэр Джон Коньерс / Sir John Conyers.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Перед битвой Джон в полном облачении идёт в церковь и молится, предлагая отдать Святому Духу своего единственного сына. В бою герой убивает чудовище при помощи *палаша (the broadsword)* – фальшиона Коньерса (the Conyers Falchion).

Место боя: В поле рядом с церковью.

Результаты боя: В качестве награды за победу герой получает титул лорда Сокберна.

Связь легенды с реальностью:

1. Джон Коньерс похоронил тело дракона под огромным камнем под названием Грейстейн (Graystane), который, согласно легенде, до сих пор лежит на прежнем месте.

2. На могиле предка семьи Коньерс изображён змей.

3. Оружие героя хранится в библиотеке Даремского кафедрального собора. Палаш изготовлен в XVIII в. До 1826 г. при избрании на должность епископа Даремского сквайр Сокберна вручал ему этот меч; после торжественной речи епископ возвращал его обратно в руки сквайра. В 1984 г. эта церемония обрела вторую жизнь.

Комментарий: Вероятно, сохранение легенды в народном сознании отчасти обусловлено именно местными традициями и церемониями, упоминающими подвиг Джона Коньерса и демонстрирующими его оружие.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В русской сказке мотив молитвы перед битвой со змеем также встречается, однако этот ритуал исполняет не сам герой, а спасаемая им царевна (Карн. 133).

L11.

Географическая привязка легенды: Деревня Мостон / Moston.

Область: Чешир / Cheshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 372.

Время действия: Средние Века.

Наименование змееподобного существа: Венейблский дракон / The Venables Dragon.

Место обитания змееподобного существа: Озеро Бэйч / A Bache Pool.

Прочие признаки змееподобного существа: Живёт в воде.

Действия змееподобного существа: Пожирает людей, непосредственно перед боем собирается съесть ребёнка.

Драконоборец: Сэр Томас Венейблс / Sir Thomas Venables.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой поражает чудовище стрелой в глаз.

Место боя: Вероятно, у водоёма, являющегося местом обитания монстра.

Результаты боя: В качестве награды за победу герой получает в своё распоряжение землю.

Связь легенды с реальностью: В часовне Венейблс (the Venables Chapel) в Миддлвичской церкви (Middlewich church) есть изображение дракона, держащего в челюстях младенца.

Комментарий: Несмотря на то, что змей, согласно рассмотренным нами источникам, определённо обитает в водной среде, легенда не даёт детального описания его внешности, поэтому мы не можем отнести его к тому или иному типу змееподобных существ из используемой нами классификации.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Поражение противника стрелой в уязвимое место – глаз – мы встречаем в былинах об Илье Муромце и Соловье-разбойнике.

L12.

Географическая привязка легенды: Деревня Ренвик / Renwick.

Область: Камбрия / Cumbria.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 374.

Время действия: 1733 г.

Наименование змееподобного существа: Василиск / Cockatrice.

Тип змееподобного существа: Василиск (поздний) / Cockatrice.

Место обитания змееподобного существа: Местом появления чудовища являются *руины разрушенной церкви (the ruins of the demolished church)*.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Форма и анатомия крыльев чудовища вызывает ассоциации с летучей мышью.

Реакция местного населения на его действия: Жители деревни боятся выходить из домов и приближаться к руинам церкви.

Драконоборец: Джон Тэллентайр / John Tallantire.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: *Версия 1:* Герой вооружён только лишь *веткой рябины (a rowan branch)*. *Версия 2:* Джон побеждает монстра с помощью *кола, сделанного из древесины боярышника (a stake made from hawthorn)*.

Результаты боя: Джон становится местным героем и освобождается от уплаты церковной десятины.

Связь легенды с реальностью: Жители Ренвика получили прозвище «ренвикские летучие мыши» ("Renwick bats").

Комментарий: Для борьбы с представителем нечисти герой выбирает эффективное оружие: древесный кол или ветку дерева, которое, согласно поверьям, определённым образом воздействует на существ из иномирия. Локация, в которой появляется чудовище – руины церкви – также может быть связана с христианскими представлениями о местах обитания и особенностях поведения нечисти.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В одном из вариантов былины «Добрыня и Змей» (К.Д. 48 = Пом. 4) богатырь также использует магические свойства дерева, повесив тело убитого змея на осину. В сказке о Никите Кожемяке (Аф. 148) змеборец в процессе подготовки к бою обматывает своё тело пенькой (волоконками стеблей конопли).

L13.

Географическая привязка легенды: Деревня Пенминиз / Penmynydd.

Область: Англси / Anglesey.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI, RD 401.

Время действия: Много веков назад.

Наименование змееподобного существа: Гвибер / Gwiber.

Тип змееподобного существа: Гвибер (Валийский виверн) / Gwiber.

Место обитания змееподобного существа: Логово рядом с поместьем семьи Пенхесгин (Penhesgyn).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Крупные размеры тела.

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитость.

Действия змееподобного существа: *Волшебник (a wizard or a soothsayer)* предсказывает, что сын богатого аристократа должен погибнуть от яда гвибера, и наследника отсылают в Англию ради его безопасности.

Драконоборец: Местный житель, хитрый юноша.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Рядом с логовом змея герой роет нору, в которую помещает *отполированную до блеска латунную сковороду (highly polished brass pan)*, являющуюся, по сути, зеркалом. Заглянув в нору и увидев своё отражение, гвибер думает, что на него смотрит другой дракон, и пытается вступить с ним в бой. Когда гвибер устаёт бороться с собственным отражением и теряет способность сопротивляться, парень покидает место своей засады, убивает и хоронит чудовище.

Место боя: У логова чудовища.

Результаты боя: Вернувшийся наследник хочет посмотреть на тело монстра; когда останки откапывают, он пинает череп гвибера, ранится о ядовитый клык и умирает. Таким образом, пророчество сбывается несмотря на смерть чудовища.

Комментарий: Хитрость, призванная обезвредить чудовище, аналогична приёму с зеркалом для василиска в L05.

L14.

Географическая привязка легенды: Деревня Линтон / Linton.

Область: Скоттиш-Бордерс / Scottish Borders.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: Allen 108, Hamil. 67-69, Harg. 56, Hend. 295-296, MBI, RD 425, Shuker-II 16, W&K 257, WP.

Время действия: Джон Сомервилль жил в XII в.

Наименование змееподобного существа: Линтонский змей / The Worm of Linton.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Место обитания змееподобного существа: В пещере на Линтонском холме (Linton Hill) либо в логове, расположенном в лощине к востоку от холма и носящем название «Змеиная нора» ("Worm's Hole").

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитое дыхание.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности. На рассвете и на закате змей выходит на охоту, ползая по полям с широко раскрытой пастью и поглощая пасущийся скот и людей. По некоторым версиям, змей остаётся относительно неподвижным и как бы засасывает жертв в свою пасть вместо того чтобы преследовать их. Насытившись, он возвращается в своё логово или оборачивается кольцами вокруг холма.

Реакция местного населения на его действия: Жители окрестных населённых пунктов находятся в состоянии паники. Крестьяне предлагают награду любому, кто избавит их от змея, однако из-за смертельно ядовитого дыхания монстра не верят, что это возможно. В некоторых версиях легенды автор даёт понять, что они несколько преувеличивают размеры и опасность чудовища: в их представлениях и слухах оно буквально «растёт на глазах», обретая новые черты и совершая ужасные злодеяния.

Драконоборец: Местный житель – Джон, Уильям или Норман Сомервилль / John or William or Norman Somerville. Вне зависимости от варианта имени, он является крупным землевладельцем.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: В некоторых версиях герой приступает к реализации своего плана после первой неудачной попытки «лобовой атаки» или после наблюдения за чудовищем со стороны. Герой идёт к кузнецу и просит его изготовить железное копьё с небольшим *колесом с шипами* (*a spiked wheel*) на наконечнике. На копьё он насаживает *кусоч торфа, обмазанного смолой, дёгтем и серой* (*a peat dipped in scalding pitch, tar and brimstone*). Бросая вызов чудовищу, герой поджигает торф и направляет копьё в огромную пасть змея. Дым и смрад от горящего торфа не только душат змея, но и спасают Сомервилля от ядовитого дыхания чудовища.

Место боя: У Линтонского озера или болота (Linton Loch or bog).

Результаты боя: В качестве награды за победу герой получает в своё распоряжение земли, титул барона и посвящается в рыцари.

Связь легенды с реальностью:

1. Одним из возможных исторических прообразов героя является Джон Сомервилль, получивший в 1174 г. титул барона и построивший в этих местах башню. Его потомки утверждают, что этих почестей его удостоил Вильгельм I Лев (William the Lion) в качестве награды за победу над чудовищем.

2. Дракон (виверн), сидящий на колесе, изображён на семейном гербе Сомервиллей.

3. Подвиг змееборца запечатлён на барельефе над входом в Линтонскую церковь (Linton church).

4. Согласно легенде, змей в предсмертной агонии обвил холм с такой силой, что его кольца оставили на нём следы.

5. Местность, в которой обитал змей, местные жители прозвали «Вормингтон» ("Wormington" – от "worm" – «змея»), а холм, соответственно, «Вормингтонским» ("Wormington Hill").

Комментарий: Способ победы над змеем не только соответствует критериям логики и демонстрирует находчивость героя, но и отражает, на наш взгляд, следы древнего мифологического мотива о разжигании огня внутри чудовища-поглотителя (см. с. 39). В более явной форме он проявляется, например, в сюжете об Ассипатле (см. с. 251-253).

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Единственный в чём-то схожий с описанным способ борьбы со змеем мы встречаем в сказке «Доброе слово» (Аф. 334), в которой герой обсыпает спящего змея углем, разводит огонь и раздувает его кузнечными мехами.

L15.

Географическая привязка легенды: Область Стратмартин / Strathmartine.

Область: Ангус / Angus.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: MBI, RD 464, Simp. 38, W&K 334.

Время действия: VIII в.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Действия змееподобного существа: Дракон охраняет колодец. Он последовательно проглатывает девять девушек, приходящих к колодцу, чтобы набрать воды. Иногда упоминается, что все они являются дочерьми человека по имени Дональд (Donald).

Реакция местного населения на его действия: Отец проглоченных девушек пытается собрать соседей и уговорить их атаковать дракона, но те в страхе убегают.

Драконоборец: Мартин / Martin – молодой человек, любивший одну из проглоченных девушек.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой преследует ужасную рептилию по болотистой местности, известной как Болдрэгон (Baldragon), а затем по полю. Догнав противника, Мартин наносит ему удар *дубинкой (club)*; его подбадривают люди, наблюдающие за происходящим. Оглушённый ударом, дракон продолжает ползти, но вскоре выпускает дух.

Место боя: В поле.

Связь легенды с реальностью: «Камень Мартина» (Martin's Stone) – валун высотой в 3 фута, который находится в поле в 2 милях к северу от деревни – в том месте, где, согласно легенде, умер дракон. На самом деле это древний пиктский камень; на нём изображены странные животные, образы которых, вероятно, повлияли на появление либо самого драконоборческого сюжета, либо этиологической привязки этого камня к уже существующей легенде.

Комментарий: Дракон, выступающий в этом сюжете хранителем водоёмов, казалось бы, играет роль захватчика колодца, перекрывшего людям доступ к воде. Однако при более детальном рассмотрении история может предстать в несколько ином свете. В одной из ранних версий легенды упоминается, что девушки отправились за водой в воскресенье, нарушив тем самым религиозный запрет. Чудовище, таким образом, выступает в роли регулятора религиозных норм, и наказание, выпавшее на долю девушек, может считаться вполне заслуженным. Обратим внимание также и на описание боя: дракон не атакует Мартина, а пытается убежать от него, притом что потенциально он вполне опасен для человека, так как уже выступил в роли поглотителя. Таким образом, дракона в этой легенде можно считать охранником ценностей, не проявляющим излишней агрессии к людям. Аналогичным образом, змееподобные существа, охраняющие клад, в британской народной традиции обычно атакуют лишь тех, кто посягает на их сокровища.

L16.

Географическая привязка легенды: Деревня Мордифорд / Mordiford.

Область: Херефордшир / Herefordshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, R&S 245, Shuker-I 48-51, WP.

Наименование змееподобного существа: Виверн / Wyvern.

Тип змееподобного существа: Виверн / Wyvern.

Место обитания змееподобного существа: Логово на скале в лесу Хог (Hauge Wood) рядом с Мордифордом. Чудовище всегда ходило от своего логова к реке по одной и той же тропинке, которую называли «Змеиной тропой» (Serpent Path).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Детёныш – зелёного цвета, размером не больше огурца.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание.

Действия змееподобного существа: Выросший виверн начинает поедать скот и людей; тем не менее, он остаётся дружелюбным к девочке Мод (Maud), которая заботилась о нём, пока он был детёнышем.

Реакция местного населения на его действия: Люди решают избавиться от чудовища.

Драконоборец: *Версия 1, 2 и 3:* Преступник, приговорённый к смертной казни. Ему обещана свобода и прощение, если он убьёт виверна. *Версия 4:* Гарстон (Garston) – человек из именитого местного семейства. *Версия 5:* Сами жители деревни.

Способ борьбы с чудовищем: *Версия 1 и 5:* Хитрость, обезвреживающая чудовище. *Версия 2:* Открытый бой с использованием определённых уловок. *Версия 3:* Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище. *Версия 4:* Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: *Версия 1:* Преступнику подкрасться к виверну, пока монстр спит в своём логове. Он убивает чудовище и приносит в качестве доказательства своего подвига язык виверна. *Версия 2:* Герой прячется в *бочку из-под сидра (a cider barrel)* около реки, куда виверн приходит на водопой. Ему удаётся убить чудовища выстрелом через отверстие для пробки. *Версия 3:* Бочка, в которую прячется преступник, снаружи покрыта острыми крюками и лезвиями. Чудовище, чувствуя запах человека, пытается добраться до него и смертельно ранил себя о шипы. *Версия 4:* Сражение происходит «традиционно», без каких-либо ухищрений. Герой вооружён мечом, копьём и щитом. *Версия 5:* Виверн находит утонувшего в реке быка и наедается досыта; воспользовавшись случаем, жители деревни нападают на сытое и сонное чудовище и убивают его.

Место боя: *Версия 1.* В логове чудовища. *Версия 2, 3 и 5.* У реки, у водопоя чудовища.

Результаты боя: В *версиях 1, 2 и 3* змееборец погибает от ядовитого дыхания виверна.

Связь легенды с реальностью: Виверн, в разные времена имевший одну либо четыре пары крыльев, был изображён на стене Мордифордской церкви. В 1812 г. изображение было уничтожено.

Комментарий: В этой легенде, как и в истории о Лэмбтонском змее, описана «детская» стадия развития чудовища, а оригинальной чертой данного сюжета является мотив «дружбы» змея с заботившейся о нём девочкой.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В Аф. 334 («Доброе слово») герой нападает на сытого, спящего и, как следствие, относительно беззащитного змея. Язык убитого чудовища как доказательство победы над змеем и идентификатор личности змееборца

встречается как в русских (Аф. 204, Ник. 5), так и британских (Jас. Vol.2 79) сказках на сюжет «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300).

L17.

Географическая привязка легенды: Деревня Уорнклифф Сайд (Уонтли) / Wharncliffe Side (Wantley).

Область: Йоркшир (Южный) / South Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Bonw. 176, Harg. 54-55, Hend. 302-303, Matt. 147, MBI, Rose 388, Shuker-I 15, WP.

Наименование змееподобного существа: Дракон из Уонтли / The Dragon of Wantley.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Наличие крыльев; 44 острых железных зуба; наличие «жала» на кончике хвоста.

Прочие признаки змееподобного существа: Дышит и плюётся огнём.

Действия змееподобного существа: Поедает не только людей и животных, но и деревья – возможно, комическое преувеличение; в других источниках сказано, что он просто *ломает и валит деревья (tramples trees)*. Высасывает молоко из коров. Люди остаются без пищи, и их собственная жизнь также подвергается опасности.

Реакция местного населения на его действия: Люди приходят в Мор-Холл и слёзно просят рыцаря избавить их от ужасного монстра, предлагая ему всё имущество, которое у них осталось. Герой соглашается, потребовав лишь, чтобы к битве ему помогла подготовиться темноволосая 16-летняя девушка – смазала его тело маслами и помогла одеться в доспехи.

Драконоборец: Местный рыцарь, Мор из Мор-Холла / More of More Hall. По свирепости он не уступает чудовищу, с которым ему предстоит сразиться: говорят, что он убил лошадь голыми руками, *схватив её за хвост и гриву и размахивая ею во все стороны (he seized the horse by its mane and tail, and swung it round and round)*.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: Утром перед битвой герой выпивает 6 кружек эля. Броня, в которую он облачается, покрыта 6-дюймовыми шипами. Эти доспехи по его просьбе изготавливают кузнецы специально для боя с драконом. Добравшись до места водопоя чудовища, герой прячется в колодце. Когда ничего не подозревающий дракон подходит к источнику воды, он получает *мощный удар в челюсть (a great blow in the jaw)*. Противники сражаются два дня и одну ночь, не сумев нанести друг другу ни единого повреждения.

Наконец, чудовищу удаётся схватить рыцаря; дракон собирается подбросить его высоко в воздух, однако получает точный удар шипованным сапогом в единственное уязвимое место, находящееся у него под хвостом. Этот удар оказывается для дракона смертельным.

Место боя: У колодца, у водоёма чудовища.

Результаты боя: Герой возвращается домой и снова проводит время с девушкой.

Связь легенды с реальностью:

1. На гербе Моров изображён зелёный дракон.
2. Над входом в здание муниципалитета в Шеффилде (Sheffield Town Hall) находится барельеф, изображающий битву рыцаря и дракона. Считается, что на нём запечатлены Мор из Мор-Холла и Дракон из Уонтли.

Комментарий: Сюжет о свирепом и практически непобедимом драконе, имеющем лишь одно уязвимое место на теле, и о рыцаре, обладающем богатырской силой и почти драконьей свирепостью, реализован в этой легенде в традиционном и при этом несколько комичном ключе. Подобный характер легенды стал благодатной почвой для появления пародийных и откровенно фарсовых её вариантов, например, достаточно широко известного шуточного стиха анонимного автора, опубликованного в 1699 г.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Драконоборец проявляет богатырские черты: как и герои русских сказок или былин, он силен настолько, что способен без труда убить лошадь, однако в данном сюжете его свирепость, так же как и вред, причиняемый драконом, несколько гиперболизированы: разозлившись на лошадь и убив её, герой затем съедает её тушу практически полностью, оставив лишь голову. Эпизод, в котором людям приходится слёзно просить рыцаря о помощи, напоминает сказочный сюжет о Никите Кожемяке (Аф. 148).

L18.

Географическая привязка легенды: Деревня Кингстон Ст. Мэри / Kingston St. Mary.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: Безымянный воин / A champion; a hero.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой закатывает большой валун на холм, находящийся напротив входа в драконье логово, и громко кричит, заставляя монстра показаться

из укрытия. Когда тот выходит из логова, широко раскрыв пасть, герой сталкивает камень вниз; тот попадает чудовищу прямо в глотку и душит его.

Место боя: У логова чудовища.

Комментарий: Герой находит довольно оригинальный способ заманить дракона в смертельную ловушку.

L19.

Географическая привязка легенды: Деревня Нортон Фитцуоррен / Norton Fitzwarren.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Simp. 56-58.

Время действия: Фальк Фитцуоррин жил в XII-XIII вв.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: Городище времён железного века (an Iron Age hill fort).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Считается, что римский генерал Осториус (Ostorius) убил в Нортон Фитцуоррен тысячи бриттов. Многие столетия спустя из останков мёртвых тел сформировался дракон.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности, убивает людей.

Драконоборец: Фальк Фитцуоррин / Fulk(e) Fitzwarine (Fitzwarrin) – историческая личность и герой средневековых рыцарских романов. В данной легенде он предстаёт в образе смелого местного жителя.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Результаты боя: Из-за конфликта с королём Иоанном (Джоном) Безземельным (John Lackland) герою приходится покинуть родную страну; впоследствии он совершает аналогичные подвиги и в чужих землях: например, спасает от дракона дочь *Иберийского герцога (the Duke of Iberia's daughter)*.

Связь легенды с реальностью: На гербах некоторых из потомков Фитцуорринов изображён дракон.

Комментарий: Связь происхождения чудовища из этой легенды с мёртвыми телами и захоронениями подчёркивает иномирную природу змееподобных существ, их принадлежность к подземному миру и близость к концепту смерти как таковому. В Средние века представления о спонтанном возникновении представителей нечисти из останков тел были общепринятыми и довольно широко распространёнными.

L20.

Географическая привязка легенды: Дереня Эллер / Aller.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Simp. 77.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: В холмах рядом с поселением.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Наличие *кожистых (leathery)* крыльев, способность к полёту.

Прочие признаки змееподобного существа: Плюётся огнём и ядом.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: Джон из Эллера / John of Aller: согласно различным версиям легенды, он является либо рыцарем, либо *бедным крестьянином (a lowly peasant)*.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Джон обмазывает своё тело дёгтем и надевает маску, чтобы защититься от драконьего дыхания. После тяжёлой битвы ему удаётся поразить противника в глотку копьём. В одном из вариантов сюжета смертоносное дыхание чудовища всё же убивает героя.

Результаты боя: Победив дракона, герой находит его пещеру, в которой обнаруживается выводок детёнышей. С помощью местных жителей Джон блокирует вход в драконье логово. Существует также версия легенды, согласно которой герой не вступает в бой с чудовищем: обнаружив его логово, он блокирует вход, заперев дракона внутри.

Комментарий: Этот сюжет ярко иллюстрирует вариативность различных версий одной локальной легенды: герой побеждает змея в открытом бою или же просто запирает его в логове; сам он может как выжить в сражении, приняв определённые меры предосторожности, защищающие его от смертоносного драконьего яда, так и заплатить за победу собственной жизнью.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Мотив уничтожения героем драконьего потомства встречается в русской былине о подвиге Добрыни: как до решающего сражения со змеем, так и после победы над ним богатырь убивает змеёнышей, которых находит в змеиных пещерах или встречает в чистом поле.

L21.

Географическая привязка легенды: Город Ранкорн / Runcorn.

Область: Ланкашир / Lancashire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: На берегах реки Мерси (the Mersey river).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Способность к полёту; полосатый окрас тела, напоминающий тигриный.

Прочие признаки змееподобного существа: Чешуя непробиваема для оружия.

Действия змееподобного существа: Пожирает всех коров в окрестностях.

Драконоборец: Один фермер / One farmer.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, позволяющая поразить чудовище в уязвимое место.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой натягивает коровью шкуру на деревянный каркас и прячется внутри этой «палатки», держа наготове меч. Дракон принимает эту конструкцию за корову и, схватив её в когти, поднимает фермера в коровьей шкуре в воздух. Пользуясь случаем, фермер поражает дракона в уязвимое место, находящееся под крылом.

Место боя: В воздухе над рекой Мерси.

Результаты боя: Смертельно раненное чудовище падает на берег реки и выпускает дух.

Связь легенды с реальностью: Коровья шкура со следами драконьих когтей на протяжении ряда лет висела в местном пабе.

Комментарий: В этом изобретательном способе расправы с чудовищем можно разглядеть следы архаического мотива, встречавшегося нам в сказках: герой прячется в шкуру убитого животного, чтобы летающее сверхъестественное существо перенесло его в иной мир (см. с. 385).

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В русских сказках чудовище, переносящее героя по воздуху в шкуре животного, может иметь змеиные (Ник. 4) или птичьи черты (Аф. 271). Герой не убивает чудовище во время полёта, но может вступить с ним в бой по прибытии в чужое царство.

L22.

Географическая привязка легенды: Полуостров Филей Бригг / Filey Brigg.

Область: Йоркшир (Северный) / North Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, WP.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: Логово.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: *Версия 1:* Городские жители / Townsfolk. *Версия 2:* Маленький, робкий, зависимый от жены портняжка по имени Билли Байтер / a timid, hen-pecked little tailor named Billy Biter.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Дракону предлагают попробовать “*parkin*” – очень сладкий и вязкий йоркширский пудинг. Угощение оказывается настолько клейким, что чудовище не может разомкнуть челюстей. В *версии 2* дракон съедает также и вредную жену портного, которая привозит ему пудинг.

Результаты боя: Дракон отправляется к морю, чтобы отмыться пасть от пудинга, однако ледяные волны уносят его, и он тонет.

Связь легенды с реальностью: Окаменевшие кости дракона превратились в скалистый мыс Филей Бригг.

Комментарий: Сюжет близок к L06, в котором дракона также угощают пудингом, однако здесь смерть чудовища связана также с примечательной особенностью местного ландшафта – скалистым мысом, уходящим в море на расстояние примерно в 1 милю и действительно напоминающем останки скелета гигантского животного

L23.

Географическая привязка легенды: Лонгвиттон / Longwitton.

Область: Нортамберленд / Northumberland.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, R&S 158, Simp. 58.

Время действия: Истории о Гае из Уорика бытуют с начала XIII в. Сам герой жил во времена правления Этельсана (Athelstan), т. е. в первой половине X в.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Место обитания змееподобного существа: У трёх священных колодцев (*three holy wells*) на территории Лонгвиттон-Холла (Longwitton Hall).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Зелёный окрас тела.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание; способность становиться невидимым; способность заживлять любые раны (благодаря колодцам).

Действия змееподобного существа: Охраняет колодцы и не подпускает к ним людей.

Реакция местного населения на его действия: Местные жители просят героя вернуть им доступ к колодцам.

Драконоборец: Сэр Гай из Уорика / Sir Guy of Warwick – герой средневековых рыцарских романов.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой; герою предстоит перекрыть дракону доступ к источнику целебной силы, чтобы победить его.

Подробности борьбы с чудовищем: Первая попытка сразиться с драконом приводит Гая к выводу, что в честном бою у него нет шансов против огненного дыхания чудовища и его возможности становиться невидимым. Во время второго захода герой понимает, что те небольшие ранения, которые он сумел нанести дракону, практически мгновенно затягиваются. Также он замечает, что кончик драконьего хвоста всегда находится в одном из колодцев. Тогда Гай делает вид, что отступает, заставляя противника последовать за ним, а затем отрезает ему путь к воде, оказавшись между монстром и колодцами.

Место боя: У священных колодцев, которые захватил дракон.

Комментарий: Как и в L15, дракон выступает охранником колодцев, и с его агрессией сталкиваются лишь те, кто пытается взять из них воду. Тем не менее, он выступает здесь как вредитель, отрезавший людям доступ к воде и её целебной силе. Секрет победы над чудовищем оказывается связан с тем, что дракон сам черпает силу из этих источников.

L24.

Географическая привязка легенды: Город Ньюкасл Эмлин / Newcastle Emlyn.

Область: Кармартеншир / Carmarthenshire.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI, WP.

Наименование змееподобного существа: Гвибер из Ньюкасл Эмлин / Gwiber of Newcastle Emlyn.

Тип змееподобного существа: Гвибер (Валийский виверн) / Gwiber.

Место обитания змееподобного существа: В разрушенном замке.

Прочие признаки змееподобного существа: Способность дышать и плевать огнём; ядовитая кровь; чешуя, непробиваемая для оружия.

Действия змееподобного существа: Спит в разрушенном замке, обозревает оттуда окрестности.

Реакция местного населения на его действия: Сначала горожане приходят в ужас, но затем несколько смельчаков решают уничтожить незваного соседа.

Драконоборец: Солдат / A soldier.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, позволяющая поразить чудовище в уязвимое место.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой спускается к реке, взяв с собой *большой кусок красной ткани (a large piece of red cloth)*. Виверн приходит в ярость при виде красного цвета и бросается в атаку, разорвав ткань на куски. Солдат же, воспользовавшись моментом, метким выстрелом поражает дракона в единственное уязвимое место, находящееся под хвостом.

Место боя: У реки.

Результаты боя: Труп чудовища уносит река; яд, сочащийся из раны, отравляет воду, в результате чего в реке умирает вся рыба. Тем не менее, горожане ликуют и празднуют победу.

Комментарий: Помимо идеи наличия у дракона уязвимого места, обыгранной здесь, так же как и в L17, весьма комично, легенда отражает ещё один устойчивый мотив, связанный с представлениями о повадках британских змееподобных чудовищ: красный цвет может вызывать у них вспышки неконтролируемой ярости.

L25.

Географическая привязка легенды: Ллэндейло Грэбен / Llandeilo Graban.

Область: Поуис / Powys.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: В церковной башне.

Действия змееподобного существа: Устраивается на ночлег в церковной башне.

Драконоборец: Местный деревенский парень / A local ploughboy.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой вырезает из дубовой древесины фигурку дракона и просит кузнеца воткнуть в неё стальные крючья и шипы. Затем он красит её в красный цвет и, дождавшись момента, когда дракон покинет башню и отправится на охоту,

оставляет фигурку там. Вернувшись, чудовище сразу же приходит в ярость и атакует «чужака». Дракон пытается обвиться вокруг фигурки и сдавить её своими кольцами, однако смертельно ранит себя об острые шипы.

Место боя: В логове чудовища (в церковной башне).

Комментарий: Ловушка, придуманная героем, сочетает в себе фольклорные мотивы о красном цвете как раздражающем факторе для дракона, об агрессии, которую проявляют змееподобные чудовища к незванным сородичам, и об использовании для борьбы со змеем усеянного шипами объекта, который ранит чудовище, когда оно пытается сдавить его кольцами своего тела.

L26.

Географическая привязка легенды: Деревня Ллэнхрайедр-ум-Мохнент / Llanrhaeadr-ym-Mochnant.

Область: Поуис / Powys.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI, Trev. 167.

Наименование змееподобного существа: Гвибер / Gwiber.

Тип змееподобного существа: Гвибер (Валийский виверн) / Gwiber.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности; уничтожает посевы и стада; похищает мужчин, женщин и детей.

Реакция местного населения на его действия: Люди строят различные планы по избавлению монстра, но они не приносят результатов.

Драконоборец: Местные жители / Locals. План разработан одним сообразительным человеком.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: *Большую каменную колонну (a large stone pillar)* усеивают острыми шипами и крюками, а затем накрывают сверху куском красной ткани. Гвибер, попытавшись атаковать раздражающий объект, смертельно ранит себя.

Связь легенды с реальностью: Этот камень известен как «Красная колонна» (the Red Pillar) или колонна Гвибера (the Pillar of the Viper or Gwiber)

Комментарий: Способ победы над чудовищем аналогичен описанному в L25, с той лишь разницей, что ловушка здесь не имитирует другого дракона.

L27.

Географическая привязка легенды: Озеро Ллин Кинух / Llyn Cynwch.

Область: Гвинед / Gwynedd.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Виверн / Wyvern.

Тип змееподобного существа: Виверн / Wyvern.

Место обитания змееподобного существа: В озере у подножия Мойл Офрим (Moel Offrum).

Прочие признаки змееподобного существа: Ядовитость.

Действия змееподобного существа: Отравляет окружающую среду и пожирает всех, кого может поймать.

Реакция местного населения на его действия: Волшебник из Гэнлуида (Ganllwyd) нанимает отряд лучников, однако они не могут попасть в виверна.

Драконоборец: Мальчик-пастух по имени Мередит / Meredydd.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Увидев, что виверн спит на холме, мальчик бежит в аббатство Киммер (Summer Abbey) и, вернувшись оттуда с *волшебным топором (a magick axe)*, отрубает спящему чудовищу голову.

Место боя: На холме.

Комментарий: Существо, которое трудно уничтожить, когда оно бодрствует, оказывается совершенно беззащитным во время сна (см. также L08); задачу героя сильно упрощает также и волшебный характер используемого им оружия.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Одной из типичных временных ролей змеборца в некоторых русских и британских сказках на сюжет «Победитель змея» (СУС 300₁; АТ 300) – Аф. 162, Ник. 2, Camp-I. 4, Curt-I. 9, Glass. 115 – является именно роль пастуха (см. с. 141-142, 235).

L28.

Географическая привязка легенды: Залив Солуэй Фёрт / Solway Firth.

Область: Дамфрис и Галлоуэй / Dumfries and Galloway.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Морской змей / Sea Worm.

Тип змееподобного существа: Морской змей / Marine serpent dragon.

Место обитания змееподобного существа: Море.

Действия змееподобного существа: Истребляет рыбу, от которой зависит существование жителей побережья. Выползая на берег, пожирает скот и людей.

Реакция местного населения на его действия: Люди решают положить проблеме конец.

Драконоборец: Люди из прибрежных деревень / People from the villages along the shore.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Во время отлива люди строят на берегу огромный частокол из заострённых кольев. Когда во время прилива змей пытается выползти на сушу, он насаживается на эти колья. Его рычание и предсмертные вопли слышны на протяжении трёх дней.

Место боя: На берегу моря.

Результаты боя: Морские птицы уничтожают тушу змея.

Комментарий: Как и в случае с легендой L26, а также с одним из вариантов сюжета L16, единоличного драконоборца здесь нет; оказавшись в опасности, люди побеждают чудовище общими усилиями.

L29.

Географическая привязка легенды: Деревня Делри / Dalry.

Область: Дамфрис и Галлоуэй / Dumfries and Galloway.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: Harg. 56, MBI, W&K 154.

Время действия: История опубликована Эндрю Ленгом (Andrew Lang) в 1885 г.

Наименование змееподобного существа: Змей / Worm; serpent.

Место обитания змееподобного существа: На холме Моут (Mote Hill).

Внешние атрибуты змееподобного существа: Огромные размеры тела, белый окрас.

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности, поедает трупы.

Реакция местного населения на его действия: Лорд Галлоуэя (the lord of Galloway) предлагает награду за убийство чудовища.

Драконоборец: Местный кузнец / A local blacksmith.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой с использованием определённых уловок.

Подробности борьбы с чудовищем: Кузнец изготавливает доспехи, усеянные выдвижными шипами. Во время схватки он позволяет чудовищу проглотить себя, и, оказавшись в чреве врага, выпускает шипы на броне и начинает пробиваться наружу, разрывая монстра на части изнутри.

Место боя: Воды реки Кен (Ken) оставались красными от крови убитого змея на протяжении трёх дней.

Комментарий: Как мы упоминали во второй главе (см. с. 140), сама профессия кузнеца, так же как и пастуха, может считаться в своём роде священной – особенно для змееборца, контактирующего с существами потусторонней природы. Рассматриваемые нами примеры легенд однозначно дают понять, что использование шипов является одним из наиболее распространённых способов уничтожения чудовищ. Однако данный сюжет выделяется среди прочих реализацией мотива поглощения и воздействием шипов на тело змея не снаружи, а изнутри, а также усложнённой конструкцией самой брони: шипы здесь выдвижные, что позволяет герою беспрепятственно проникнуть в чрево змея, и лишь затем применить их.

L30.

Географическая привязка легенды: Бен Вейр / Ben Vair.

Область: Хайлендс / Highlands.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: MBI, Mon. 137, Simp. 77.

Наименование змееподобного существа: Дракон (женского пола) / Dragon (female).

Место обитания змееподобного существа: Море; логово с *несколькими детёнышами* (several little dragonets).

Действия змееподобного существа: Опустошает окрестности.

Драконоборец: Чарльз Шкипер, капитан корабля / A sea captain, Charles the Skipper.

Способ борьбы с чудовищем: Хитрость, обезвреживающая или убивающая чудовище.

Подробности борьбы с чудовищем: Капитан бросает якорь на некотором расстоянии от берега и строит трап из пустых бочек, соединяющий берег и корабль. Поверхность этого «моста» усеяна острыми металлическими шипами. Затем команда судна начинает жарить мясо. Запах готовящейся пищи достигает драконьего логова, и чудовище направляется в сторону корабля. Когда дракониха пересекает пляж и ступает на мост из бочек, иглы пронзают её тело, и она оказывается в ловушке. По одной из версий, люди на берегу в это время поджигают её логово, в котором остались детёныши. Осознав это, чудовище начинает хлестать себя хвостом, чтобы приблизить собственную смерть.

Место боя: У моря.

Комментарий: Очередная вариация ловушки с шипами комбинируется здесь с привлечением чудовища на запах жарящегося мяса.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В русских былинах чудовище представляется существом женского пола именно в тех сюжетах, где фигурируют его детёныши

(«Добрыня и змей», «Михайло Потык»). Как мы уже упоминали в комментарии к L20, в некоторых версиях Добрыня также уничтожает (иногда именно сжигает – напр., Марк. 100) потомство змеи и её гнездо.

L31.

Географическая привязка легенды: Уормингфорд / Warmingford.

Область: Эссекс / Essex (Саффолк / Suffolk).

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Greer 124, MBI, Shuker-II 86-87.

Время действия: Документ, содержащий сведения об описываемом в легенде событии, датируется 1405 г.

Наименование змееподобного существа: Дракон из Уормингфорда / The dragon of Warmingford.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон (бескрылый) / European classical dragon (wingless).

Место обитания змееподобного существа: В болоте.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Четыре лапы; крылья отсутствуют. Толстое тело с короткими ногами; лапы вооружены внушительными когтями. Длинный, мощный и гибкий хвост. Чудовище покрыто непробиваемой чешуёй.

Действия змееподобного существа: Убивает пастуха и пожирает множество овец.

Реакция местного населения на его действия: Жители деревни пытаются стрелять в него из луков, но стрелы не наносят чудовищу вреда.

Драконоборец: Местный рыцарь – сэр Джордж де ла Хэй / Sir George de la Haye, либо сэр Ричард Уэльдгрейв / sir Richard Waldegrave

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: В результате сражения чудовище скрывается в болоте.

Связь легенды с реальностью: Описание анатомии и повадок чудовища вызывает устойчивые ассоциации с крокодилом. Исследователи предполагают, что у истоков этой легенды может стоять реальная встреча местных жителей с экзотическим существом, привезённым из других стран, например, во времена крестовых походов, а затем в результате побега оказавшимся на воле.

Комментарий: Вероятно, этот случай является одним из примеров появления локальной легенды о чудовище на основе реальных фактов. При этом наличествующие у монстра черты, такие как толстая, непробиваемая шкура, являются вполне реалистичными и

соответствующими образу крокодила, в то время как откровенно фантастические детали – например, огненное дыхание – в легенде отсутствуют.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: В том же письменном источнике, датированном 1405 г., к этому чудовищу применён термин “*cockadrille*” – очевидно, являющийся искажённым словом “*crocodile*”. Напомним, что и в русском фольклоре присутствует некий «лютый зверь коркодел»; учитывая вероятный источник происхождения названий этих существ, можно предположить, что русская вариация также имеет под собой какую-то фактическую, биологическую основу.

L32.

Географическая привязка легенды: Драконий холм (рядом с Уффингтонской белой лошадей) / Dragon Hill (below the Uffington White Horse).

Область: Оксфордшир / Oxfordshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Rose 105, WP.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Драконоборец: Св. Георгий или «Король Георгий» / St. George or "King George".

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Место боя: На холме, известном как Драконий.

Связь легенды с реальностью:

1. Драконья кровь прожгла почву на холме, в результате чего на его вершине образовались меловые участки, на которых не растёт трава.
2. Недалеко от холма находится церковь Св. Георгия.

Комментарий: Драконий холм, так же как и Белая лошадь Уффингтона – известная достопримечательность, связывающая британский фольклор с именем и подвигами одного из святых покровителей страны – Георгия. Существует также мнение, что сама гигантская меловая фигура изображает не лошадь, а дракона. Такая трактовка позволяет объяснить историческое значение холмов: так как дракон ассоциировался с кельтским правителем и военачальником (*Пендрагоном*), изображение этого символа могло обозначать место захоронения такого вождя.

L33.

Географическая привязка легенды: Деревня Брисноп / Brinsop.

Область: Херефордшир / Herefordshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 310, Simp. 53.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: Дракониий колодец (Dragon's Well) к югу от церкви Бриснопа.

Драконоборец: Св. Георгий / St. George.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Место боя: В поле, известном как Лоуэр Стэнкс (Lower Stanks field).

Связь легенды с реальностью: В церкви находится каменная скульптура XII века, изображающая битву Георгия с драконом.

Комментарий: Ещё одна локальная легенда, отражающая народные представления о деяниях св. Георгия на Британских островах.

L34.

Географическая привязка легенды: Лес Св. Леонарда / St. Leonard's Forest.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Hend. 299-301, MBI, RD 207, Simp. 54, Sussex, WP.

Время действия: Леонард из Лиможа жил в VI в.

Наименование змееподобного существа: «Последний дракон в Англии» / "The last dragon in England".

Место обитания змееподобного существа: Лес Св. Леонарда.

Драконоборец: Св. Леонард Драконоборец / St. Leonard the Dragon Slayer.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой.

Подробности борьбы с чудовищем: Святой, сражаясь с драконом, оттесняет противника всё глубже в лес, не обращая внимания на то, что и сам уже истекает кровью. Наконец, они скрываются в подлеске, где, согласно легенде, чудовище оказывается повержено.

Место боя: В лесу Св. Леонарда.

Результаты боя: В этом лесу, по велению Бога, людей больше не кусают гадюки, а пришедших помолиться святому Леонарду не беспокоят своим пением соловьи (об этом повествует традиционное двустишие: "Here the Adders never sting, Nor the Nightingales sing").

Связь легенды с реальностью:

1. На тех участках земли, куда св. Леонард пролил свою кровь во время битвы с драконом, растут ландыши. Эти места до сих пор называют «ландышевыми клумбами» (*The Lily Beds*).

2. Уильям Хендерсон предполагает, что на устойчивую связь змееподобных существ с лесом Св. Леонарда и его окрестностями могли оказать влияние ископаемые останки динозавров, которые часто обнаруживаются в этой местности.

Комментарий: Св. Леонард изгнал из леса опасное чудовище и усмирил змей и птиц, сделав территорию, названную в его честь, комфортной и безопасной для человека. В этих действиях реализуется мотив «расчистки места» и укрощения дикой природы, характерный для деяний святых-змеборцев в целом.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Аналогичный смысл мы находим в действиях Ильи Муромца на пути в Киев (победа над Соловьём-разбойником), а также в поездке Егория Храброго по Руси, описанной в духовных стихах.

L35.

Географическая привязка легенды: Река Несс / The River Ness; озеро Лох-Несс / Loch Ness.

Область: Хайлендс / Highlands.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: Hamil. 60-63, Matt. 297, RD.

Время действия: 565 г.; биография героя написана св. Адомнаном (St. Adomnán) в VII в.

Наименование змееподобного существа: Водный монстр, водяное чудовище / Water monster.

Место обитания змееподобного существа: Река Несс и/или озеро Лох-Несс.

Действия змееподобного существа: Нападает на людей, плавающих в реке или озере, и убивает их.

Реакция местного населения на его действия: Узнав о беде, св. Колумба просит одного из своих спутников-монахов проплыть по реке, чтобы забрать лодку.

Драконоборец: Св. Колумба / St. Columba.

Способ борьбы с чудовищем: Усмирение чудовища словом.

Подробности борьбы с чудовищем: **Версия 1:** Когда потревоженный монстр нападает на плывущего монаха, Колумба кричит: «*Остановись! Не трогай человека! Отступи!*» (“*Go no further, nor touch the man! Go back!*”). В некоторых версиях сюжета он при этом осеняет себя или монстра крестным знаменем. **Версия 2:** Противостояние распадается на два столкновения

героя с чудовищем. В первый раз св. Колумба спасает незнакомого человека, плавающего в озере, заставив атаковавшего его зверя отступить. Позже герой подходит к монстру, когда тот лежит в засаде в ожидании новой жертвы. На этот раз он приказывает чудовищу никогда больше не нападать на людей.

Место боя: В реке Несс или озере Лох-Несс.

Результаты боя: С тех пор монстр никому не причинял вреда.

Связь легенды с реальностью: Несмотря на то, что прямой связи между и историей о подвиге св. Колумбы и поздних легендах о Лох-Несском чудовище нет, история об усмирении монстра вполне органично сочетается с образом «безобидного» монстра Несси (Nessie), который ни разу не проявил признаков агрессии.

Комментарий: Как мы уже упоминали (см. сноску на с. 108), ненасильственные способы борьбы с агрессивными представителями дикой, враждебной человеку природы, в число которых могут входить и змееподобные чудовища, вполне соответствует христианскому мировоззрению и образу действий святых. Змей выступает в таких сюжетах всего лишь диким зверем, подчиняющимся воле святого. Тот факт, что Колумба просит одного из монахов зайти в воду, чтобы спровоцировать чудовище, говорит о полной уверенности героя в собственной победе.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: К этому же способу борьбы с опасными существами прибегает Егорий Храбрый в духовном стихе о его поездке по Руси.

L36.

Географическая привязка легенды: Город Пэдстоу / Padstow.

Область: Корнуолл / Cornwall.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Simp. 56.

Время действия: Времена, когда Западной Британией правил Тандурус (Tandurus).

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Внешние атрибуты змееподобного существа: *Первое чудовище:* Тандурус был очень жестоким правителем; он казнил и пытал воров с помощью колодца, в котором были собраны самые различные змеи. Когда он умер, новый правитель – сын и преемник Тандуруса – прекратил этот произвол. Змеи в колодце начали уничтожать друг друга, пока не остался лишь один огромный и ужасный змей. *Второе чудовище:* Крупные размеры тела.

Прочие признаки змееподобного существа: *Первое чудовище:* Агрессивное, с огромной пастью, обладающее ядовитым дыханием. *Второе чудовище:* Неагрессивное.

Действия змееподобного существа: *Первое чудовище:* Рвёт на куски скот и людей. *Второе чудовище:* Бродит вокруг кельи святого.

Драконоборец: Св. Петрок / St. Petros.

Способ борьбы с чудовищем: *Первое чудовище:* Усмирение словом. *Второе чудовище:* Помощь раненому зверю.

Подробности борьбы с чудовищем: *Первое чудовище:* Св. Петрок приходит к логову дракона и, опустившись на колени, начинает молиться. Его действия умирят свирепого монстра. Петрок приказывает дракону найти себе новое место жительства на пустынных островах за морем и никогда больше не беспокоить людей. Согласно альтернативным версиям сюжета, герой умирят чудовище, надев на его шею *пояс* или *ремень* (*a girdle*) или прошептав ему на ухо молитву. *Второе чудовище:* Ветка застревает в правом глазу дракона, и тот, будучи не в силах извлечь её самостоятельно, приходит к тому месту, где святой совершает молитвы, и лежит там три дня, дожидаясь момента, когда Петрок заметит его. По приказу героя, на дракона проливается с неба вода, которая вымывает посторонний предмет из глаза чудовища.

Место боя: *Первое чудовище:* Место обитания дракона. *Второе чудовище:* Место, где святой обычно совершает свои молитвы.

Результаты боя: *Первое чудовище:* Дракон уходит в море и больше не беспокоит людей. Св. Петрок молитвой воскрешает убитого чудовищем человека. *Второе чудовище:* Исцелившись, дракон отправляется к своему логову.

Комментарий: Первый подвиг св. Петрока наиболее ярко демонстрирует, на наш взгляд, духовную силу христианских святых: герой не только умирят свирепое чудовище, порождённое жестокостью и тиранией короля Тандуруса, но и воскрешает одну из его жертв. Вторая встреча святого с драконом изображает последнего как кроткого зверя, которому оказалась необходима помощь и милосердие человека.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Егорий Храбрый, спасая от ужасного змея дочь царя Агапия, тоже надевает чудовищу на шею свой шёлковый пояс.

L37.

Географическая привязка легенды: Озеро Лох-Лу / Lough Loo; гавань Корк / Cork Harbor; река Ли / the River Lee.

Область: Корк / Cork.

Страна: Ирландия / Ireland.

Использованные источники: Glass. 65.

Время действия: Давным-давно.

Наименование змееподобного существа: Змей (женского пола) / Serpent (female).

Место обитания змееподобного существа: Небольшое озеро среди гор.

Внешние атрибуты змееподобного существа: Огромные размеры тела (соизмеримы с холмами вокруг озера).

Действия змееподобного существа: Поселяется в озере, захватив его и отпугивая всех, кто подходит к воде.

Реакция местного населения на его действия: Люди напуганы и боятся выходить из домов. Когда в окрестностях появляется св. Финбар, они обращаются к нему с просьбой о помощи, однако, в то же время, не слишком верят в его силы, так как священник из их церковного прихода уже предпринимал безуспешные попытки изгнать чудовище.

Драконоборец: Св. Финбар / St. Finbar.

Способ борьбы с чудовищем: Изгнание змея в море.

Подробности борьбы с чудовищем: Святой приходит к озеру, когда змей спит. Он три раза обходит водоём, читая молитву, а затем трижды брызгает на чудовище святой водой. Проснувшийся змей в панике рычит так, что сотрясаются окружающие озеро холмы, а затем срывается с места и уползает прочь.

Место боя: У озера в горах.

Результаты боя: Уползая, змей поглощает и разбрасывает в стороны почву на своём пути. С наступлением темноты монстр останавливается на ночлег, вырыв в земле углубление, которое позже станет озером Лох-Лу. На следующее утро чудовище продолжает путь к гавани Корк, оставляя за собой борозду, которой предстоит стать руслом реки Ли. Достигнув бухты, змей уходит в морские просторы и больше не беспокоит людей. Обрадованные местные жители бросают камни в озеро, которое вернул им Финбар, в результате чего в центре водоёма вырастает небольшой остров, на котором строится монастырь.

Связь легенды с реальностью: Сюжет включает этиологический мотив, объясняющий появление озера Лох-Лу и реки Ли, а также историю основания монастыря, построенного на озере, из которого герой изгнал чудовище.

Комментарий: Сюжет легенды перекликается с историей изгнания змееподобных существ в море покровителем Ирландии св. Патриком (см. с. 214-215), обнаруживая сходство не только в образе действий героя (изгнание чудовища без кровопролития), но и в этиологическом аспекте: в истории о Патрике огромный *muir* (*péist*; см. с. 188) так же, как и чудовище из этого сюжета, прокладывает своим массивным телом русло реки. Изображение змея как существа женского пола является типичной чертой ряда других ирландских легенд (L42) и сказок (Curt-II. 5, Curt-II. 12, Curt-II. 17).

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: Этиологический мотив, связанный с появлением новых особенностей ландшафта на пути чудовища к морю, встречается в сказке о Никите Кожемяке (Аф. 148); см. также комментарии к L35 и L36.

L38.

Географическая привязка легенды: Город Дорнок / Dornoch.

Область: Сатерленд / Sutherland.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: Camp-II. XXII-XXIII.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание; *огромная сила и свирепость (very fierce and strong)*.

Действия змееподобного существа: Сжигает все хвойные леса в Россе (Ross) и области Рэй (the Reay County).

Драконоборец: Св. Гилберт / St. Gilbert.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой. Герой вооружён луком и пятью длинными, острыми стрелами. Первая же стрела поражает дракона в сердце и убивает его.

Место боя: В окрестностях города Дорнок.

Результаты боя: Жители города хоронят тело чудовища.

Связь легенды с реальностью: В болотистой местности между Скибо (Skibo) и Дорноком находится «камень зверя» (*“the stone of the beast”*), обозначающий место захоронения дракона, а в городской церкви есть могила св. Гилберта.

Комментарий: Сюжет подчёркивает беспощадность и свирепость чудовища, угрожающего городу. Именно эти качества протагониста определяют единственно возможный в данном случае способ избавления от опасности: вступление в открытое противоборство с драконом, заканчивающееся убийством последнего.

L39.

Географическая привязка легенды: Деревня Кархэмптон / Carhampton.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Simp. 55-56.

Время действия: Артуровская легенда, бытующая как в устной традиции, так и в печатной форме (текст на латинском языке был напечатан в 1516 г. Лондонским издателем Винкином де Ворде (Wynkyn de Wonde)).

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon; Змей / Serpent.

Место обитания змееподобного существа: Логово на болоте Кер (Ker Moor).

Действия змееподобного существа: Опустошает поля, терроризирует местное население.

Реакция местного населения на его действия: О беде узнаёт Артур, управлявший в те времена этой областью вместе с королём Като (Catho). Вскоре к Артуру приходит св. Каранток с вопросом, не знает ли тот, где находится алтарь, который, согласно слухам, появился на берегу реки в этих краях, однако король соглашается помочь ему лишь в случае, если святой исполнит его просьбу. Последняя состоит в избавлении этих земель от драконьего гнёта.

Драконоборец: Св. Каранток / St. Carantoc.

Способ борьбы с чудовищем: Усмирение словом.

Подробности борьбы с чудовищем: Герой приходит к логову чудовища и начинает молиться. Дракон тотчас же с рычанием выходит из своего укрытия и, подойдя к святому, покорно склоняет перед ним голову. Каранток надевает на плечи дракона свою *столу* (*stole*) и ведёт его в Данстерский замок (Dunster Castle) к королю. Разъярённая толпа хочет убить чудовище, но святой останавливает их.

Место боя: У драконьего логова.

Результаты боя: Продемонстрировав покорность дракона королю, Каранток уводит его в дикую местность и отпускает, приказав никогда больше не причинять вреда людям. В благодарность за помощь король помогает святому найти алтарь, а также жалует ему земли у места слияния реки с морем и разрешает построить там монастырь. Эти земли известны сейчас как община и деревня Кархэмптон.

Комментарий: Драконоборец действует так же, как герои сюжетов L35, L36 и L37: он усмиряет чудовище, используя свою духовную силу. Стола – элемент духовного облачения клирика – здесь играет ту же роль, что и пояс или ремень в L36. Как и сюжет L37, эта легенда раскрывает историю появления монастыря, а также населённого пункта.

Аналогичные мотивы в русском фольклоре: см. L36.

L40.

Географическая привязка легенды: Город Уэллс / Wells.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Место обитания змееподобного существа: В окрестностях *семи святых источников* (seven holy springs).

Действия змееподобного существа: Терроризирует местных жителей.

Драконоборец: Епископ Джоселин / Bishop Jocelyn.

Способ борьбы с чудовищем: Изгнание без боя.

Связь легенды с реальностью: Рядом с источниками был построен *собор* (cathedral).

Комментарий: См. комментарии к L35-L37 и L39.

L41.

Географическая привязка легенды: Скала Уинлеттер / Winlatter Rock; город Честерфилд / Chesterfield.

Область: Дербишир / Derbyshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Прочие признаки змееподобного существа: Огненное дыхание; способность *призывать ураганный ветер и грозу* (can summon winds and thunderstorms). Чудовище предположительно считается одной из многочисленных личин Дьявола.

Действия змееподобного существа: *Первая легенда:* Дракон приходит с севера, сжигая всё на своём пути. Его сопровождают разрушительные ветры и ураганы. *Вторая легенда:* Много лет спустя дракон возвращается и продолжает свои ужасные деяния.

Драконоборец: *Первая легенда:* Священник / A priest. *Вторая легенда:* Три брата / Three brothers.

Способ борьбы с чудовищем: *Первая и вторая легенда:* Изгнание без боя.

Подробности борьбы с чудовищем: *Первая легенда:* Священник, бросивший дракону вызов, поднимается на вершину скалы Уинлеттер и расставляет в стороны руки, олицетворяя собой символ креста. Дракон насылает на него ужасный ураган, но ему не удаётся сбросить героя с вершины: священник стоит на скале так твёрдо, что его ступни погружаются в камень. Дракону приходится отступить, и Честерфилд оказывается спасён. *Вторая легенда:* Братья приносят *тяжёлый железный прут* (a massive iron bar) к кузнецу и просят его сковать из него меч. На слова кузнеца, что никто из них не сможет поднять это оружие, герои отвечают, что им это удастся сделать сообща, втроём. Взяв меч, они направляются к скале Уинлеттер и поднимаются на её вершину. Фермеру и пастуху, повстречавшимся им на пути и усомнившимся в способности братьев донести тяжёлый меч, они отвечают по-прежнему: «Что не сможет один, смогут трое» (“One can’t, but three can”). На вершине скалы один из братьев

устанавливает меч в отпечаток ноги священника, другой бежит в Честерфилд, чтобы поднять тревогу и призвать местных жителей к оружию, а третий отправляется в церковь и начинает звонить в колокол. К скале прилетает дракон, *окружённый чудовищными вихрями (surrounded by a maelstrom of winds)*. Одна из молний ударяет в меч на вершине скалы, и тот *начинает сиять, словно факел (lit up like a torch)*. К скале стягивается толпа вооружённых людей; все они поднимают вверх свои мечи, держа их, словно кресты. Дракону вновь приходится отступить.

Место боя: Первая и вторая легенда: Скала Уинлеттер.

Результаты боя: Первая легенда: Временное отступление дракона от стен города.
Вторая легенда: Чудовище вновь отступает, на этот раз навеки скрывшись в шахтах Синего Джона (the Blue John Mines). Горячее дыхание находящегося под землёй дракона согревает некоторые местные ключи.

Связь легенды с реальностью:

1. В поверхности скалы остались видны отпечатки ступней священника.
2. Ударом хвоста дракон погнул шпиль Честерфилдской церкви.
3. С дыханием чудовища связывается наличие недалеко от города некоторых горячих источников.

Комментарий: Три брата во второй части этой легенды, в отличие от сказочной «троицы», на протяжении всего сюжета действуют слаженно и сообща; среди них нельзя выделить одного «истинного» героя-драконоборца. Изгнанный с их помощью дракон стал приносить пользу людям, подогревая своим дыханием источники воды. Обратим также внимание на связь антагониста с разрушительной природной стихией и на повторяющийся в обеих частях легенды мотив использования крестного знамения или символа креста как священного оружия против чудовища, олицетворяющего в этом сюжете главного врага христианства – Дьявола.

L42.

Географическая привязка легенды: Озеро Лох-Дерг (Ольстер) / Lough Derg (Ulster).

Область: Донегол / County Donegal.

Страна: Ирландия / Ireland.

Использованные источники: Моп. 74-75, WP.

Наименование змееподобного существа: Кауронач (чудовищный змей женского пола) / Caoránach (a monstrous female serpent).

Место обитания змееподобного существа: В пещере на дне озера.

Действия змееподобного существа: Засасывает людей и скот в свою ненасытную пасть. С чудовищем также связываются недобрые предзнаменования: считается, что тот, кто увидит свет, исходящий из её подводного логова, умрёт в течение ближайшего года.

Драконоборец: Св. Патрик / St. Patrick.

Способ борьбы с чудовищем: Открытый бой, продолжающийся двое суток.

Подробности борьбы с чудовищем: Сражаясь, противники полностью уходят под воду. Некоторые вариации легенды рассказывают, что Патрик оказался проглочен чудовищем и разрубил его чрево изнутри.

Место боя: В озере, где обитает змей.

Результаты боя: Кровь чудовища окрашивает воду озера в красный цвет. Согласно некоторым версиям, Патрику не удалось победить Кауронах, и она всё ещё обитает в озере, появляясь на поверхности во время сильной непогоды.

Связь легенды с реальностью:

1. Недалеко от места паломничества христиан («Чистилище св. Патрика» – St. Patrick's Purgatory – место, где герой спустился в подземный мир, чтобы сразиться там со злом) находится камень, который считается останками побеждённой Кауронах.

2. Водоём обрёл своё название – Лох-Дерг, т. е. *«красное» или «тёмное» озеро (red or dark lake)* – из-за крови чудовища, окрасившей воду во время битвы.

Комментарий: Змееподобный монстр женского пола, имеющий огромную пасть и связанный с водой, встречается нам и в ирландских сказках (Curt-II. 5). Тот факт, что Кауронах, согласно некоторым легендарным сюжетам, является также и матерью демонических существ, подчёркивает её сходство с Тиамат (см. с. 46-51), которую можно считать прообразом многих вариаций подробных существ.

L43.

Географическая привязка легенды: Лес Св. Леонарда / St. Leonard's Forest.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Hend. 300-301, RD 207.

Время действия: 1614 г.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Местные жители сообщают о встречах в лесу с *безногим змеем около 9 футов длиной (a limbless worm some nine feet long)*, убивающим людей и животных своим ядом. Описаны повадки чудовища: змей поднимает голову и *презрительно обзирает окрестности (looks in an arrogant manner about itself)*. Люди боятся ходить в лес. Один человек направляет на чудовище двух своих мастифов, однако змей убивает собак.

Комментарий: Внешность и повадки чудовища напоминают ядовитую змею, подобную кобре. Можно предположить, что основой для образа чудовища действительно послужила змея, привезённая каким-нибудь путешественником из других стран и поселившаяся в лесу Св. Леонарда.

L44.

Географическая привязка легенды: Город Дарем / Durham.

Область: Дарем / Durham.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Время действия: 1563 г.

Наименование змееподобного существа: Змей / Serpent.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Жителям города было представлено чучело *огромного «змея» (a huge serpent)*, убившего тысячу людей в Эфиопии. На самом деле чудовищный «змей» был обычным крокодилом.

Комментарий: Как и в случае с легендами о Уормингфордском драконе (L31) и о монстре из чешского города Брно (см. с. 77), основой для образа чудовища здесь послужил крокодил. Существование подобных легенд, «правдивость» которых нередко подкрепляется материальными доказательствами в виде костей, шкур или чучел побеждённых чудовищ, поддерживает народную веру в существование мифических змееподобных существ.

L45.

Географическая привязка легенды: Деревня Кайлв / Kilve; Патшемский холм / Putsham Hill.

Область: Сомерсет / Somerset.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, RD 159, Shuker-II 96.

Наименование змееподобного существа: Синий Бен / Blue Ben.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный, но часто плавает в море.

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Огнедышащий дракон по имени Синий Бен жил в окрестностях Патшемского холма. Он любил прохладиться в морской воде и построил для доступа к ней скалистый туннель под холмом. Дьявол, узнав о драконе, сделал его своим *ездовым животным (steed)*, *катаясь на нём по закоулкам Ада (ride him round the streets of Hell)*. Синему Бену было там так жарко, что по возвращении он сразу же нырял в море. Однажды он поскользнулся и упал со своей скалистой насыпи во влажную грязь на морском берегу (“mudflats” – часть берега, заливаемая водой при приливе и обнажаемая при отливе). Провалившись в эту трясику, дракон утонул. В музее города Тонтон (the Taunton Museum) хранится череп ихтиозавра, который считается останками Синего Бена.

Комментарий: Прослеживается связь чудовища с Дьяволом, которому дракон служит (вероятно, против своей воли). Череп доисторического существа представлен в качестве доказательства существования змееподобного чудовища.

L46.

Географическая привязка легенды: Озеро Лох-Маскри / Lough Muskry.

Область: Манстер / Munster.

Страна: Ирландия / Ireland.

Использованные источники: Harg. 55.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Змей водный или сухопутный? Водный (озеро).

Чудовище враждебно человеку? Вероятно, да.

Содержание легенды (произошедшие события): В озере живёт огнедышащий рыбоподобный дракон (полу-дракон, полу-лосось). Его образ связан с библейскими представлениями о конце света. Этот зверь является *оружием возмездия Иоанна Крестителя*

(*an avenger of John the Baptist*), поэтому он ассоциируется с днём рождества этого святого (St. John's Day, 24 июня). Чудовищная пасть этого дракона изображена во многих bestiариях и служебниках. Само озеро раньше называлось Лох-Бел-Дрэгон (Loch-Bel-Dracon), т. е. «Озеро Драконе́й Пасти» (Lake of the Dragon's Mouth).

Комментарий: Пример связи образа чудовища с христианством и религиозными праздниками. Являясь носителем рыбьих черт, этот монстр иллюстрирует символическую и функциональную близость рыбы и змея/змеи.

L47.

Географическая привязка легенды: Хэйс Уотер / Hayes Water.

Область: Уэстморленд / Westmorland.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Змей водный или сухопутный? Водный (пруд).

Чудовище враждебно человеку? Нет.

Содержание легенды (произошедшие события): В пруду жили дракон и *гигантская форель* (*a giant char*). Чудовище не создавало людям неприятностей и лишь иногда заставляло воду волноваться.

Комментарий: Сожительство чудовищного змея с огромной рыбой подчёркивает близость этих образов.

L48.

Географическая привязка легенды: Деревня Эбердилаис / Aberdulaais.

Область: Долина Гламорган / Vale of Glamorgan.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: Trev. 167.

Наименование змееподобного существа: Змей / Serpent.

Тип змееподобного существа: Пресноводный змей / Freshwater serpent dragon.

Змей водный или сухопутный? Водный (болото).

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Змей с *гребнем и ярким, блестящим окрасом головы* (*a crested serpent with brilliant colouring*) обитал в болотистой местности у Инис-у-Герун (Ynys-u-Gerwn), рядом с деревней Эбердилаис.

L49.

Географическая привязка легенды: Город Кардифф / Cardiff; река Тафф / the River Taff.

Область: Долина Гламорган / Vale of Glamorgan.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI, Trev. 9.

Наименование змееподобного существа: Змей / Serpent; Worm.

Тип змееподобного существа: Пресноводный змей / Freshwater serpent dragon.

Змей водный или сухопутный? Водный (впадина на дне реки).

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Змей жил во впадине на дне реки. Когда русло высыхало, эта впадина превращалась в озеро; люди думали, что оно *бездонное (fathomless)*. Змей, согласно поверьям, топил плавающих в реке людей, утаскивал их в свою впадину (или их туда засасывало) и пожирал. О змее вспоминали каждый раз, когда не могли найти тело утопленника. Если же оно находилось, люди говорили, что погибший был очень хорошим человеком, поэтому змей не забрал его (чудовища не могут пожирать плоть праведников).

Комментарий: Действия змея связывались с пропажей утонувших в реке людей, а его место жительства – с реально существующей впадиной на её дне. Таким образом, вера в монстра поддерживалась явлениями окружающей действительности. Поверья о том, что змей не пожирает тела тех, кто вёл праведный образ жизни, иллюстрирует тот факт, что чудовище является представителем нечисти в контексте христианского мировоззрения.

L50.

Географическая привязка легенды: Озеро Лин-у-Гэдайр / Llyn-y-Gadair.

Область: Гвинед / Gwynedd.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI.

Время действия: XVIII в.

Наименование змееподобного существа: Водный змей / Water worm.

Тип змееподобного существа: Пресноводный змей / Freshwater serpent dragon.

Змей водный или сухопутный? Водный (озеро).

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Несколько человек переплывали озеро. Чудовище *схватило и проглотило (grabbed and devoured)* одного из них.

L51.

Географическая привязка легенды: Озеро Лох-Мари / Loch Maree.

Область: Росс-и-Кромарти / Ross and Cromarty.

Страна: Шотландия / Scotland.

Использованные источники: MBI.

Время действия: До середины XVIII в.

Наименование змееподобного существа: Драконы / Dragons.

Змей водный или сухопутный? Водный (озеро).

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Местные жители практиковали обряд жертвоприношения быков живущим в озере драконам в день св. Маэль Рувы (St. Maelrubha), 25 августа.

Комментарий: Традиция принесения жертвы дракону – хозяину вод сохраняется до относительно недавнего времени и связывается с христианским праздником.

L52.

Географическая привязка легенды: Деревня Хенэм / Henham.

Область: Эссекс / Essex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: RD 237.

Время действия: Роберта Уинстентли (Robert Winstantley) описал инцидент в брошюре, опубликованной в мае 1669 г.

Наименование змееподобного существа: Летающий крылатый змей / Flying winged serpent.

Тип змееподобного существа: Амфиптирий / Amphiptere либо крылатая змея / Winged snake.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Длина тела змея составляла около 9 футов, а толщиной он был примерно с человеческую ногу. Глаза чудовища были *размером с овечьи (sheep's eyes)*, а пасть заполнена *несколькими рядами острых зубов (several rows of sharp teeth)*. Единственными конечностями змея была пара небольших крыльев. Несмотря на то, что монстр не причинил никому вреда, несколько жителей деревни, вооружившись *сельскохозяйственным инвентарём и камнями (farm implements and stones)*, прогнали его.

L53.

Географическая привязка легенды: Деревня Пенллин / Penllyn.

Область: Долина Гламорган / Vale of Glamorgan.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI, Trev. 168-169.

Время действия: Середина XIX в.

Наименование змееподобного существа: Летающие крылатые змеи / Flying winged serpents

Тип змееподобного существа: Амфиптерий / Amphiptere либо крылатая змея / Winged snake

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Окрас крылатых змеев, как утверждают местные жители, был очень ярким и красивым; у некоторых из них были *гребни, переливающиеся всеми цветами радуги (crests sparkling with all the colours of the rainbow)*. Приземлившись для отдыха, змеи *сворачивались в кольцо (they were coiled when in repose)*. Колонии подобных существ обитали в лесу в окрестностях Пенллинского замка (Penllyn Castle). Пожилые люди в начале XX в. рассказывали, что видели их во времена своей молодости. Существа были истреблены местными жителями, так как совершали налёты на курятники.

L54.

Географическая привязка легенды: Деревня Пенмарк / Penmark.

Область: Долина Гламорган / Vale of Glamorgan.

Страна: Уэльс / Wales.

Использованные источники: MBI.

Время действия: Середина XIX в.

Наименование змееподобного существа: Летающие крылатые змеи / Flying winged serpents.

Тип змееподобного существа: Амфиптерий / Amphiptere либо крылатая змея / Winged snake.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Да.

Содержание легенды (произошедшие события): Рассказы местных жителей о колониях красивых крылатых змеев, наносящих вред людским хозяйствам, полностью аналогичны легендам из Пенллина (L53). Одна пожилая женщина в начале XX в. рассказывала,

что её дедушка убил такого змея, когда она была маленькой. Он сохранил шкуру чудовища, однако после смерти дедушки её выбросили.

Комментарий к L53 и L54: Можно предположить, что эти рассказы имеют определённую фактическую основу. К сожалению, установить по имеющемуся описанию, каких существ могли видеть жители этой области, не представляется возможным.

L55.

Географическая привязка легенды: Местность Киссбери у деревни Финдон / Cissbury near the village of Findon; возвышенность Саут-Даунс / South Downs.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Время действия: 60-е годы XIX в.

Наименование змееподобного существа: Крупные змеи / Huge snakes.

Тип змееподобного существа: Змея / Snake.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Только если человек пытается добраться до клада.

Содержание легенды (произошедшие события): Считается, что в доисторическом земляном укреплении в Саут-Даунс (South Downs) хранятся сокровища, и подземные помещения этого укрепления соединяются тоннелем с Оффингтон-Холлом (Offington Hall). В 60-е годы XIX в. владелец Оффингтон-Холла объявил, что отдаст половину клада любому, кто сможет расчистить тоннель и добраться до сокровищ. Несколько смельчаков попытались это сделать, но их остановили огромные змеи, которые бросались на людей, раскрывая пасти и преграждая путь по туннелю.

L56.

Географическая привязка легенды: Ганнертонский Денежный холм / Gunnerton Money Hill.

Область: Нортамберленд / Northumberland.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Только если человек пытается добраться до клада.

Содержание легенды (произошедшие события): Дракон охраняет сокровища; само название холма отражает связь этого места с кладами.

L57.

Географическая привязка легенды: Деревня Энвик / Anwick.

Область: Линкольншир / Lincolnshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный, однако обитает на болоте.

Чудовище враждебно человеку? Нет.

Содержание легенды (произошедшие события): Фермер, вспахивавший *болотистое поле* (*a boggy field*), увидел, как одну из его лошадей засосало в трясину. Как только лошадь скрылась в болоте, оттуда вылетел дракон. На следующий день на болоте появился *валун* (*a boulder*), своей формой напоминающий дракона. Среди местных жителей появились слухи, что под этим камнем спрятан клад, однако попытки поднять или сдвинуть его не увенчались успехом. Камень находится на прежнем месте и по сей день, однако теперь он расколот надвое. Дракона ещё несколько раз видели на том болоте, однако он не проявлял признаков агрессии.

L58.

Географическая привязка легенды: Город Экситер / Exeter; долина Экс / the Exe Valley.

Область: Девон / Devon.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, Simp. 35.

Наименование змееподобного существа: Крылатый дракон / Winged dragon.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Нет.

Содержание легенды (произошедшие события): По ночам *огромный крылатый дракон* (*an enormous winged dragon*) летал над долиной Экс (the Exe Valley), озаряя небо своим

огненным дыханием. Он курсировал между Кедберийским замком (Cadbury Castle) и Долберийским холмом (Dolbury Hill), охраняя два клада, спрятанные в этих местах.

Комментарий к L55-L58: Змеи или драконы часто выступают в качестве охранников подземных сокровищ, не подпуская к ним людей, но при этом не тревожа тех, кто не покушается на клад.

L59.

Географическая привязка легенды: Холм Дрейк / Drake Howe; долина Билсдейл / Bilsdale.

Область: Йоркшир (Северный) / North Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Только если человек пытается добраться до клада.

Содержание легенды (произошедшие события): Дракон обитает в *могильнике* (*tumulus*), охраняя сокровища.

L60.

Географическая привязка легенды: Деревня Уормлоу Тамп / Wormelow Tump.

Область: Херефордшир / Herefordshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Драконы / Dragons.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Только если человек пытается добраться до клада.

Содержание легенды (произошедшие события): В двух могильниках – холм Уормлоу (Wormlow Tump) и курган Олд Филд (Old Field Barrows) – обитают драконы, охраняющие сокровища.

L61.

Географическая привязка легенды: Деревня Челлакомб / Challacombe.

Область: Девон / Devon.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Огнедышащие крылатые драконы / Fire-breathing, winged dragons.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Нет.

Содержание легенды (произошедшие события): По ночам местные жители видели огнедышащих крылатых драконов. Они летали по окрестностям, выдыхая из пастей огонь, а затем приземлились на древних *могильниках (burial mounds)*, принадлежащих к эпохе Бронзового века. Вероятно, они охраняли то, что покоится в этих курганах.

Комментарий к L59-L61: Местом обитания драконов и хранения сокровищ нередко являются именно *могильные курганы (tumuli)*.

L62.

Географическая привязка легенды: Деревня Литл Корнард / Little Cornard; река Стур / the River Stour.

Область: Саффолк / Suffolk.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: RD 241, WP.

Время действия: 26 ноября 1449 г.; документ, описывающий это событие, хранится в Кентерберийском соборе (Canterbury Cathedral).

Наименование змееподобного существа: Драконы / Dragons.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Нет; драконы сражались между собой.

Содержание легенды (произошедшие события): В долине у реки Стур сражались два дракона. Один из них был чёрным; он пришёл с Кедингтонского холма (Kedington Hill). Окрас тела второго чудовища был *красным с пятнами (red spotted)*, а место его жительства находилось на Боллингдонском холме (Ballingdon Hill) в Эссексе. Бой продолжался около часа; победу одержал красный дракон, после чего оба чудовища вернулись в свои логова. Вероятно, именно с легендой об этой битве связано название этой долины – "Sharpfight Meadow".

Комментарий: Название местности предположительно связано с легендой о змееподобных существах.

L63.

Географическая привязка легенды: Город Хелстон / Helston.

Область: Корнуолл / Cornwall.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: Hend. 301-302, MBI.

Время действия: Много лет назад.

Наименование змееподобного существа: Дракон / Dragon.

Тип змееподобного существа: «Классический» европейский дракон / European classical dragon.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Вероятно, да.

Содержание легенды (произошедшие события): Огнедышащий летающий дракон держал в когтях огненный шар. Горожане испугались, что им грозит опасность, и скрылись в соседних деревнях, однако несколько дней спустя чудовище бросило этот сгусток огня примерно в миле от города; остыв, он превратился в *огромную скалу (a huge rock)*, которая до сих пор находится там. Каждый год 8 мая (the Flora Day) горожане празднуют спасение города и его жителей.

Комментарий: Пример связи легенды о чудовище с особенностями местного ландшафта и традиционными праздниками.

L64.

Географическая привязка легенды: Бигнорский холм / Bignor Hill.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI, WP.

Наименование змееподобного существа: Змей / Worm.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Змей поселился на вершине Бигнорского холма; он оборачивался вокруг холма, оставив на нём следы.

Комментарий: Пример этиологического мотива в локальной легенде: следы на холме объясняются действиями чудовища.

L65.

Географическая привязка легенды: Деревня Фиттлворт / Fittleworth.

Область: Сассекс (Западный) / West Sussex.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Время действия: 1867 г.

Наименование змееподобного существа: Змей / Worm.

Тип змееподобного существа: «Сухопутный» змей / Worm.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Вероятно, да.

Содержание легенды (произошедшие события): Змей, живший в этой местности, с шипением бросался на всех, кто приближался к его логову.

L66.

Географическая привязка легенды: Деревня Которн / Cawthorne.

Область: Йоркшир (Южный) / South Yorkshire.

Страна: Англия / England.

Использованные источники: MBI.

Наименование змееподобного существа: Летающий змей / Flying serpent.

Змей водный или сухопутный? Сухопутный.

Чудовище враждебно человеку? Неизвестно.

Содержание легенды (произошедшие события): Змей жил в колодце, называемом Змеиным (Serpent's Well), и летал оттуда в Которнский парк (Cawthorn Park).

Приложение 9. Примеры британских змееборческих сюжетов (оригинальные тексты и их переводы на русский язык)

В данном приложении приведены тексты британских сказок и легенд, наиболее полно и ярко, на наш взгляд, иллюстрирующие рассмотренный в третьей главе материал. Литературные переводы на русский язык выполнены автором настоящей работы. Большинство произведений переводится на русский язык впервые. Приложение состоит из двух подразделов: британские легенды («Лэмбтонский змей» (“The Lambton Worm”) [200, т. II, с. 198-203] (L01), «Майкл Скотт и змей» (“Michael Scott and the Serpent”) [191, с. 70-76] и «Мод и виверн» (“Maud and the Wyvern”) [229, с. 48-51] (L16)) и сказки («Джек и Билл» (“Jack and Bill”) [199, с. 270-276], «Маленький бычок» (“The Little Bull-Calf”) [200, т. II, с. 172-176] и «Тринадцатый сын короля Ирландии» (“The Thirteenth Son of the King of Erin”) [169, с. 157-174]). Сначала приводится русский перевод, затем – оригинальный текст.

Легенды

Лэмбтонский змей (Jас. Vol.2 198-203; L01)

Английская легенда

Молодой Лэмбтон, наследник прекрасного поместья и усадьбы на берегу быстротечного Уира, был очень распушенным юношей. Не на мессу в Брадждфордскую часовню ходил он по воскресеньям, а на рыбалку. Местные жители, идущие в Брадждфорд, слышали его ругань и проклятья, когда клёва на реке не было.

И вот однажды воскресным утром он, как обычно, рыбачил, и не попадался ему в этот раз не только лосось: в его корзине не было даже ни одной плотвы. И чем дольше не улыбалась ему удача, тем грубее становились его речи, и прохожие, направлявшиеся в часовню на мессу, приходили в ужас, едва заслышав их.

Вдруг молодой Лэмбтон почувствовал, что кто-то с силой дёрнул леску. «Ну наконец-то, – сказал он, – крупная добыча!». Он тянул и тянул удочку, и, наконец, из воды показалась голова, похожая на тритонью. С каждой стороны пасти у неё было по девять отверстий. И всё же Лэмбтон продолжал тянуть, пока не вытащил это жуткое существо на берег. Оно оказалось отвратительным маленьким змеем. Теперь молодой рыбак начал ругаться так, что волосы на вашей голове встали бы дыбом, если бы вы его услышали.

«Что с тобой, сынок? – услышал Лэмбтон голос где-то рядом с собой, – и что это ты такое поймал, что порочишь день Господень такими грязными речами?»

Оглядевшись, молодой человек увидел странного старика.

«Ну, сказать по правде, – ответил он, – кажется, я поймал самого Дьявола. Взгляните, может, вы знаете, что это такое?»

Но незнакомец покачал головой и произнёс: «То, что ты вытащил на берег такое чудовище, не предвещает ничего хорошего. Но не бросай его обратно в Уир: ты поймал его – так забери теперь себе», – с этими словами старик отвернулся от рыбака и исчез.

Молодой наследник Лэмбтона взял отвратительное существо с собой и, сняв его с крючка, выбросил в близлежащий колодец, который с того самого дня станет известен как Змеиный.

На протяжении какого-то времени никто ничего не слышал о змее, пока однажды тот не вырос настолько, что сумел выбраться из заточения. Покинув колодец, повзрослевший змей отправился обратно в реку Уир. В течение дня он лежал на скале в центре реки, обернув свои кольца вокруг холодного камня, а по ночам выползал на берег и опустошал деревни. Он высасывал молоко из коров, пожирал ягнят и пугал скот, наводил ужас на всех женщин и девушек в окрестностях, а затем проводил остаток ночи на холме на северном берегу Уира, который до сих пор носит имя Змеинового и находится примерно в полутора милях от Лэмбтонского холма.

Это ужасное испытание образумило молодого Лэмбтона. Он поклялся служить Кресту и отправился на Святую землю в надежде, что бедствие, которое он навлёт на свои родные земли, исчезнет. Но кошмарный змей и не думал уходить. Вместо этого он, переплыв реку, отправился напрямик к Лэмбтонскому поместью, где в одиночестве жил старый лорд, отец молодого наследника. Что же делать? С каждым разом змей подползал всё ближе и ближе к поместью; женщины пронзительно кричали, мужчины пытались найти подходящее оружие, собаки лаяли, а лошади испуганно ржали. В конце концов дворецкий созвал доярок и сказал им: «Принесите сюда всё молоко, которое у нас есть». Когда те принесли молоко, полученное от девяти коров, дворецкий вылил его в длинное каменное корыто, стоявшее в центре двора.

Наконец, змей достиг поместья. Почувствовав запах молока, он подполз к корыту и осушил его, а затем неспешно развернулся и, переплыв реку Уир, трижды обернул своё грузное тело вокруг Змеинового холма, на котором и провёл остаток ночи.

С тех пор змей ежедневно преодолевал реку, и беда приходила в дом всех жителей поместья, если корыто в час появления чудовища не было наполнено молоком, полученным от девяти коров. Тогда змей злобно шипел и в бешенстве бил хвостом по деревьям, растущим в парке. Его яростные удары были столь сильны, что вырывали с корнем даже самые большие дубы и высокие пихты.

Так прошло семь лет. Многие пытались убить чудовище, но никому не удалось этого сделать. Храбрые рыцари гибли в бою со змеем, который обвивал своими смертоносными кольцами каждого, кто подходил к нему слишком близко.

Наконец, молодой Лэмбтон, проведя семь долгих лет в раздумьях и раскаянии на Святой земле, вернулся в отцовское поместье. Он застал свой народ печальным и безутешным: никто не вспахивал поля, фермы опустели, половина деревьев в парке была вырвана с корнем, потому что некому уже было присматривать за девятью коровами и доить их, чтобы обеспечить чудовищу ежедневную порцию молока.

Наследник отыскал своего отца и взмолился перед ним о прощении за то проклятье, которое он навлёт на родной дом.

«Твой грех прощён, – сказал ему отец, – но иди к Мудрой Женщине из Брандфорда, и узнай у неё, есть ли способ избавиться от этого чудовища».

И пошёл молодой Лэмбтон к Мудрой Женщине, и спросил у неё совета.

«Беда, от которой мы страдаем, обрушилась на нас по твоей вине, о молодой Лэмбтон, – сказала она, – твоими руками мы и освободимся от неё».

«Я готов отдать свою жизнь», – сказал Лэмбтон.

«Возможно, тебе придётся это сделать, – ответила она, – но послушай внимательно и запомни мои слова. Ты, и только ты один можешь убить змея. Но чтобы преуспеть в этом, сходи сперва к кузнецу и попроси его усеять твои доспехи наконечниками копий. Затем направляйся к Змеиной скале на реке Уир, и ожидай. Когда змей на рассвете придёт к скале, попытайся одолеть его, и да поможет тебе Бог!»

«Так я и поступлю», – сказал молодой Лэмбтон.

«Запомни ещё одну вещь, – сказала Мудрая Женщина, направляясь в свой дом. – Поклянись, что если змей будет повержен, ты предашь смерти первое живое существо, которое увидишь, вернувшись в Лэмбтонское поместье. Сделай так, и тогда ты спасёшь себя и свой народ. Если же ты не сдержишь клятву, никто из Лэмбтонов, на протяжении девяти поколений, не умрёт спокойно в собственной постели. Клянись же, и помни о данном тобою слове».

Молодой Лэмбтон последовал совету Мудрой Женщины: он дал клятву, а затем направился в кузницу. Кузнец закрепил на его броне множество острых наконечников копий. Затем воин отправился на ночную службу в Брадждфордскую часовню, а к рассвету уже занял свой пост на реке Уир, у Змеиной скалы.

С восходом солнца змей покинул место ночлега на холме, и, распустив кольца длинного тела, отправился к своей излюбленной скале в центре реки. Увидев Лэмбтона, ожидавшего его появления, он в ярости ударил хвостом по воде и обвинил воина своими кольцами, пытаясь раздавить его. Но чем сильнее сжимал змей кольца, тем глубже впивались наконечники копий в его плоть. И всё же он всё сдавливал и сдавливал Лэмбтона, и вода вокруг них стала тёмно-красной от змеиной крови. Тогда чудовище ослабило хватку и освободило противника, позволив ему использовать меч. Воин занёс оружие и, обрушив его на змея, разрубил его тело надвое. Половина туловища упала в реку, и течение тотчас же унесло её. Передняя часть тела чудовища, ещё живая, вновь обвила Лэмбтона, но силы змея были на исходе, а наконечники копий вновь сделали своё дело. Наконец чудовище отпустило героя и, рыча, испустило последний вздох, выплюнув из пасти кровь и огонь, а затем упало в реку и исчезло в её водах.

Лэмбтон выплыл на берег и, поднеся к губам охотничий рог, трижды протрубил в него. Это был сигнал для жителей поместья, в котором старый лорд и его слуги молились о победе своего защитника. Услышав звук рога в третий раз, они должны были выпустить Бориса, любимого борзого пса молодого Лэмбтона. Но когда они узнали, что змей побеждён, а Лэмбтон спасся из его колец, их радость была так велика, что они забыли обо всех приказах. Когда победитель достиг границы родного поместья, ему навстречу выбежал сам старик-отец и заключил сына в объятия.

«Клятва! Клятва!» – закричал молодой Лэмбтон и ещё раз протрубил в рог. Слуги опомнились и выпустили Бориса, который вприпрыжку понёсся к хозяину. Тот поднял свой сияющий меч и обезглавил верного пса.

Но клятва уже была нарушена, и на протяжении девяти поколений Лэмбтоны не находили спокойной смерти в своей постели. Последний представитель их рода, которого коснулось это проклятье, умер 130 лет назад в собственной карете, проезжая по Брадждфордскому мосту.

The Lambton Worm (Jac. Vol.2 198-203; L01)

An English legend

A wild young fellow was the heir of Lambton, the fine estate and hall by the side of the swift-flowing Wear. Not a Mass would he hear in Brugeford Chapel of a Sunday, but a-fishing he would go. And if he did not haul in anything, his curses could be heard by the folk as they went by to Brugeford.

Well, one Sunday morning he was fishing as usual, and not a salmon had risen to him, his basket was bare of roach or dace. And the worse his luck, the worse grew his language, till the passers-by were horrified at his words as they went to listen to the Mass-priest.

At last young Lambton felt a mighty tug at his line. "At last," quoth he, "a bite worth having!" and he pulled and he pulled, till what should appear above the water but a head like an eft's, with nine holes on each side of its mouth. But still he pulled till he had got the thing to land, when it turned out to be a Worm of hideous shape. If he had cursed before, his curses were enough to raise the hair on your head.

"What ails thee, my son?" said a voice by his side, "and what hast thou caught, that thou shouldst stain the Lord's Day with such foul language?"

Looking round, young Lambton saw a strange old man standing by him.

"Why, truly," he said, "I think I have caught the devil himself. Look you and see if you know him."

But the stranger shook his head, and said, "It bodes no good to thee or thine to bring such a monster to shore. Yet cast him not back into the Wear; thou hast caught him, and thou must keep him," and with that away he turned, and was seen no more.

The young heir of Lambton took up the gruesome thing, and, taking it off his hook, cast it into a well close by, and ever since that day that well has gone by the name of the Worm Well.

For some time nothing more was seen or heard of the Worm, till one day it had outgrown the size of the well, and came forth full-grown. So it came forth from the well and betook itself to the Wear. And all day long it would lie coiled round a rock in the middle of the stream, while at night it came forth from the river and harried the country side. It sucked the cow's milk, devoured the lambs, worried the cattle, and frightened all the women and girls of the district, and then it would retire for the rest of the night to the hill, still called the Worm Hill, on the north side of the Wear, about a mile and a half from Lambton Hall.

This terrible visitation brought young Lambton, of Lambton Hall, to his senses. He took upon himself the vows of the Cross, and departed for the Holy Land, in the hope that the scourge he had brought upon his district would disappear. But the grisly Worm took no heed, except that it crossed the river and came right up to Lambton Hall itself where the old lord lived on all alone, his only son having gone to the Holy Land. What to do? The Worm was coming closer and closer to the Hall; women were shrieking, men were gathering weapons, dogs were barking and horses neighing with terror. At last the steward called out to the dairy maids, "Bring all your milk hither," and when they did so, and had brought all the milk that the nine kye of the byre had yielded, he poured it all into the long stone trough in front of the Hall.

The Worm drew nearer and nearer, till at last it came up to the trough. But when it sniffed the milk, it turned aside to the trough and swallowed all the milk up, and then slowly turned round and crossed the river Wear, and coiled its bulk three times round the Worm Hill for the night.

Henceforth the Worm would cross the river every day, and woe betide the Hall if the trough contained the milk of less than nine kye. The Worm would hiss, and would rave, and lash its tail round the trees of the park, and in its fury it would uproot the stoutest oaks and the loftiest firs. So it went on for seven years. Many tried to destroy the Worm, but all had failed, and many a knight had lost his life in fighting with the monster, which slowly crushed the life out of all that came near it.

At last the Childe of Lambton came home to his father's Hall, after seven long years spent in meditation and repentance on holy soil. Sad and desolate he found his folk: the lands untilled, the farms deserted, half the trees of the park uprooted, for none would stay to tend the nine kye that the monster needed for his food each day.

The Childe sought his father, and begged his forgiveness for the curse he had brought on the Hall.

"Thy sin is pardoned," said his father; "but go thou to the Wise Woman of Brueford, and find if aught can free us from this monster."

To the Wise Woman went the Childe, and asked her advice.

"'Tis thy fault, O Childe, for which we suffer," she said; "be it thine to release us."

"I would give my life," said the Childe.

"Mayhap thou wilt do so," said she. "But hear me, and mark me well. Thou, and thou alone, canst kill the Worm. But, to this end, thou go to the smithy and have thy armour studded with spear-heads. Then go to the Worm's Rock in the Wear, and station thyself there. Then, when the Worm comes to the Rock at dawn of day, try thy prowess on him, and God gi'e thee a good deliverance."

"And this I will do," said Childe Lambton.

"But one thing more," said the Wise Woman, going back to her cell. "If thou slay the Worm, swear that thou wilt put to death the first thing that meets thee as thou crossest again the threshold of Lambton Hall. Do this, and all will be well with thee and thine. Fulfil not thy vow, and none of the Lambtons, for generations three times three, shall die in his bed. Swear, and fail not."

The Childe swore as the Wise Woman bid, and went his way to the smithy. There he had his armour studded with spear-heads all over. Then he passed his vigils in Brugeford Chapel, and at dawn of day took his post on the Worm's Rock in the River Wear.

As dawn broke, the Worm uncoiled its snaky twine from around the hill, and came to its rock in the river. When it perceived the Childe waiting for it, it lashed the waters in its fury and wound its coils round the Childe, and then attempted to crush him to death. But the more it pressed, the deeper dug the spear-heads into its sides. Still it pressed and pressed, till all the water around was crimsoned with its blood. Then the Worm unwound itself, and left the Childe free to use his sword. He raised it, brought it down, and cut the Worm in two. One half fell into the river, and was carried swiftly away. Once more the head and the remainder of the body encircled the Childe, but with less force, and the spear-heads did their work. At last the Worm uncoiled itself, snorted its last foam of blood and fire, and rolled dying into the river, and was never seen more.

The Childe of Lambton swam ashore, and, raising his bugle to his lips, sounded its note thrice. This was the signal to the Hall, where the servants and the old lord had shut themselves in to pray for the Childe's success. When the third sound of the bugle was heard, they were to release Boris, the Childe's favourite hound. But such was their joy at learning of the Childe's safety and the Worm's defeat, that they forgot orders, and when the Childe reached the threshold of the Hall his old father rushed out to meet him, and would have clasped him to his breast.

"The vow! the vow!" called out the Childe of Lambton, and blew still another blast upon his horn. This time the servants remembered, and released Boris, who came bounding to his young master. The Childe raised his shining sword, and severed the head of his faithful hound.

But the vow was broken, and for nine generations of men none of the Lambtons died in his bed. The last of the Lambtons died in his carriage as he was crossing Brugeford Bridge, one hundred and thirty years ago.

Мод и виверн (Shuker-I 48-51; L16)

Английская легенда

Родители Мод вовсе не были бы против, если бы их маленькая дочь захотела завести котёнка или щенка, но они были, мягко говоря, обеспокоены, увидев стоящее перед ними существо, хотя оно и было маленьким и ярким. Чуть ранее в тот день Мод гуляла по лесу недалеко от своей родной деревни Мордифорд, что в английском графстве Херефордшир. Вдруг она увидела странное животное небольшого размера, которое казалось грустным и потерянным. Оно апатично тыкалось мордочкой в заросли цветов; было очевидно, что это детёныш, потерявший родителей.

Это существо было похоже на дракончика. Тельце его, размером с огурец, было покрыто ярко-зелёной чешуёй, сверкающей на солнце, слово яркий перидот. Этот покров делал создание, сидевшее, словно птица, упиравшись в землю парой лапок, ещё более похожим на упомянутый овощ. Животное постоянно расправляло хрупкие перепончатые крылья и хлопало ими, однако было видно, что оно ещё слишком юное, чтобы научиться летать. Как только существо увидело девочку, его грустное настроение как рукой сняло, и оно принялось бегать вокруг ребёнка, радуясь, что его одиночеству был положен конец.

Мод была просто в восторге от своего нового друга и взяла это создание домой с уверенностью, что родители разделят её радость. Но они поняли, что девочка принесла домой виверна (пусть и пока ещё очень маленького), и поэтому их реакция была совсем иной. Тонем, не допускающим возражений, они настояли на том, что Мод должна отнести существо туда, где она его нашла. Пытаясь не поддаваться слёзным протестам дочери, они выставили её за дверь и с грустью, но в то же время с облегчением, наблюдали, как девочка медленно идёт обратно в лес в сопровождении своего странного маленького спутника.

Однако как только дом исчез из виду, Мод свернула с главной тропинки, ведущей в лес, и побежала в своё тайное убежище – удалённое от людских глаз место, в котором она провела множество счастливых часов вдали от мира взрослых. Там она и поселила своего нового

питомца и стала навещать его и играть с ним каждый день. Теперь девочка могла заботиться о необычном детёныше и кормить его, не опасаясь назойливых взглядов родителей или других жителей Мордифорда.

Шли месяцы, и питомец Мод рос с тревожной скоростью. Похожий на огурец детёныш постепенно превратился во впечатляющего взрослого виверна, и мягкий зелёный покров тела малыша теперь представлял собой твёрдые и острые, как лезвия бритвы, округлые чешуйки тёмно-изумрудного цвета, а нежные, словно паутинка, крылья стали крепкими и мощными, как у летучей мыши. Кончик гибкого хвоста чудовища теперь был вооружён смертоносным жалом.

Блюдца с молоком, которые верная Мод по-прежнему каждый день приносила своему другу, теперь уже не могли удовлетворить приступов его голода, поэтому виверн начал покидать своё убежище в поисках пищи. У местных фермеров стал пропадать скот, и виновник этих бед вскоре был обнаружен. Дракон Мод проявил глубокое пристрастие к мясу овец и коров. Но самое худшее было ещё впереди. Когда некоторые из фермеров – те, что были посмелее – попытались остановить чудовище, оно сумело мастерски постоять за себя и открыло в себе вкус к человеческому мясу.

Мод была в ужасе от поведения своего недавнего товарища по играм и умоляла виверна прекратить свои смертоносные атаки на местных жителей, но всё было бесполезно. Ведь даже нежность, преданность и любовь ребёнка не могут полностью подавить в драконе его агрессивную природу и инстинкты хищника. Достигнув зрелого возраста, он неизбежно проявит эти инстинкты в первобытной, неконтролируемой тяге к насилию. И было лишь одно существо, которому виверн никогда не причинил бы вреда – девочка по имени Мод, его единственный друг детства и товарищ по играм.

Пламя и ужас, которые сеяло чудовище в сердцах людей, не касались девочки. К ней оно питало лишь любовь, для которой есть место в сердце даже самого свирепого дракона, но которую так редко могут разжечь в нём люди. Лишь одна Мод могла чувствовать себя в безопасности рядом с виверном, поглаживать его чёрные когти и без трепета смотреть в блестящие хризолитовые глаза. Такова была сила дружбы и любви.

Но и её было недостаточно, чтобы изменить неизбежный ход, который принимали события. Если жители Мордифорда хотели выжить, они должны были дать чудовищу отпор. Так и случилось однажды утром, когда в сторону леса направилась высокая фигура, сидящая верхом на прекрасном жеребце, облачённая в броню и крепко держащая в руке длинное копьё.

В лесу представитель одного из самых известных семейств Мордифорда – семьи Гарстонов – спешил и решительным шагом отправился на поиски своей ужасной добычи. Внезапно из густых зарослей листвы выскочило крупное чудовище зелёного цвета; чешуйчатый покров тела обеспечивал ему такую хорошую маскировку, что виверн, ожидавший своего противника в засаде, оставался до момента атаки совершенно невидимым.

Инстинктивно подняв щит, Гарстон закрылся от вспышки огня, вырвавшейся вместе с рыком из раскрытой пасти чудовища, а затем метнул копьё, целясь врагу в горло, которое раздулось от давления извергаемого пламени. Копьё пронзило плоть дракона, и из раны на траву брызнула тёмная кровь.

Обнажив острый меч, Гарстон уже собирался пронзить голову раненого создания, но вдруг откуда-то из зарослей выбежала маленькая девочка, которая, крича не от страха, но от отчаянной ярости, начала забрасывать воина камнями, испугав коня Гарстона. Но ещё сильнее поразило мужчину то, что он увидел дальше: как эта девочка упала на колени на залитую кровью траву и, безутешно рыдая, обняла за шею умирающего виверна.

Ослабевший и странным образом расстроенный своей победой над огромным драконом, который так долго терроризировал Мордифорд, Гарстон сел на коня и поехал обратно, к ликующим жителям деревни, оставив в лесу убитое чудовище и его единственного друга – девочку по имени Мод, которая так рано и неожиданно рассталась с невинной беззаботностью детства.

Maud and the Wyvern (Shuker-I 48-51; L16)

An English legend

Maud's parents had little objection to their young daughter owning a cat or dog – but they were more than a little perturbed by the creature that stood before them, small and colorful though it might be. Earlier that day, Maud had been walking through the woods near her home at Mordiford, in the English county of Herefordshire, when she came upon a strange little animal looking forlorn and dejected. It was poking its snout listlessly into a clump of flowers and was quite evidently lost.

The creature looked like a baby dragon: its body was no bigger than a cucumber and its bright green scales – sparkling like shining peridots in the sunlight – made it appear even more like one as it squatted upon its single pair of legs. Every so often, it would open its fragile, membranous wings and flutter them hopefully, but it was clearly far too young to fly. As soon as it saw Maud, however, its sadness evaporated, and it began chasing merrily around her, frolicking with joy that it was no longer alone.

Maud was thoroughly enchanted by her unexpected playmate and happily took it back home with her, convinced that her parents would share her delight in the tiny creature. But they recognized it as a wyvern (albeit a very young one), and their reaction was very different. In words that brooked no opposition, they insisted that she should take it back to where she had found it and leave it there. Steeling themselves to ignore her tearful protestations, they closed the cottage door behind her and watched, sadly but with great relief, as their daughter walked slowly back to the woods, followed by her strange little companion.

Once out of their sight, however, Maud turned away from the main woodland path and ran instead toward her secret hiding place – a little nook known only to her, where she spent many happy hours concealed from the rest of the world. Here she placed her new-found pet, and here it would remain, where she could visit it, play with it, and feed it every day, safe from the prying eyes of her parents and the other Mordiford folk.

As the months went by, however, Maud's pet grew ever larger, and at a quite alarming rate. The cucumberlike youngster was maturing into an impressive adult wyvern, whose soft green scales had hardened into razor-sharp disks of a deep viridescent tone, whose gossamer wings had become leathery and batlike, and whose curly tail now bore at its tip a deadly sting.

The saucers of milk brought to it each day by the ever-faithful Maud, which had once satisfied its juvenile appetite, were no longer able to dispel her pet's pangs of ravenous hunger. And so it began to seek sustenance elsewhere. The local farming community soon suffered great losses of livestock, and it was not long before the culprit was unmasked. Maud's dragon had acquired a liking for the flesh of sheep and cows. But worse was to come. When some of the bolder farmers attempted to deal with the monster, it ably defended itself, and in so doing discovered another taste much to its liking – humans!

Maud was devastated by the actions of her former playmate and begged it to end its murderous assaults upon the townsfolk, but to no avail. Not even gentle rearing by a loving child could suppress indefinitely the irascible nature and predatory instincts of a true dragon. With the advent of maturity, these had inevitably been unleashed in a violent torrent of uncontrollable, primeval force. Just one person remained safe from the marauding wyvern – Maud, its early playmate and friend.

Not for her the flame and the fear, only the love that even the heart of the most terrible dragon contains, but which is so rarely ignited by humans. She alone could walk safely beside it, stroke its ebony claws, and gaze without trepidation into its eyes of blazing chrysolite. Such is the power of friendship and love.

Neither of these, however, was enough to change the inevitable course that events were about to take. The wyvern's tyranny had to be countered if Mordiford's inhabitants were to survive. And so it was that one morning, a tall figure encased in armor and mounted upon a magnificent steed rode into the woods, with a sturdy lance grasped firmly in his hand.

A member of Mordiford's most illustrious family, the Garstons, he dismounted and courageously sought out his dreadful quarry. Suddenly, from amid a tangled mass of foliage, a massive

green monster lunged forward; its scaly covering had imitated so intimately the leafy vegetation that it had been completely invisible as it lay in wait for its opponent.

Instinctively raising his shield, Garston deflected the great blast of fire that roared from the wyvern's gaping jaws and aimed his lance at its throat, distended from the force of its expulsion of flame. The lance pierced the monster's flesh, and an explosion of dark blood burst forth, staining the grass.

Garston also carried a sharp sword, and was about to plunge it into the stricken creature's head when a young girl, screaming not in fear but in hysterical rage, ran out of some bushes and started hurling stones at him. His horse reared up in alarm, but far more startling to Garston was the extraordinary sight of this same child, kneeling on the blood-soaked grass and weeping uncontrollably, with her arms around the neck of the dying wyvern.

Unnerved, and oddly perturbed by his success in slaying the huge dragon that had terrorized Mordiford for so long, Garston rode away, back to the joyful villagers – leaving behind a dead monster with its only friend, a girl called Maud for whom the innocence of childhood had come to a sudden and savagely premature end.

Майкл Скотт и змей (Hamil. 70-76)

Шотландская легенда

Майкл Скотт был великим мудрецом, жившим в Шотландии в XIII в. Многие верили, что он был волшебником, который с помощью своей магической силы совершил множество удивительных подвигов. Существует несколько легенд о его жизни и совершённых им чудесах. У Майкла Скотта была целая группа волшебных помощников, которые подчинялись его приказам и выполняли для него различные задания. Некоторые считают, что этими помощниками были черти, которых к Майклу подослал Дьявол с целью замучить его бесконечными просьбами дать им очередной приказ. Другие утверждают, что это были представители народа фей, нанявшиеся к Майклу в услужение. Как только помощники успешно выполняли очередное задание, они тут же возвращались к Майклу за новым, поэтому по его приказу постоянно возводились огромные здания, через реки строились мосты, а на бурных водных участках появлялись плотины.

Многим известна история о том, как Майкл однажды устал от бесконечных просьб своих помощников и, решив избавиться от назойливых слуг, дал им невыполнимое задание – плести из песка верёвки, чтобы построить верёвочную лестницу, по которой можно забраться на луну. Прибрежные волны всякий раз смывали результат их труда, поэтому помощники Скотта оказались приговорены к бесконечному и совершенно бесплодному труду.

Но как же Майкл Скотт получил свою магическую силу? Он родился в области Скоттиш-Бордерс, однако за свою жизнь совершил множество длительных и далёких путешествий. Тягу к странствиям Скотт начал испытывать ещё в юности, бродя по большим и малым дорогам Шотландии. Легенда гласит, что однажды он, взяв с собой двух товарищей, вышел из дома и отправился в северном направлении. Держась подальше от торных дорог, путники шли по глухой сельской местности. Забравшись на очередной холм в надежде, что вид, открывшийся оттуда, позволит им понять, в какую сторону двигаться дальше, они вдруг увидели огромного белого змея. Сплетая своё тело в кольца и зигзаги, он полз вверх по склону, направляясь к трём друзьям, стоявшим на вершине холма. Вскоре они смогли расслышать разозлённое шипение, доносящееся из его пасти, которую змей, готовый атаковать, уже широко раскрыл, демонстрируя огромный раздвоенный язык. Спутники Скотта развернулись и побежали вниз по склону, однако сам Майкл не сдвинулся с места. Змей подполз к Майклу почти вплотную и поднял голову, намереваясь проглотить смельчака. Скотт же, замахнувшись дорожным посохом и вложив в удар всю свою силу, обрушил оружие на змея, а затем нанёс и второй удар.

Сила, с которой он атаковал змея, была столь велика, что тело чудовища в местах ударов оказалось разрублено. Отойдя немного в сторону, Скотт увидел, что змей, разделённый на три

части, был мёртв. Спутники Майкла ползком забрались на холм, чтобы посмотреть, что же произошло. Они были готовы в любой момент вновь обратиться в бегство. Каково же было их изумление, когда они увидели наглядное свидетельство силы и храбрости их друга! Но задерживаться рядом с убитым чудовищем им не хотелось, поэтому, поздравив Скотта с победой и сердечно поблагодарив его за то, что он спас их жизни, они стали торопить его продолжить путь. Уже темнело, и друзьям нужно было найти подходящее место для ночлега.

На ночь они остановились в хижине у старушки, живущей в нескольких милях от места встречи со змеем. За ужином спутники Скотта рассказали хозяйке дома о невероятном приключении, произошедшем с ними сегодня. К их удивлению, старушка вовсе не обрадовалась их словам.

«Ты оставил змея лежать там, где убил его?» – поинтересовалась она.

«Ну да, – ответил Скотт – нам незачем было его двигать, да и прикасаться к нему лишний раз не хотелось».

«Тебе нужно вернуться к телу чудовища, срочно! – сказала старушка. – Этот змей – не обычное животное. Местные жители уже однажды посчитали, что убили его. Змей напал на человека, живущего в этих краях, но тот оказался проворнее и сумел разрубить чудовище надвое своим мечом. Несколько часов тело змея лежало неподвижно, но затем две его части внезапно стали срастаться. Рана всё же кровоточила, и тогда змей заполз в ручей. Вода, судя по всему, исцелила его. Кровь перестала течь, и рана затянулась, не оставив на теле даже шрама! И поверьте мне, вскоре эта тварь накопила достаточно сил, чтобы жестоко отомстить несчастному смельчаку, имевшему неосторожность оставить её мёртвое тело нетронутым!»

«Но утром мы отправимся дальше, – возразил Скотт, – и нам нет нужды возвращаться в эти края. Почему я должен бояться, что змей мне отомстит?»

«Он найдёт тебя, где бы ты ни был, – ответила старушка. – Есть только один способ спастись. Возвращайся туда как можно скорее и заberi среднюю часть его тела. Тогда он не сможет срастись и вновь ожить».

Скотт колебался: ему вовсе не хотелось возвращаться к месту сражения под покровом ночи. Сегодняшние испытания утомили его, и, кроме того, его пугала мысль, что он может опоздать и встретиться с целым и невредимым чудовищем. Но Майкл понимал, что другого шанса избежать мести змея ему не представится, поэтому, оставив спутников греться к камину, он побежал обратно так быстро, как только мог. Удача улыбнулась ему: без каких-либо затруднений он нашёл место битвы и, к величайшему своему облегчению, увидел там три части змеиного тела, лежащие на тех же местах, что и прежде. Схватив среднюю часть, Майкл заковылял вперёд, тревожно всматриваясь вдаль в надежде поскорее увидеть там огни из окон хижины, сулящие комфорт и безопасность.

Хозяйка встретила его на пороге.

«Ты всё-таки достал его!» – воскликнула она с нескрываемой радостью. Взяв из рук Майкла среднюю часть змеиного тела, старушка принесла её к камину и положила в большой котелок, стоящий на огне. Затем она встала у котелка и стала слушать, как шипит жарящееся мясо, и глаза её заблестели от возбуждения.

«Зачем ты его жаришь?» – спросил Скотт.

«Это единственный способ окончательно расправиться со змеем, – объявила хозяйка. – Кроме того, к завтрашнему ужину у меня будет уже готово вкусное и питательное блюдо».

Время было позднее, и спутники Скотта сказали, что собираются ложиться спать. Старушка проводила их в другую комнату, а сама вернулась на кухню, где Скотт сидел в кресле у огня, наконец-то позволив своим уставшим конечностям отдохнуть.

«А ты не собираешься спать?» – спросила его старушка.

«Нет, – ответил Скотт. – Ноги у меня ноют, и чувствую я себя не очень хорошо. Здесь, у тёплого камина, мне спокойнее. Можно я останусь здесь? Может быть, сидя у огня, я смогу заснуть, а холодная постель мне сейчас только повредит».

«Очень хорошо, – сказала хозяйка. – В таком случае я сама могу пойти в кровать, если ты побудешь здесь и поведишь за мясом». Она кивком указала на котелок, в котором всё ещё

готовилось змеиное мясо. И снова Майкл отметил про себя, что хотя внешне женщина казалась спокойной, ей с трудом удавалось скрыть волнение. Он был уверен, что она что-то утаивала насчёт этого необычного блюда из змеиного мяса.

«А что делать, когда мясо будет готово?» – спросил он.

«Следи только, чтобы не подгорело, – сказала старушка. – Когда оно будет готово, я приду и сама обо всём позабочусь».

Хозяйка ушла спать. Скотт погрузился в беспокойную дремоту, сидя в кресле перед котелком, в котором мерно журчало змеиное мясо. Шло время, и наконец аппетитный запах подсказал ему, что блюдо готово. Из спальни хозяйки не раздавалось ни звука, и хотя Скотт понимал, что может прогневать старушку, если не разбудит её немедленно, он всё-таки тихонько встал с кресла и снял крышку с котелка. Змеиное мясо томилось в собственном соку, и уже было достаточно прожаренным и нежным, чтобы его можно было есть. Майкл опустил палец в мясной бульон, чтобы попробовать его на вкус, но обжёгся и отпрянул назад, с грохотом уронив крышку, которую он держал в другой руке. От этого шума проснулась хозяйка, которая тут же оказалась на кухне. Скотт в этот момент всё ещё держал обожжённый палец во рту.

«Ты попробовал бульон из котелка?» – вскричала старушка, уже не скрывая волнения.

«Да, – ответил Скотт. – А что? В конце концов, это я убил змея. И теперь я понимаю, почему ты так хотела, чтобы я не притрагивался к мясу, ибо мне открылось то, чего я раньше не ведал – и о прошлом, и о настоящем, и о том, что ещё только грядёт. И стоило мне лишь пожелать, как перестали болеть мои уставшие ноги и обожжённый палец».

«Теперь ты наделён такой силой, какой даже не мог себе представить, – сказала старушка. – Должна признаться, что именно её я надеялась обрести, первой попробовав блюдо из котелка. Но также признаю я и то, что ты заслуживаешь этой награды в большей степени, чем я. Так используй свой дар с умом и добрым словом вспоминай меня, ведь если бы я не предупредила тебя о мести змея, ты бы вскоре встретил свою смерть».

Скотт пообещал старушке, что он будет с благодарностью вспоминать её, и она вернулась в спальню, чтобы продолжить сон. Она не получила той волшебной силы, о которой так часто мечтала, но, по крайней мере, наутро её ожидало вкусное и редкое угощение.

Ранним утром Майкл и его спутники попрощались со старушкой и продолжили путь.

«Сегодня нам предстоит дальняя дорога, – пожаловался один из них. – Мои ноги так и не отдохнули со вчерашнего дня, и погода такая промозглая! Как бы я хотел, чтобы мы пришли туда, куда направляемся, прямо сейчас!»

Скотт привёл свой дорожный посох в горизонтальное положение и жестом приказал спутникам взяться за края его плаща. Затем он прошептал несколько слов, и посох взмыл в небо, утянув за собой всю троицу.

«Сегодня нам не обязательно идти пешком, – прокричал Скотт своим онемевшим от удивления друзьям, пока они парили в облаках. – Ещё до наступления темноты наше путешествие закончится!»

Деяния Майкла Скотта нередко заставляли свидетелей раскрывать рот от удивления. На многих он произвёл впечатление своими волшебными умениями, и хотя некоторые смотрели на него с завистью, большинство относилось к нему с подозрением или даже страхом. Кто знает, может, он практиковал чёрную магию или даже заключил сделку с Дьяволом? Говорят, что Скотт никому не рассказывал об источнике своей силы. И даже в глубокой старости, лёжа на смертном одре, он не дал ответа на вопрос о ней. Присутствующие боялись, что волшебник умирает, потому что Дьявол наконец призвал к себе душу, уже давно принадлежащую ему.

Выслушав их опасения, Скотт сказал: «Когда я умру, вырежьте из моего тела сердце и положите его на шест под открытым небом. Если с неба спустится ворон и унесёт моё сердце в своих когтях – знайте, что душа моя обречена на муки в Аду. Если же сердце унесёт голубь – значит, я отправился на Небеса».

Вскоре после этих слов Майкл Скотт испустил свой последний вздох. Когда тело остыло, сердце волшебника вырезали, положили на жердь и стали ждать. Несколько мгновений

спустя вдали показался ворон. Он приближался к жерди, и среди присутствующих послышался вздох ужаса, но в последнюю минуту птица развернулась и скрылась среди деревьев. Как только ворон исчез из виду, появился голубь. Без промедления он спустился вниз, снял сердце с шеста и унёс его в клюве.

Michael Scott and the Serpent (Hamil. 70-76)

A Scottish legend

Michael Scott was a man of great learning who lived in Scotland in the thirteenth century. He was believed by many to be a great wizard, who performed a great number of astonishing feats with his magical powers, and there are several legends told about his life and the wonders that he performed. Michael Scott had a number of magical helpers whom he could order to carry out great tasks for him. According to some people, these helpers were imps, sent by the Devil to torment him with their endless requests for work to keep them busy. Other people believed the helpers to be fairy folk in his employ. Whenever the helpers finished a task that Michael Scott had set them, they would return for more work to do, and so great buildings were erected, rivers were bridged, causeways were built across stormy stretches of water, and so on.

The tale of how Michael tired of these helpers continually pestering him for work is familiar to many people, and of how he finally set an impossible and unending task to keep them occupied – that of constructing ropes of sand to build a rope ladder to the moon. Every time the task got underway, the tide came in and washed away all their work and so they were condemned to carry on with their fruitless labours for all eternity. But how did Michael Scott come about his magical powers?

Scott was born in the Scottish borders, but he travelled far and wide during the course of his life. His love of travel began when he was quite young, exploring the highways and byways of Scotland. The legend tells us that on one occasion, he set off from his home with two of his friends to travel northwards. Shunning the high road, they tramped across the wild countryside. They were climbing a hill, wondering if the view from the top might help them decide which way to go next, when they suddenly caught sight of a great white serpent. It writhed and zig-zagged up the hillside to where the three men stood, and soon they could hear the angry hiss from its forked tongue, and see its wide jaws opening, ready for attack. Scott's companions turned and fled, but Scott stood his ground and when the serpent was within feet of him, it reared up its head, preparing to devour him. Scott raised his walking staff and struck the serpent once, and then again, using all the strength he could summon.

The force of the blows was so great that the serpent's body was severed in two places. When Scott stood back, he saw the serpent lying dead in three pieces on the ground before him. Cautiously, his companions crept back to see what had happened and were stunned to see the evidence of Scott's courage and strength. But neither of them was willing to linger a moment longer, and so, having congratulated Scott and thanked him heartily for saving their lives, they urged him to hurry on. It was getting late and they needed to find somewhere to spend the night.

The three men found congenial lodgings with an old woman who lived in a cottage a few miles further on. As they all sat down to supper, Scott's companions told their hostess about the great adventure of the day. To their surprise, she did not congratulate them as heartily as they had expected.

"Did you leave the serpent lying where it was killed?" she wanted to know.

"Why, yes," said Scott. "We saw no need to move it and we had no wish to touch it again."

"You must go back to where you found it, and you must hurry!" the woman said. "It is no ordinary beast. Folk around here thought it had been killed once before. It attacked a man who used to live in these parts, but he was too quick for it and cut it in two with his sword. It lay there without moving for some hours, but then all of a sudden its two parts began to move together. When the two parts were joined up but still bleeding, the beast slid into the stream, and the water must have healed it, for the bleeding stopped and it became whole again without a scar to show for it! Believe me, it was not long before that creature was strong enough to take out a terrible revenge on the poor man who had left it for dead!"

"But we are moving on in the morning," protested Scott, "and we will have no need to return to this place again. Why should I be afraid of the serpent's revenge?"

"Because it will find you, wherever you are," said the old woman. "There is only one way to save yourself. You must go back, as quickly as you can, and remove the middle part of the serpent's body. Without it, the beast will not be able to make itself whole again."

Scott hesitated, for he had no wish to go back out into the darkness. He was already tired from the day's exertions, and he was terrified in case he might be too late. But he knew that he must go while he had the chance, and so he left his companions warming themselves by the old woman's fire and set out on the lonely trek with all speed. Luck was with him, for he found the spot without any difficulty and to his great relief he saw that the three pieces of the serpent's body had not yet moved. He snatched the middle segment up into his arms and stumbled away, all the time peering anxiously ahead for the comforting sight of the lights of the cottage in the distance.

The old woman was waiting at the door to greet him.

"You have got it!" she cried, with obvious delight. She took the middle part of the serpent's body from him and carried it over to the fire, where she placed it in a big pot standing over the flames. Her eyes glistened with excitement as she stood over the pot, listening as the serpent's flesh began to sizzle.

"Why are you cooking it?" asked Scott.

"It is the only thing to do to destroy it," declared the woman. "Besides, it will make a nourishing dish for my supper tomorrow."

The night drew on and Scott's two companions declared that they would go to bed. The old woman showed them into another room, then returned to the kitchen, where Scott was resting his aching limbs in a chair beside the fire.

"Are you not ready for sleep yet?" she asked him.

"Not yet," said Scott. "My legs are painful, and I feel quite unwell. The heat from the fire is comforting. May I stay here? I might be able to fall asleep in this chair, but a cold bed will do me no good."

"Very well," said the woman. "If you are here, then I can go to bed and leave you to mind the pot." She nodded towards the fire, where the serpent's flesh was still cooking. Once again, Scott was aware that the woman, although outwardly calm, could hardly contain her excitement. He was sure that there was something she was not telling him about the unusual dish that she was cooking.

"What should I do when the meat is cooked?" he asked.

"Just make sure that it does not burn," said the old woman. "Otherwise leave it well alone. I shall come back when it is cooked and do what needs to be done, so you need not touch it."

The old woman went to bed. Scott dozed fitfully in the chair, while the pot containing the serpent meat bubbled gently on the fire beside him. Some time later, he could smell that the meat was cooked. Not a sound came from the old woman's bedroom, and although Scott knew that she would have wished him to wake her, he rose from his chair quietly and lifted the lid off the pot. The middle part of the serpent's body had stewed in its own juices and was now tender and ready to eat. Scott dipped his finger into the steaming liquid surrounding the meat, and tasted it. The liquid was scalding hot and Scott jumped back in pain, dropping the lid of the pot that he was holding in his other hand with a clatter. The sound woke the old woman, and she came hurrying from her bed. Scott was still sucking his finger when she came into the kitchen.

"Did you taste the juice from the pot?" she cried, her face full of dismay.

"I did," said Scott. "And why not? It was I who killed the serpent, after all. And now I know why you were so anxious that I should leave it alone, for I know things now that I have never known before, about the past, the present and the future. And simply by wishing it to happen, I have made the pain in my aching legs and scalded finger vanish."

"You have more power in you than you could ever have imagined," said the old woman. "I must confess that was it was the power I hoped to gain by being the first to take a taste from the pot. But I will admit that you deserve it more than I do. Use it carefully, and think kindly of me when you move on, for if I had not warned you about the serpent, you would have been facing death."

Scott promised the old woman that he would remember her with gratitude, and she returned to her room to sleep again. She had been deprived of the magical powers she had so often dreamed of, but at least she had a good meal to look forward to the next day.

Early in the morning, Scott and his companions bade farewell to the old woman and resumed their journey.

“We have a long walk ahead of us today,” complained one of the men. “My legs are still tired from yesterday and the weather is bitterly cold. How I wish we were at our destination already!”

Scott straddled his walking staff and beckoned the others to hold on to his coat tails. With a few whispered words, the staff shot up into the sky, taking the three men with it.

“There is no need for walking today,” Scott cried to his startled companions as they soared through the clouds. “We will be at our journey’s end well before nightfall!”

The exploits of Michael Scott would often leave people gasping in wonderment. Many people were impressed by his powers, some were very envious of him, but many more were deeply suspicious and afraid. Was he dabbling in black sorcery? Might he be in league with the Devil? It is said that Scott never divulged the source of his powers to anyone until he was old and frail, and close to death. As he lay dying, he was questioned one more time about his powers, for the people around him were anxious to know whether the Devil had claimed his soul. Scott did not answer them directly.

“When I am dead,” he said, “cut my heart from my body and place it on a pole outside. If a raven comes down from the sky and carries my heart away, you will know that I am bound for hell. If a dove takes it away, you will know that I am going to heaven.”

Not long after that, Michael Scott took his last breath. When his body was cold, they cut his heart out, placed it on a pole outside the house, and waited and watched. Some moments later a raven appeared in the distance. The watchers gasped in horror as it flew towards Scott’s heart, but at the last minute, it changed course and flew off into the trees. When the raven had gone, a dove appeared in its place. It flew down without any hesitation, plucked the heart from the pole and carried it off in its beak.

Сказки

Джек и Билл (Glass. 115; AT 300 + 303 + 532)

Ирландская сказка

Жил-был однажды король. Он очень печалился из-за того, что у него не было сына, и, наконец, обратился за помощью к своему главному советнику. Тот сказал: «Этой беде помочь нетрудно, если вы поступите так, как я вам скажу. Отправьте кого-нибудь в определённое место на рыбную ловлю, а пойманную рыбу подайте к столу вашей жены, королевы».

Король распорядился так, как ему посоветовали; рыбу поймали и принесли во дворец. Король отдал её кухарке, велел поджарить на огне и внимательно следить за процессом приготовления, чтобы на рыбе не выступило ни одной капли, не вздулся ни один пузырик. Но когда рыба жарится на открытом огне, её чешуйчатый покров всё равно немного вздувается, и вот, когда на ней всё-таки появился первый пузырь, кухарка дотронулась до него пальцем, чтобы разгладить чешую, обожглась и тут же положила палец в рот. Таким образом, она невольно отведала часть королевского блюда. Когда рыба была готова, её отнесли к королеве, а затем остатки блюда, выброшенные во двор, съели кобыла и борзая собака.

Не прошло и года, и у королевы родился сын. Родила ребёнка также и кухарка. Кобыла принесла двух жеребят, а борзая – двух щенят.

Новорожденных мальчиков на время отправили туда, где им был обеспечен достойный уход, а когда они подросли и вернулись во дворец, оказалось, что они похожи, как две капли воды, и невозможно было определить, кто же из них королевич, а кто – кухаркин сын. Раздосадованная королева обратилась к главному советнику: «Подскажи, как бы мне узнать, кто из них мой сын? Я не хочу, чтобы сын кухарки ел и пил за одним столом с юношей королевских кровей». – «Выяснить это нетрудно, вам лишь нужно выполнить мои указания –

ответил советник. – Выйдите на улицу, встаньте у входа во дворец и дождитесь момента, когда юноши будут возвращаться домой. Проходя мимо вас, ваш собственный сын поприветствует вас поклоном, а сын кухарки только лишь рассмеётся».

Так королева и поступила, и как только королевич поклонился своей матери, слуги поставили на нём метку, чтобы королева впредь всегда могла узнать его. Когда все собрались за обеденным столом, королева обратилась к Джеку (так звали сына кухарки): «Пришла пора тебе уйти отсюда, ведь ты не мой сын». Королевич – назовём его Билл – возразил: «Не прогоняйте его, ведь мы же с ним братья!» Но Джек сказал: «Если бы я раньше знал, что живу не в родительском доме, меня бы уже давно здесь не было». И как Билл ни пытался уговорить брата остаться, ничто не поколебало решимости Джека. Когда братья прощались, стоя у колодца в королевском саду, Джек сказал Биллу: «Если со мной случится беда, верхний слой воды в этом колодце превратится в кровь, а нижний – в мёд».

Затем он, взяв с собой одного из щенков и оседлав одного из двух коней, рождённых вместе с ним от рыбы, отправился в путь. Его конь скакал так быстро, что даже ветер не мог догнать Джека и узнать, куда тот направляется, а сам всадник вскоре поравнялся с другим ветром, летящим где-то впереди. Наконец, Джек остановился у дома ткачихи и спросил хозяйку, нельзя ли передохнуть в её жилище, и женщина с радостью приютила путника. Затем Джек отправился дальше, и, наконец, увидел впереди дворец другого короля. У ворот он поинтересовался, не нужен ли здешнему правителю слуга. «Единственный работник, который мне нужен, – ответил король, – это пастух, который выгонял бы по утрам моих коров на выпас в поле, а к вечеру приводил бы их обратно в стойло». – «Я готов выполнять эту работу для вас», – сказал Джек, и король нанял его на службу.

Утром Джек выгнал в королевские поля двадцать четыре коровы. Однако почва в этих полях была каменистой, и там не росло ни единой травинки. Поэтому Джек начал искать другое место, более подходящее для выпаса, и вскоре увидел поле, заросшее хорошей зелёной травой. Хозяином этого поля был великан. Пастух пробил в стене, окружавшей поле, небольшую дыру, и загнал туда коров, а сам забрался на яблоню и начал грызть яблоки. Вскоре на поле пришёл великан. «Фи-фо-фам! – произнёс он. – Я чую дух ирландца! Я вижу, где ты спрятался – вон там, на дереве! Ты слишком велик, чтобы съесть тебя за один укус, но слишком мал, чтобы хватило на полных два! Я сотру тебя в порошок и сделаю из него нюхательный табак». – «Ты силён, так будь милосердным!» – ответил с дерева Джек. «Спускайся оттуда, карлик! – сказал великан, – а не то я разнесу эту яблоню в щепки, а потом и тебя разорву». Джек спустился на землю. «Ты бы хотел сражаться раскалёнными докрасна ножами, пытаясь поразить друг друга в сердце, – спросил великан, – или биться на раскалённых камнях?» – «Сражение на камнях – это то, к чему я привык дома, – отвечал Джек, – кроме того, твои грязные ноги провалятся в камни, а я останусь на поверхности». И они начали сражение. Противники бились так отчаянно, что твёрдая почва под их ногами становилась рыхлой, рыхлая затвердевала, а из зелёных камней начинали бить родники. Они сражались весь день, не в силах одолеть друг друга. Наконец, к месту битвы прилетела маленькая птичка. Она села на куст и сказала Джеку: «Если ты не одолеешь его до захода солнца, то он одолеет тебя». Джек собрал остатки сил, и его противник, в конце концов, упал на колени. «Оставь мне жизнь, – взмолился великан, – и я отдам тебе три чудесных подарка». – «Что за подарки?» – спросил Джек. «Меч, который разрубает всё, что угодно; костюм, облачившись в который, ты станешь невидимым для окружающих, а сам будешь видеть всех, и пара ботинок, в которых ты сможешь бегать быстрее ветра». – «И где эти подарки?» – «В холме, за красной дверью». Забрав волшебные предметы, Джек вернулся к великану. «На чём бы мне испробовать этот меч?» – «Попробуй ударить вон тот уродливый чёрный пень», – сказал великан. «Самая чёрная и самая уродливая вещь, которую я здесь вижу – это твоя голова», – ответил Джек, и одним ударом меча обезглавил противника. Взлетев от удара в воздух, великанья голова начала падать, и Джек, подставив лезвие меча, рассёк её напополам. «Тебе повезло, что я не соединилась вновь с телом, – сказала голова, – ведь тогда тебе уже никогда не удалось бы снова меня срубить» – «Я не дал тебе такого шанса», – отвечал Джек. Покидая место битвы, он забрал с собой также и волшебный костюм.

К вечеру Джек пригнал королевское стадо домой, и все дивились тому, сколько молока дали коровы этой ночью. А когда король сидел со своей дочерью за обеденным столом, принцесса сказала ему: «Кажется, сегодня ночью я слышала, как вдали что-то проревело два раза. А ведь раньше этот ночной рёв всегда повторялся трижды».

На следующее утро Джек вновь отправился пасти коров. Он увидел ещё одно поле с хорошей травой, и вновь разрушил стену, впустив на запретную территорию своё стадо. Всё случилось точно так же, как и в первый день, но в этот раз у великана было две головы. Когда они сражались, прилетела маленькая птичка и так же, как и вчера, заговорила с Джеком. Когда герой поверг великана на землю, тот сказал: «Оставь мне жизнь, и я отдам тебе самое лучшее, что у меня есть». – «И что же это?» – спросил Джек. – «Костюм, в котором ты будешь видеть всех, при этом оставаясь для них невидимым». – «Где он?» – спросил Джек. – «За маленькой красной дверью в склоне холма». Забрав костюм, Джек срубил великану обе головы и рассёк их в полёте на четыре части. Головы сказали, что Джеку повезло, что он не позволил им вновь соединиться с телом.

В ту ночь коровы дали столько молока, что пришлось использовать все сосуды, которые только удалось найти.

На следующее утро Джек снова отправился пасти стадо, и всё повторилось, но у великана на этот раз было четыре головы, которые Джек разрубил на восемь частей. Великан сказал ему, что за маленькой синей дверью на склоне холма тот найдёт пару ботинок, в которых он сможет бегать быстрее ветра.

В эту ночь коровы дали столько молока, что его негде было хранить, поэтому его раздавали местным жителям, а также беднякам, проходившим по дороге мимо дворца, а часть молока пришлось просто вылить. И я тогда проходил мимо, и тоже отведал этого молока.

Король сказал Джеку: «Почему коровы дают так много молока в последние дни? Ты пасёшь их не там, где я велел, а на какой-то иной траве?» – «Нет, – ответил Джек, – я пасу их там, где вы приказали, но у меня есть очень хороший прут, и если коровы стоят на месте или ложатся на землю, я хлещу их этим прутом, и тогда они прыгают через заборы, камни и канавы. Вот почему они дают так много молока».

А за обедом король сказал: «Сегодня я не слышал ни одного рыка вдали».

На следующее утро король с дочерью стояли у окна, наблюдая, как Джек пасёт коров в поле. Джек знал, что они смотрят на него, поэтому он, вооружившись прутом, начал хлестать коров, заставляя их прыгать через заборы, камни и канавы. Тогда король сказал: «Да, Джек не солгал мне».

В те времена жил огромный змей, который приходил раз в семь лет, чтобы забрать на съедение королевскую дочь, если, конечно, у принцессы не найдётся храброго защитника. И в этот раз змею должны были отдать дочь именно того короля, у которого служил Джек. На протяжении семи лет король вскармливал в подземелье силача, который, уж поверьте, получал всё самое лучшее, что позволило бы ему сразиться со змеем.

Когда время пришло, принцесса в сопровождении силача отправилась на берег. Там принцессу привязали к дереву, чтобы змею было проще проглотить её без каких-либо задержек. Силач же спрятался на дереве, увитом плющом. Джек также знал о том, что должно было произойти: ему рассказала обо всём принцесса. Она просила его о помощи, но он отказал ей. Однако сейчас Джек надел костюм, полученный от первого великана, и пришёл на то место, где принцесса ожидала своей участи. Девушка не узнала в незнакомце королевского пастуха. «Разве подобает принцессе быть привязанной к дереву?» – спросил её Джек. «Разумеется, нет», – ответила она и рассказала ему обо всём, и о том, что змей должен был забрать её. «Позволь мне немного поспать, положив голову к тебе на колени, – сказал Джек, – и разбуди меня, когда чудовище появится». Так он и поступил, и девушка разбудила его, когда увидела приближение змея. Джек проснулся и сразился с ним, заставив чудовище отступить обратно в море. Затем он разрезал верёвки, освободив принцессу, и ушёл. Тогда силач спустился с дерева, отвёл принцессу к отцу и сказал ему: «Сегодня с нами был мой друг, и он сразился со змеем. Сам я

немного оробел, потому что слишком много времени провёл в подземелье, но завтра сражусь с чудовищем сам».

На следующий день они снова отправились к морю, и всё повторилось: силач привязал принцессу, чтобы змею было проще до неё добраться, а сам спрятался на обвитом плющом дереве. Джек надел костюм, который он получил от второго великана, и отправился на берег. Принцесса снова не узнала его и рассказала обо всём, что случилось вчера: как какой-то молодой господин, которого она не знала, пришёл и спас её. Джек спросил, можно ли ему поспать, положив голову принцессе на колени, так, чтобы она могла разбудить его. Всё произошло точно так же, как и раньше. Силач отвёл спасённую девушку к отцу и сказал, что ещё один его друг сражался за неё сегодня.

На третий день принцессу снова отвели на берег, и множество зевак собралось посмотреть, как змей явится из моря и заберёт свою жертву. Джек облачился в костюм, полученный от третьего великана, и девушка вновь не узнала его, и между ними состоялся такой же разговор, как и в прошлый раз. Но теперь, когда он заснул, принцесса решила сделать что-нибудь, что позволит ей узнать своего спасителя в будущем. Она взяла ножницы, отрезала у Джека прядь волос и, завязав их в узел, отложила в сторону. Кроме того, она сняла с его ноги ботинок.

Когда принцесса увидела приближающегося змея, она разбудила героя, и тот сказал: «В этот раз я сделаю так, что больше этот змей никогда не съест ни одной принцессы». Он обнажил меч, полученный от великана, и обрушил его на шею чудовища, целясь в основание головы, сразу за затылком. Из раны вырвался столб крови, смешанной с водой, который окатил сушу за пятьдесят миль от морского берега. Тут змею и пришёл конец. Затем защитник ушёл, и никто не видел, в какую сторону он направился. Силач привёл спасённую девушку к отцу и заявил, что он сам спас её, что это о нём все говорят как о победителе змея, и именно он доказал теперь свою преданность принцессе и королю.

Но когда приготовления к свадебному пиру были уже завершены, принцесса достала прядь волос и заявила, что единственный, за кого она выйдет замуж – это человек с такими же волосами. Также она показала всем ботинок и сказала, что тот, кому он будет не в пору, не может стать её мужем. Силач попробовал надеть ботинок, но не смог натянуть его даже на большой палец ноги, да и волосы его совсем не были похожи на прядь, срезанную принцессой с головы спасителя.

Король устроил пышный бал, на который пригласил самых знатных людей из всех уголков страны, чтобы посмотреть, не подойдёт ли ботинок кому-то из них. И все они обращались к плотникам и столярам, прося их немного подточить или укоротить ступню, прежде чем попробовать надеть ботинок, но всё было бесполезно: он всё равно был слишком мал для их ног.

Тогда король вновь обратился за помощью к своему главному советнику. Тот предложил королю устроить ещё один бал, и пригласить в этот раз не только богачей, но и простых людей.

Огромная толпа народа стеклась к королевскому дворцу, но ботинок по-прежнему никому не был в пору. Главный советник спросил короля: «Все ли, кто живёт в нашем дворце, пришли на бал?» – «Все здесь, – ответил король, – кроме мальчишки-пастуха, а его я не хотел бы здесь видеть».

Джек в это время был внизу, во дворе. Он услышал, что сказал о нём король, и очень разозлился. Взяв меч, он побежал вверх по лестнице, чтобы срубить правителю голову, но охранник, стоявший у входа, остановил и успокоил его. Когда Джек поднялся по лестнице, его увидела принцесса. Она вскрикнула, подбежала к нему и заключила в объятия. Джек примерил ботинок, и тот оказался ему в пору, и волосы у него были точно такими же, как в той пряди, что была у невесты. И тогда они сыграли свадьбу, и пир в честь молодожёнов продолжался три дня и три ночи.

Шло время, и однажды утром под окнами дворца появилась олениха. Колокольчики, которыми она была увешана, призывно звенели, а сама она воскликнула: «Вот добыча, так где же охотник и его пёс?» Услышав это, Джек встал с постели, оседлал коня и в сопровождении

своего борзого пса погнался за оленихой. Но когда охотник спустился в низину, добыча уже была на вершине холма, а когда преследователь взобрался на холм, олениха уже снова была в низине. Погоня продолжалась весь день, а с наступлением ночи олениха скрылась в лесу. Джек поскакал за ней, но следов зверя так и не нашёл. В лесу он увидел избушку, стены которой были сделаны из грязи. В избушке у огня сидела двухсотлетняя старуха. «Ты не видела олениху, которая тут пробегала?» – спросил её Джек. «Нет, – ответила она, – но сейчас уже слишком поздно, чтобы гоняться за ней, останься на ночь у меня». – «А что мне делать с конём и псом?» – спросил Джек. «Я дам тебе два волоска, – сказала старуха, – привяжи своих животных ими». Джек вышел из избушки и привязал коня и пса, а когда он вернулся в дом, старуха сказала: «Ты убил трёх моих сыновей, а теперь я убью тебя». Она надела пару боксёрских перчаток, каждая из которых весила девять стоунов²⁰³, а когти на них были по 15 дюймов длиной. Они сразились, и старуха стала одолевать Джека. «Пёс, помоги!» – крикнул Джек. «Волосок, сожмись!» – крикнула старуха. Волосок сжался вокруг шеи пса и задушил его. «Конь, помоги!» – крикнул тогда Джек. «Волосок, сожмись!» – крикнула старуха. Волосок, обвязанный вокруг шеи коня, начал стягиваться и задушил животное. Старуха победила Джека, убила его, а тело выбросила за дверь.

Вернёмся теперь к Биллу. Однажды он гулял в королевском саду и, бросив взгляд на колодец, заметил, что вода у поверхности превратилась в кровь, а глубже, под кровью, был мёд. Тогда он вернулся во дворец и сказал матери: «Я никогда не буду есть дважды за одним столом и ночевать дважды в одной и той же постели, пока не узнаю, что случилось с моим братом».

Оседлав коня и взяв с собой борзого пса, он отправился в путь, за холмы, туда, где никогда не слышали пения петуха или звука охотничьего рога, туда, где даже Дьявол никогда не трубит в свой рожок. Наконец, он заметил впереди хижину ткачихи. Хозяйка, увидев вошедшего в дом гостя, сказала: «Добро пожаловать! Сегодня я могу предложить тебе больше удобств, чем в прошлый раз». Она подумала, что снова видит перед собой Джека, так сильно братья были друг на друга похожи. «Значит, мой брат был здесь, – сказал сам себе Билл. – Это хорошо». Утром, перед тем как продолжить путь, Билл поблагодарил ткачиху, оставив ей целую миску золота.

Он ехал всё дальше и дальше, пока не добрался до королевского дворца. Когда он подошёл к дверям, по лестнице к нему сбежала принцесса, воскликнув: «Наконец-то ты вернулся!» А все остальные сказали: «Удивительно! Через три дня после свадьбы вы уезжаете на охоту и отсутствуете дома так долго!» Следующую ночь Билл провёл с принцессой, а та была уверена, что рядом с ней находится её муж.

Утром под окнами появилась олениха со звенящими колокольчиками, которая воскликнула: «Добыча здесь, а где же охотники с собаками?» Билл встал с постели, оседлав коня и в сопровождении пса погнался за ней через холмы и низины, пока не достиг леса. Там он увидел избушку со стенами, сделанными из грязи, а внутри – старуху, сидящую у огня. Она предложила Биллу остаться на ночь и дала два волоска, которыми посоветовала привязать коня и пса. Но Билл был хитрее своего брата, и, прежде чем выйти из избушки к своим животным, он втайне от старухи бросил волоски в огонь. Когда он вернулся в дом, старуха сказала: «Твой брат убил трёх моих сыновей. Я убила его, а теперь расправлюсь и с тобой!» Она надела перчатки, и они начали драться. «Конь, помоги!» – крикнул Билл. «Волосок, сожмись!» – приказала старуха. «Я не могу сжаться, я горю!» – ответил ей волосок. В дом забежал конь и нанёс старухе удар копытом. «Пёс, помоги!» – крикнул тогда Билл. «Волосок, сожмись!» – сказала старуха. «Не могу, я горю!» – ответил второй волосок. Пёс вцепился в старуху зубами, Билл повалил её на пол, и та начала молить о пощаде. «Оставь мне жизнь, – сказала она, – и я скажу тебе, где найти твоего брата, а также его коня и пса». – «И где же?» – спросил Билл. «Видишь, над огнём висит прут? Возьми его и выйди за дверь. Там ты увидишь три зелёных камня. Это твой брат, его конь и пёс. Хлестни их этим прутком, и они оживут». – «Так я и

²⁰³ Один стоун равен 6,34 кг (прим. перев.).

сделаю, но сперва я тебя превращу в зелёный камень», – сказал Билл и срубил старухе голову своим мечом.

Затем он вышел из избушки и хлестнул камни прутом – и, действительно, увидел перед собой Джека, его коня и пса, живых и здоровых. Тогда они стали хлестать другие камни, находящиеся вокруг, и все они обращались в людей, которых старуха когда-то превратила в эти сотни и тысячи валунов.

Братья отправились домой, но по пути они поссорились и поспорили друг с другом. Джек был вовсе не рад услышать, что Билл провёл ночь с его женой, а тот так разозлился, что ударил Джека прутом и вновь обратил его в зелёный камень. Билл вернулся во дворец один. Принцесса увидела, что что-то гнетёт его, и когда она спросила Билла об этом, тот ответил: «Я убил своего брата». Затем он вернулся к Джеку и вновь оживил его.

И жили они долго и счастливо, и родили множество детей. Однажды и я проходил мимо их дома, они пригласили меня к столу и угостили чашкой чая.

Jack and Bill (Glass. 115; AT 300 + 303 + 532)

An Irish folktale

There was a king one time who was very much put out because he had no son, and he went at last to consult his chief adviser. And the chief adviser said, "It's easy enough managed if you do as I tell you. Let you send someone," says he, "to such a place to catch a fish. And when the fish is brought in, give it to the queen, your wife, to eat."

So the king sent as he was told, and the fish was caught and brought in, and he gave it to the cook, and bade her put it before the fire, but to be careful with it, and not to let any blob or blister rise on it. But it is impossible to cook a fish before the fire without the skin of it rising in some place or other, and so there came a blob on the skin, and the cook put her finger on it to smooth it down, and then she put her finger into her mouth to cool it, and so she got a taste of the fish. And then it was sent up to the queen, and she ate it, and what was left of it was thrown out into the yard, and there was a mare in the yard and a greyhound, and they ate the bits that were thrown out.

And before the year was out, the queen had a young son, and the cook had a young son, and the mare had two foals, and the greyhound had two pups.

And the two young sons were sent out for a while to some place to be cared, and when they came back they were so much like one another no person could know which was the queen's son and which was the cook's. And the queen was vexed at that, and she went to the chief adviser and said, "Tell me some way that I can know which is my own son, for I don't like to be giving the same eating and drinking to the cook's son as to my own." "It is easy to know that," said the chief adviser, "if you will do as I tell you. Go you outside, and stand at the door they will be coming in by, and when they see you, your own son will bow his head, but the cook's son will only laugh."

So she did that, and when her own son bowed his head, her servants put a mark on him that she would know him again. And when they were all sitting at their dinner after that, she said to Jack, that was the cook's son, "It is time for you to go away out of this, for you are not my son." And her own son, that we will call Bill, said, "Do not send him away, are we not brothers?" But Jack said, "I would have been long ago out of this house if I knew it was not my own father and mother owned it." And for all Bill could say to him, he would not stop. But before he went, they were by the well that was in the garden, and he said to Bill, "If harm ever happens to me, that water on the top of the well will be blood, and the water below will be honey."

Then he took one of the pups, and one of the two horses, that was foaled after the mare eating the fish, and the wind that was after him could not watch him, and he caught the wind that was before him. And he went on till he came to a weaver's house, and he asked him for a lodging, and he gave it to him. And then he went on till he came to a king's house, and he sent in at the door to ask, "Did he want a servant?" "All I want," said the king, "is a boy that will drive out the cows to the field every

morning, and bring them in at night to be milked.” “I will do that for you, said Jack; so the king engaged him.

In the morning Jack was sent out with the four-and-twenty cows, and the place he was told to drive them to had not a blade of grass in it for them, but was full of stones. So Jack looked about for some place where there would be better grass, and after a while he saw a field with good green grass in it, and it belonging to a giant. So he knocked down a bit of the wall and drove them in, and he went up himself into an apple tree and began to eat the apples. Then the giant came into the field. “Fee-faw-fum,” says he, “I smell the blood of an Irishman. I see you where you are, up in the tree,” he said; “you are too big for one mouthful, and too small for two mouthfuls, and I don’t know what I’ll do with you if I don’t grind you up and make snuff for my nose.” “As you are strong, be merciful,” says Jack up in the tree. “Come down out of that, you little dwarf,” said the giant, “or I’ll tear you and the tree asunder.” So Jack came down. “Would you sooner be driving red-hot knives into one another’s hearts,” said the giant, “or would you sooner be fighting one another on red-hot flags?” “Fighting on red-hot flags is what I’m used to at home,” said Jack, “and your dirty feet will be sinking in them and my feet will be rising.” So then they began the fight. The ground that was hard they made soft, and the ground that was soft they made hard, and they made spring wells come up through the green flags. They were like that all through the day, no one getting the upper hand of the other, and at last a little bird came and sat on the bush and said to Jack, “If you don’t make an end him by sunset he’ll make an end of you.” Then Jack put out his strength, and he brought the giant down on his knees. “Give me my life,” says the giant, “and I’ll give you the three best gifts.” “What are those?” said Jack. “A sword that nothing can stand against, and a suit that when you put it on, you will see everybody, and nobody will see you, and a pair of shoes that will make you run faster than the wind blows.” “Where are they to be found?” said Jack. “In that red door you see there in the hill.” So Jack went and got them out. “Where will I try the sword?” says he. “Try it on that ugly black stump of a tree,” says the giant. “I see nothing blacker and uglier than your own head,” says Jack. And with that he made one stroke, and cut off the giant’s head that it went into the air, and he caught it on the sword as it was coming down, and made two halves of it. “It is well for you I did not join the body again,” said the head, “or you would have never been able to strike it off again.” “I did not give you the chance of that,” said Jack. And he brought away the great suit with him.

So he brought the cows home at evening, and everyone wondered at all the milk they gave that night. And when the king was sitting at dinner with the princess, his daughter, and the rest, he said, “I think I only hear two roars from beyond tonight in place of three.”

The next morning Jack went out again with the cows, and he saw another field full of grass, and he knocked down the wall and let the cows in. All happened the same as the day before, but the giant that came this time had two heads, and they fought together, and the little bird came and spoke to Jack as before. And when Jack had brought the giant down, he said, “Give me my life, and I’ll give you the best thing I have.” “What is that?” says Jack. “It’s a suit that you can put on, and you will see every one but no one can see you.” “Where is it?” said Jack. “It’s inside that little red door at the side of the hill.” So Jack went and brought out the suit. And then he cut off the giant’s two heads, and caught them coming down and made four halves of them. And they said it was well for him he had not given them time to join the body.

That night when the cows came home they gave so much milk that all the vessels that could be found were filled up.

The next morning Jack went out again, and all happened as before, and the giant this time had four heads, and Jack made eight halves of them. And the giant had told him to go to a little blue door in the side of the hill, and there he got a pair of shoes that when you put them on would go faster than the wind.

That night the cows gave so much milk that there were not vessels enough to hold it, and it was given to tenants and to poor people passing the road, and the rest was thrown out at the windows. I was passing that way myself, and I got a drink of it.

That night the king said to Jack, “Why is it the cows are giving so much milk these days? Are you bringing them to any other grass?” “I am not,” said Jack “but I have a good stick, and whenever

they would stop still or lie down, I give them blows of it, that they jump and leap over walls and stones and ditches; that's the way to make cows give plenty of milk."

And that night at the dinner, the king said, "I hear no roars at all."

The next morning, the king and the princess were watching at the window to see what would Jack do when he got to the field. And Jack knew they were there, and he got a stick, and began to batter the cows, that they went leaping and jumping over stones, and walls, and ditches. "There is no lie in what Jack said," said the king then.

Now there was a great serpent at that time used to come every seven years, and he had to get a king's daughter to eat, unless she would have some good man to fight for her. And it was the princess at the place Jack was had to be given to it that time, and the king had been feeding a bully underground for seven years, and you may believe he got the best of everything, to be ready to fight it.

And when the time came, the princess went out, and the bully with her down to the shore, and when they got there what did he do, but to tie the princess to a tree, the way the serpent would be able to swallow her easy with no delay, and he himself went and hid up in an ivy tree. And Jack knew what was going on, for the princess had told him about it, and had asked would he help her, but he said he would not. But he came out now, and he put on the suit he had taken from the first giant, and he came by the place the princess was, but she didn't know him. "Is that right for a princess to be tied to a tree?" said Jack. "It is not, indeed," said she, and she told him what had happened, and how the serpent was coming to take her. "If you will let me sleep for a while with my head in your lap," said Jack, "you wake me when it is coming." So he did that, and she awakened him when she saw the serpent coming, and Jack got up and fought with it, and drove it back into the sea. And then he cut the rope that fastened her, and he went away. The bully came down then out of the tree, and he brought the princess to where the king was, and he said, "I got a friend of mine to come and fight the serpent today, where I was a little timorous after being so long shut up underground, but I'll do the fighting myself tomorrow."

The next day they went out again, and the same thing happened, the bully tied up the princess where the serpent could come at her fair and easy, and went up himself to hide in the ivy tree. Then Jack put on the suit he had taken from the second giant, and he walked out, and the princess did not know him, but she told him all that had happened yesterday, and how some young gentleman she did not know had come and saved her. So Jack asked might he lie down and take a sleep with his head in her lap, the way she could awake him. And all happened the same way as the day before. And the bully gave her up to the king, and said he had brought another of his friends to fight for her that day.

The next day she was brought down to the shore as before, and a great many people gathered to see the serpent that was coming to bring the king's daughter away. And Jack brought out the suit of clothes he had brought away from the third giant, and she did not know him, and they talked as before. But when he was asleep this time, she thought she would make sure of being able to find him again, and she took out her scissors and cut off a piece of his hair, and made a little packet of it and put it away. And she did another thing, she took off one of the shoes that was on his feet.

And when she saw the serpent coming she woke him, and he said, "This time I will put the serpent in a way that he will eat no more king's daughters." So he took out the sword he had got from the giant, and he put it in at the back of the serpent's neck, the way blood and water came spouting out that went for fifty miles inland, and made an end of him. And then he made off, and no one saw what way he went, and the bully brought the princess to the king, and claimed to have saved her, and it is he who was made much of, and was the right-hand man after that.

But when the feast was made ready for the wedding, the princess took out the bit of hair she had, and she said she would marry no one but the man whose hair could match that, and she showed the shoe and said that she would marry no one whose foot would not fit that shoe as well. And the bully tried to put on the shoe, but so much as his toe would not go into it, and as to his hair, it didn't match at all to the bit of hair she had cut, from the man that saved her.

So then the king gave a great ball, to bring all the chief men of the country together to try would the shoe fit any of them. And they were all, going to carpenters and joiners getting bits of their feet cut off to try could they wear the shoe, but it was no use, not one of them could get it on.

Then the king went to his chief adviser and asked what could he do. And the chief adviser bade him to give another ball, and this time he said, "Give it to poor as well as rich."

So the ball was given, and many came flocking to it, but the shoe would not fit any one of them. And the chief adviser said, "Is everyone here that belongs to the house?" "They are all here," said the king, "except the boy that minds the cows, and I would not like him to be coming up here."

Jack was below in the yard at the time, and he heard what the king said, and he was very angry, and he went and got his sword and came running up the stairs to strike off the king's head, but the man that kept the gate met him on the stairs before he could get to the king, and quieted him down, and when he got to the top of the stairs and the princess saw him, she gave a cry and ran into his arms. And they tried the shoe and it fitted him, and his hair matched to the piece that had been cut off. So then they were married, and a great feast was given for three days and three nights.

And at the end of that time, one morning there came a deer outside the window, with bells on it, and they ringing. And it called out, "Here is the hunt, where is the huntsman and the hound?" So when Jack heard that he got up and took his horse and his hound and went hunting the deer. When it was in the hollow he was on the hill, and when it was on the hill he was in the hollow, and that went on all through the day, and when night fell it went into a wood. And Jack went into the wood after it, and all he could see was a mud-wall cabin, and he went in, and there he saw an old woman, about two hundred years old, and she sitting over the fire. "Did you see a deer pass this way?" says Jack. "I did not," says she, "but it's too late now for you to be following a deer, let you stop the night here." "What will I do with my horse and my hound?" said Jack. "Here are two ribs of hair," says she, "and let you tie them up with them." So Jack went out and tied up the horse and the hound, and when he came in again the old woman said, "You killed my three sons, and I'm going to kill you now," and she put on a pair of boxing-gloves, each one of them nine stone weight, and the nails in them fifteen inches long. Then they began to fight, and Jack was getting the worst of it. "Help, hound!" he cried out, then "Squeeze, hair," cried out the old woman, and the rib of hair that was about the hound's neck squeezed him to death. "Help, horse!" Jack called out, then "Squeeze, hair," called out the old woman, and the rib of hair that was about the horse's neck began to tighten and squeeze him to death. Then the old woman made an end of Jack and threw him outside the door.

To go back now to Bill. He was out in the garden one day, and he took a look at the well, and what did he see but the water at the top was blood, and what was underneath was honey. So he went into the house again, said to his mother, "I will never eat a second meal at the same table, or sleep a second night in the same bed, till I know what is happening to Jack."

So he took the other horse and hound then, and set off, over hills where cock never crows and horn never sounds, and the Devil never blows his bugle. And at last he came to the weaver's house, and when he went in, the weaver says, "You are welcome, and I can give you better treatment than I did last time you came in to me," for she thought it was Jack who was there, they were so much like one another. "That is good," said Bill to himself "my brother has been here." And he gave the weaver the full of a basin of gold in the morning before he left.

Then he went on till he came to the king's house, and when he was at the door the princess came running down the stairs, and said, "Welcome to you back again." And all the people said, "It is a wonder you have gone hunting three days after your marriage, and to stop so long away." So he stopped that night with the princess, and she thought it was her own husband all the time.

And in the morning the deer came, and bells ringing on her, under the windows, and called out, "The hunt is here, where are the huntsmen and the hounds?" Then Bill got up and got his horse and his hound, and followed her over hills and hollows till they came to the wood, and there he saw nothing but the mud-wall cabin and the old woman sitting by the fire, and she bade him stop the night there, and gave him two ribs of hair to tie his horse and his hound with. But Bill was wittier than Jack was, and before he went out, he threw the ribs of hair into the fire secretly. When he came in the old woman said, "Your brother killed my three sons, and I killed him and I'll kill you along with him." And she put her gloves on, and they began the fight, and then Bill called out, "Help, horse." "Squeeze, hair," called the old woman; "I can't squeeze, I'm in the fire," said the hair. And the horse came in and gave her a blow of his hoof. "Help, hound," said Bill then. "Squeeze, hair," said the old woman; "I can't,

I'm in the fire," said the second hair. Then the hound put his teeth in her, and Bill brought her down and she cried for mercy. "Give me my life," she said, "and I'll tell where you'll get your brother again, and his hound and horse." "Where's that?" said Bill. "Do you see that rod over the fire?" said she; "take it down and go outside the door where you'll see three green stones, and strike them with the rod, for they are your brother, and his horse and hound, and they'll come to life again." "I will, but I'll make a green stone of you first," said Bill, and he cut off her head with his sword.

Then he went out and struck the stones, and sure enough there were Jack, and his horse and hound, alive and well. And they began striking other stones around, and men came from them, that had been turned to tones, hundreds and thousands of them.

Then they set out for home, but on the way they had some dispute or some argument together, for Jack was not well pleased to hear he had spent the night with his wife, and Bill got angry, and he struck Jack with the rod and turned him to a green stone. And he went home, but the princess saw he had something on his mind, and he said then, "I have killed my brother." And he went back then and brought him to life, and they lived happy ever after, and they had children by the basketful, and threw them out by the shovelful. I was passing one time myself, and they called me in and gave me a cup of tea.

Маленький бычок (Яс. Vol.2 79; AT 300)

Английская сказка

Много веков назад, когда почти вся эта часть нашей страны представляла собой дикую местность, в одной ветхой избушке жил мальчик-бедняк. Отец подарил ему бычка, а также обеспечил сына всем необходимым для его содержания.

Вскоре после смерти отца мать мальчика вновь вышла замуж, и её новый муж оказался очень злым человеком, не выносившим своего пасынка. В конце концов, отчим заявил: «Если ты будешь держать своего бычка в доме, я его зарежу». Ну и негодяй, правда?

Каждый день мальчик убегал из дома, чтобы покормить бычка ячменным хлебом, и однажды во время очередной вылазки к нему подошёл старик – нетрудно догадаться, кто это был, да? – который сказал: «Тебе бы лучше забрать бычка и уйти из дома. Ищи счастья в другом месте».

Так мальчик и поступил. Он всё шёл и шёл вперёд, так долго, что и до завтрашнего вечера не рассказать. Когда на пути ему попался дом фермера, мальчик попросил у хозяина корку хлеба, и, разломив её напополам, половину съел сам, а вторую отдал бычку. В следующем доме он попросил у хозяев кусок сыра, половину которого снова хотел скормить бычку, но тот остановил его. «Нет, – сказал бычок. – Я пойду через пустоши в дикую лесную страну, где живут тигры, леопарды, волки, обезьяны и огненный дракон. Я убью всех зверей, кроме дракона, который убьёт меня».

Мальчик заплакал и сказал: «О нет, мой маленький бычок, надеюсь, он тебя не убьёт». – «Убьёт, – ответил бычок. – Заберись на это дерево, тогда никто из зверей, кроме обезьян, не сможет приблизиться к тебе. Избавиться от обезьян тебе поможет кусок сыра. Когда я погибну, дракон ненадолго отступит. Тогда спустись с дерева и сними с меня шкуру; возьми мой мочевой пузырь и вырви его из тела. Ударив им любого врага, ты непременно убьёшь его. Когда вернётся дракон, ударь его моим мочевым пузырём и извлеки из его пасти язык». (Как известно, в те времена на земле обитали драконы, подобные чудовищу, которого победил Георгий. Сегодня мир уже не тот: теперь в нём творится полная неразбериха, как будто прежний порядок вещей хорошенько вскопали лопатой).

Конечно же, мальчик сделал всё так, как советовал ему бычок. Он забрался на дерево, и обезьяны последовали за ним. Но юноша сжал в руке кусочек сыра и сказал им: «Я раздавлю ваши сердца так же, как этот камень». Одна из обезьян многозначительно взглянула на него и проговорила: «Если ты смог сдвинуть камень так сильно, что из него потекла вода, то и меня ты сможешь так же раздавить». Мальчик ничего не ответил ей: он знал, насколько коварными могут быть обезьяны. И пока бычок внизу сражался с дикими зверями, маленький герой на

дереве хлопал в ладоши и кричал: «Давай, мой бычок! Молодец, маленький бычок!» И тот одолел всех врагов, кроме огненного дракона, который убил бычка.

Но мальчик не спешил слезать с дерева: он ждал, когда дракон покинет место сражения. Затем он освежевал труп бычка, извлёк из него мочевой пузырь и отправился в ту сторону, куда ушло чудовище. На своём пути он вдруг увидел королевскую дочь, привязанную за волосы к столбу. Её оставили здесь в качестве жертвы для дракона.

Мальчик отвязал девушку от столба, но она проговорила: «Пришёл мой черёд стать жертвой дракона. Уходи, ты здесь ничем не поможешь!» Но герой ответил: «Нет! Я не уйду, я справлюсь с ним». Несмотря на все просьбы и мольбы девушки, он не послушался её.

Вскоре он услышал рык, который, постепенно нарастая, возвещал о приближении чудовища. Пасть дракона изрыгала огонь, а язык его был словно гигантское копьё. Его озлобленное рычание разносилось на многие мили вокруг. Дракон шёл напрямик к столбу, у которого была оставлена для него королевская дочь. Когда он, наконец, появился перед девушкой и её защитником, юноша ударил его по голове мочевым пузырём, и чудовище упало замертво, успев перед смертью откусить герою указательный палец.

Тогда мальчик вырезал из драконьей пасти язык и сказал спасённой девушке: «Я сделал всё, что мог, теперь я должен уйти». Королевской дочери очень не хотелось отпускать его, и прежде чем попрощаться с ним, она привязала к волосам юноши своё кольцо с бриллиантом.

Вскоре появился старый король собственной персоной; он шёл к столбу, причитая и плача навзрыд. Король хотел посмотреть, осталось ли хоть что-нибудь от его дочери на том месте, где её оставили и, конечно, никак не ожидал увидеть её живой и здоровой. Увидев, что с принцессой всё в порядке, он удивлённо спросил: «Как же ты спаслась?» Та рассказала отцу всю правду, и они отправились домой, во дворец.

Король разослал во все газеты объявление о поиске спасителя принцессы, у которого есть драконий язык и кольцо с бриллиантом и отсутствует указательный палец. Любой, кто соответствует этому описанию, должен жениться на королевской дочери и стать наследником престола после смерти правителя. Со всех уголков Англии съехались дворяне с отрезанными указательными пальцами и бриллиантовыми кольцами, владеющие самыми разнообразными языками – как звериными, так и иностранными. Но драконьего языка ни у кого из них не оказалось, поэтому король вынужден был им отказать.

Наконец, появился маленький мальчик с печальным выражением лица, одетый в лохмотья. Король разозлился и велел прогнать попрошайку, однако принцесса, взглянув на него, сказала: «Отец, я знаю о нём кое-что».

А претенденты всё шли и шли, демонстрируя королю драконьи языки, которые вовсе не были драконьими, а потом вновь появился тот мальчик, одетый в этот раз чуть лучше. Старый король сказал своей дочери: «Я заметил, что ты узнала этого мальчика. Что ж, если он и правда твой спаситель – да будет так». Возмущённые подданные короля готовы были убить выскочку и кричали: «Тьфу, тьфу! Прогоните мальчишку! Он не может быть спасителем принцессы!» Однако король обратился к нему: «Ну, мой мальчик, давай посмотрим, что ты нам принёс». И юноша показал кольцо с бриллиантом, на котором было выгравировано имя принцессы, а также язык огненного дракона. Как же все присутствующие были поражены, когда увидели всё это! А король сказал: «Ты станешь мужем моей дочери и унаследуешь трон».

Так мальчик женился на принцессе, а потом стал королём. Тогда явился во дворец и отчим, попытавшийся заявить о своих правах и родстве с правителем, но молодой король не признал его.

The Little Bull-Calf (Jac. Vol.2 79; AT 300)

An English folktale

Centuries of years ago, when almost all this part of the country was wilderness, there was a little boy, who lived in a poor bit of property and his father gave him a little bull-calf, and with it he gave him everything he wanted for it.

But soon after his father died, and his mother got married again to a man that turned out to be a very vicious stepfather, who couldn't abide the little boy. So at last the stepfather said: "If you bring that bull-calf into this house, I'll kill it." What a villain he was, wasn't he?

Now this little boy used to go out and feed his bull-calf every day with barley bread, and when he did so this time, an old man came up to him – we can guess who that was, eh? – and said to him: "You and your bull-calf had better go away and seek your fortune."

So he went on and he went on and he went on, as far as I could tell you till tomorrow night, and he went up to a farmhouse and begged a crust of bread, and when he got back he broke it in two and gave half of it to the bull-calf. And he went to another house and begged a bit of cheese crud, and when he got back he wanted to give half of it to the bull-calf. "No," says the bull-calf, "I'm going across the field, into the wild-wood wilderness country, where there'll be tigers, leopards, wolves, monkeys, and a fiery dragon, and I'll kill them all except the fiery dragon, and he'll kill me."

The little boy did cry, and said: "Oh, no, my little bull-calf; I hope he won't kill you." "Yes, he will," said the little bull-calf, "so you climb up that tree, so that no one can come nigh you but the monkeys, and if they come the cheese crud will save you. And when I'm killed, the dragon will go away for a bit, then you must come down the tree and skin me, and take out my bladder and blow it out, and it will kill everything you hit with it. So when the fiery dragon comes back, you hit it with my bladder and cut its tongue out." (We know there were fiery dragons in those days, like George and his dragon in the legend; but, there! it's not the same world nowadays. The world is turned topsy-turvy since then, like as if you'd turn it over with a spade!)

Of course, he did all the little bull-calf told him. He climbed up the tree, and the monkeys climbed up the tree after him. But he held the cheese crud in his hand, and said: "I'll squeeze your heart like the flint-stone." So the monkey cocked his eye as much as to say: "If you can squeeze a flint-stone to make the juice come out of it, you can squeeze me." But he didn't say anything, for a monkey's cunning, but down he went. And all the while the little bull-calf was fighting all the wild beasts on the ground, and the little lad was clapping his hands up the tree, and calling out: "Go in, my little bull-calf! Well fought, little bull-calf!" And he mastered everything except the fiery dragon, but the fiery dragon killed the little bull-calf.

But the lad waited and waited till he saw the dragon go away, then he came down and skinned the little bull-calf, and took out its bladder and went after the dragon. And as he went on, what should he see but a king's daughter, staked down by the hair of her head, for she had been put there for the dragon to destroy her.

So he went up and untied her hair, but she said: "My time has come for the dragon to destroy me; go away, you can do no good." But he said: "No! I can master it, and I won't go"; nor for all her begging and praying he would stop.

And soon he heard it coming, roaring and raging from afar off, and at last it came near, spitting fire, and with a tongue like a great spear, and you could hear it roaring for miles, and it was making for the place where the king's daughter was staked down. But when it came up to them, the lad just hit it on the head with the bladder and the dragon fell down dead, but before it died, it bit off the little boy's forefinger.

Then the lad cut out the dragon's tongue and said to the king's daughter: "I've done all I can, I must leave you." And sorry she was he had to go, and before he went she tied a diamond ring in his hair, and said good-bye to him.

By and by, who should come along but the old king, lamenting and weeping, expecting to see nothing of his daughter but the prints of the place where she had been. But he was surprised to find her there alive and safe, and he said: "How came you to be saved?" So she told him how she had been saved, and he took her home to his castle again.

Well, he put it into all the papers to find out who saved his daughter, and who had the dragon's tongue and the princess's diamond ring, and was without his forefinger.

Whoever could show these signs should marry his daughter and have his kingdom after his death. Well, any number of gentlemen came from all parts of England, with forefingers cut off, and

with diamond rings and all kinds of tongues, wild beasts' tongues and foreign tongues. But they couldn't show any dragons' tongues, so they were turned away.

At last the little boy turned up, looking very ragged and desolated like, and the king's daughter cast her eye on him, till her father grew very angry and ordered them to turn the little beggar boy away. "Father," says she; "I know something of that boy."

Well, still the fine gentlemen came, bringing up their dragons' tongues that weren't dragons' tongues, and at last the little boy came up, dressed a little better. So the old king says: "I see you've got an eye on that boy. If it has to be him, it must be him." But all the others were fit to kill him, and cried out: "Pooh, pooh, turn that boy out; it can't be him." But the king said: "Now, my boy, let's see what you have to show." Well, he showed the diamond ring with her name on it, and the fiery dragon's tongue. Now the others were thunderstruck when he showed his proofs! But the king told him: "You shall have my daughter and my estate."

So he married the princess, and afterwards got the king's estate. Then his stepfather came and wanted to own him, but the young king didn't know such a man.

Тринадцатый сын короля Ирландии (Curt-I. 9; AT 300 + 532)

Ирландская сказка

Давным-давно жил-был ирландский король и у него было тринадцать сыновей. Когда они подросли, он дал им хорошее образование и обучил всем навыкам и умениям, соответствующим их статусу.

Однажды король поехал на охоту и увидел, как в озере плавает лебедь с тринадцатью птенцами. Она постоянно отгоняла от себя тринадцатого, не позволяя ему приближаться к остальным.

Король очень удивился, и, вернувшись домой, призвал к себе своего советника – старого слепого мудреца – и спросил его: «Сегодня на охоте я видел великое чудо. По озеру плавала лебедь с тринадцатью птенцами, и она всё время отгоняла одного из них, оставаясь с двенадцатью детьми. Скажи мне, почему так происходило? Как мать может защищать двенадцать своих детей и при этом ненавидеть тринадцатого?»

«Я отвечу вам, – сказал слепой мудрец, – что все живые существа на земле – будь то звери или люди – у которых родится тринадцать детей, должны прогнать одного из них прочь. Пусть он скитается по миру в поисках своей участи, и тогда воля Небес отразится лишь на нём и не затронет судеб двенадцати его братьев. Теперь у вас тринадцать сыновей, и тринадцатого вам нужно бросить на произвол судьбы».

«Так вот что означала эта встреча с лебедью на озере – я должен бросить моего тринадцатого сына на произвол судьбы?»

«Да, – ответил мудрец, – одного из своих сыновей».

«Но как я могу его бросить, ведь я так люблю всех своих сыновей! И который из них должен уйти?»

«Я расскажу вам, как поступить. Когда сегодня вечером ваши дети будут возвращаться домой, подождите, пока все, кроме последнего, будут внутри и захлопните дверь перед тринадцатым».

Среди сыновей короля Ирландии не было ни одного, кто был бы не так быстр, не так умён или сообразителен как остальные, но самый старший из них, которого звали Шон Руад²⁰⁴, выделялся среди прочих; его можно было назвать настоящим героем. И так случилось, что тем вечером он пришёл домой последним, и король закрыл перед ним дверь. Парень поднял руки и проговорил: «Отец, что ты собираешься сделать со мной, чего ты хочешь?»

«Мой долг, – ответил король, – отдать одного из своих сыновей Судьбе; ты оказался тринадцатым, и ты должен будешь уйти».

«Что ж, мне нужно снарядиться в дорогу».

²⁰⁴ Т. е. «рыжий» (прим. перев.).

Шону принесли всё необходимое для путешествия, а когда он оделся, отец дал ему черногривого коня, который мог скакать быстрее ветра.

Шон Руад сел на коня и отправился в путь. Днём он скакал без передышки, а с приходом темноты ночевал в лесу.

Однажды утром он облачился в простую старую одежду, которую вёз в рюкзаке, притороченном к седлу, и, оставив коня в лесу, отправился к выходу из чащобы. Вскоре ему повстречался местный король, который, заметив путника, подъехал к нему и остановил коня.

«Кто ты и куда держишь путь?» – спросил король.

«О! – проговорил Шон Руад, – Я заблудился! Я не знаю, куда мне идти и что мне теперь делать».

«Если так, я скажу тебе, что делать – идём со мной!»

«Но зачем мне идти за вами?» – спросил Шон Руад.

«У меня очень много коров, и их некому пасти. Кроме того, великая беда настигла меня. Скоро моя дочь умрёт ужасной смертью».

«А как именно она умрёт?» – спросил Шон.

«В море живёт урфейст, великий змей. Каждые семь лет этому чудовищу нужно отдавать на съедение королевскую дочь. Всего один раз в семь лет он выходит из моря, чтобы забрать эту жертву. Теперь настал черёд моей дочери, и мы не знаем, в какой именно день урфейст придёт за ней. Все в замке скорбят о судьбе моего несчастного чада».

«Может быть, найдётся кто-нибудь, кто спасёт её» – сказал Шон Руад.

«Ох! Целая армия принцев приехала ко мне, и все обещают спасти её, но, боюсь, ни у кого из них не хватит смелости бросить вызов урфейсту».

Шон согласился служить у короля на протяжении семи лет и отправился вместе с ним во дворец. На следующее утро он приступил к работе, погнав королевских коров на выпас.

Недалеко от королевского дворца жили три великана. У каждого из них был свой замок, располагающийся в пределах видимости двух других. Каждую ночь, перед тем как ложиться спать, каждый из этих великанов кричал так громко, что все жители страны слышали эти крики.

Шон Руад погнал стадо на земли одного из великанов. Разбив стену, он пустил коров на запретную территорию. Там росла очень высокая трава – она была в три раза более сочной, чем на королевских пастбищах.

Когда Шон сидел, наблюдая за коровами, к нему подбежал великан и закричал: «Я даже не знаю, засунуть мне тебя в ноздрю или проглотить!»

«Как же мне не повезло, – ответил Шон Руад, – а ведь я пришёл сюда, чтобы убить тебя!»

«Как ты хочешь драться – на острых мечах или на серых камнях?» – спросил великан.

«Я буду сражаться с тобой на серых камнях, где ты будешь проваливаться, а я буду твёрдо стоять на ногах», – ответил Шон Руад.

Тогда они сошлись, и началось сражение. С первой попытки Шон вогнал великана в твёрдые серые скалы по колени, со второй – по пояс, а с третьей – по плечи.

«Давай, вытаци меня отсюда! – слёзно взмолился великан, – и я отдам тебе свой замок и всё, что в нём есть! Я отдам тебе огненный меч, который убивает любого с первого же удара. Я отдам тебе вороного коня, который скачет быстрее ветра. Всё это там, в моём замке».

Шон Руад убил великана, а затем отправился в его замок, где его встретила экономка: «О, добро пожаловать! Вы убили мерзкого великана, который здесь всем заправлял. Следуйте за мной, я покажу вам все богатства и сокровища, которые ему принадлежали».

Она открыла дверь, ведущую в кладовую великана, и сказала: «Всё это теперь ваше. Вот ключи от замка».

«Пусть они побудут у вас до следующего моего посещения. Разбудите меня к вечеру», – сказал Шон Руад, ложась в постель великана.

Вечером экономка разбудила его, и Шон погнал королевское стадо домой. Никогда ещё коровы не давали столько молока! За одну лишь эту ночь молока было получено больше, чем за всю предыдущую неделю.

Встретившись с королём, Шон Руад спросил его: «Как дела у вашей дочери?»

«Сегодня великий змей не приходил, – отвечал король, – но он может появиться завтра».

«Что ж, а может быть, и завтра не придёт», – ответил Шон.

Король и не подозревал о том, насколько силен был этот босоногий, одетый в тряпье и лохмотья пастух.

На следующее утро Шон Руад погнал королевское стадо на земли второго великана. Тот появился перед ним с теми же угрозами, что и первый, и ответные речи пастуха были такими же, как и вчера.

Они начали сражаться, и когда великан оказался по плечи вбит в серые твёрдые скалы, он сказал: «Я отдам тебе огненный меч и свою лошадь с коричневой гривой, если ты сохранишь мне жизнь».

«И где же твой огненный меч?» – спросил Шон.

«Висит над кроватью в моём замке».

Шон Руад побежал в замок и забрал меч. Оказавшись в руках героя, оружие испустило вопль, но воин не ослабил хватки. Вернувшись к великану, Шон сказал: «Как бы мне проверить, насколько остёр этот меч?»

«Попробуй срубить им ветку», – ответил великан.

«Я не вижу поблизости веток, зато вижу твою голову!» – ответил Шон и обезглавил врага.

Затем пастух вернулся в замок великана и повесил меч обратно на стену. «Да благословит вас Бог!, – сказала ему экономка, – вы убили великана! Идёмте же, я покажу вам богатства и сокровища, которые теперь ваши навек!»

В этом замке сокровищ оказалось ещё больше, чем у первого великана. Осмотрев свои новые владения, Шон отдал ключи от замка экономке и проспал остаток дня, как и вчера, а затем пригнал королевское стадо обратно во дворец.

Король сказал: «С тех пор, как я встретил тебя, мой дом не покидает удача! Сегодня коровы дали в три раза больше молока, чем вчера!»

«Хорошо, – сказал Шон Руад, – а есть ли новости об урфейсте?»

«Сегодня он так и не появился, – ответил король, – но может прийти завтра».

На третий день службы у короля Шон Руад вновь выгнал коров на выпас, и отправился с ними на земли третьего великана, который, появившись перед героем, сражался с ним гораздо более яростно, чем его предшественники, но пастух сумел вбить и его по плечи в серые скалы, а затем обезглавить.

В замке, принадлежащем третьему великану, героя встретила обрадованная экономка, показав ему сокровища и отдав ключи, но тот не взял их, сказав, что вернётся за ними позже. В тот вечер королевские коровы дали ещё больше молока, чем раньше.

На четвёртый день, отправившись пасти коров, Шон Руад посетил замок первого великана. По его приказу экономка принесла ему платье гиганта. Шон облачился в это чёрное, как ночь, одеяние, и закрепил на поясе огненный меч. Затем, оседлав черногривого скакуна, способного обогнать ветер, он поскакал вперёд. Всадник нёсся где-то между землёй и небом, пока наконец не достиг песчаного морского берега, на котором собрались сотни благородных принцев и храбрых воинов. Все они очень хотели спасти королевскую дочь, но ужасный урфейст вселял в них такой страх, что ни один из защитников не решался даже приблизиться к девушке.

Увидев принцессу и дрожащих от страха воинов, Шон Руад развернул коня и поспешил к королевскому дворцу. Правитель увидел, что к нему приближается величественный незнакомец, скачущий между землёй и небом.

Остановившись перед королём, незнакомец спросил: «Что это там происходит, на берегу? Ярмарка, или какое-то всеобщее собрание?»

«Неужели вы не слышали, – отвечал король, – что сегодня из морской пучины выйдет чудовище, которое заберёт у меня любимую дочь?»

«Нет, я об этом ничего не слышал», – ответил незнакомец и, развернув коня, исчез.

Вскоре чёрный всадник был уже возле принцессы, сидевшей в одиночестве на скале у моря. Лишь бросив взгляд на незнакомца, она поняла, что перед ней прекраснейший мужчина на свете, и сердце её возрадовалось.

«Неужели у тебя нет защитника?» – спросил незнакомец.

«Нет».

«Позволь мне положить голову тебе на колени, пока урфейст не появился. Как только увидишь его – разбуди меня».

Положив голову принцессе на колени, герой заснул. Тогда принцесса вырвала три волоска из его головы и спрятала их за пазухой. Едва успев сделать это, она увидела урфейста, выходящего из моря. Он был огромным, словно остров, и от его движения морская вода поднималась до самого неба. Девушка разбудила незнакомца, который вскочил на ноги, готовый защищать её.

Урфейст вышел на берег и, раскрыв гигантскую пасть, направился к принцессе, однако незнакомец преградил ему путь и сказал: «Эта женщина моя, а не твоя!»

Обнажив огненный меч, герой одним ударом срубил чудовищу голову, однако та вернулась на место и вновь приросла к шее.

В мгновение ока развернувшись, урфейст пополз обратно в море, сказав: «Завтра я снова приду сюда, и тогда проглочу весь мир, что окажется передо мной».

«Что ж, – ответил ему незнакомец, – может быть, завтра кто-то другой будет здесь, чтобы остановить тебя».

Оседлав вороного коня, Шон Руад покинул место сражения, и принцесса не успела остановить его. Сердце её было полно печали, когда она смотрела, как он уносится прочь быстрее любого ветра.

Вернувшись в замок первого великана, Шон оставил там коня, одежду и меч. Затем он проспал в кровати великана до самого вечера. Когда экономка разбудила его, он погнал королевское стадо во дворец. Встретившись с королём, Шон спросил: «Ну, как дела сегодня у вашей дочери?»

«Ох! Из моря вышел урфейст, чтобы забрать её, но появился чудесный воин в чёрном, верхом на быстроногом скакуне, летящем между землёй и небом. Он спас мою дочь».

«И кто же этот воин?»

«Ох! Многие воины заявляют, что это были они. Но моё дитя ещё не в безопасности: урфейст сказал, что завтра он вернётся».

«Ну, не беспокойтесь; возможно, завтра найдётся ещё один храбрый воин».

На следующее утро Шон Руад погнал королевское стадо на земли второго великана и, оставив их там пастись, отправился в замок, где его встретила экономка, сказав: «Добро пожаловать! У нас всё в порядке, и я к вашим услугам!»

«Приведи мне гнедого коня и приготовь одежду и меч великана», – сказал Шон Руад.

Прекрасное синее платье и огненный меч великана вскоре были поданы. Облачившись в костюм и взяв меч, Шон оседлал гнедого скакуна и поскакал между небом и землёй в три раза быстрее, чем вчера.

Сначала он отправился к морскому побережью, где увидел принцессу, сидящую в одиночестве на скале, а также принцев и прочих воинов, держащихся поодаль и дрожащих от страха перед урфейстом. Затем Шон поехал к королю и расспросил его о толпе на морском берегу, получив тот же ответ, что и вчера. «Неужели некому спасти её?» – спросил Шон.

«Ох! – ответил король, – тех, кто обещал защитить мою дочь и заявлял о собственной храбрости, там достаточно, но ни один из них не сдержал своего слова и не решился выступить против урфейста».

Шон Руад был уже на пути к морю прежде, чем король успел понять, что его собеседник уехал. Воин в синем появился перед принцессой с огненным мечом в руке.

«Нет у тебя защитника?» – спросил он.

«Нет».

«Позволь мне положить голову к тебе на колени. Когда урфейст появится, разбуди меня».

Положив голову девушке на колени, он заснул, а принцесса достала из-за пазухи три волоска и, сравнив их с волосами своего защитника, проговорила: «Ты тот, кто сражался за меня вчера».

Когда из моря начал выходить урфейст, она разбудила незнакомца, и тот, вскочив на ноги, бросился на песчаный берег.

Чудовище двигалось быстрее, чем прежде, и море в этот раз волновалось из-за его движений гораздо сильнее. Урфейст выполз на берег, широко раскрыв пасть. И опять Шон Руад встал у него на пути, и одним ударом разрубил змея надвое. Половинки тела чудовища тут же срослись, снова став единым телом.

Тогда урфейст направился обратно в море, проговорив: «Завтра даже все рыцари мира не спасут её от меня!»

Шон Руад вскочил на коня и поскакал в великаний замок, оставив принцессу в одиночестве и отчаянии. Она рвала на себе волосы и плакала, потому что синий воин – единственный, кто отважился защитить её – вновь её покинул.

В замке Шон надел пастушьи лохмотья и погнал королевское стадо домой. Король сказал ему: «Странный воин, облачённый во всё синее, спас сегодня мою дочь, но она не находит себе места от горя, ведь он покинул её».

«Ну, это не беда! Главное, что её жизнь вне опасности», – ответил Шон Руад.

В ту ночь король устроил в своём замке пир на весь мир, и лица всех собравшихся сияли от счастья, ведь принцесса вновь была спасена.

На следующий день Шон Руад пригнал стадо на пастбище третьего великана, а сам отправился в его замок и приказал экономке принести меч и платье, а также подвести ко входу красного коня. Платье третьего великана могло сравниться богатством своей расцветки с небом, а ботинки были изготовлены из голубого стекла.

Ни один мужчина в мире не мог бы поспорить в красоте с Шоном Руадом, облачённым в это платье и сидевшим верхом на красном коне. Когда он был готов отправиться в путь, экономка сказала ему: «Сегодня зверь будет в такой ярости, что никакое оружие его не остановит. Когда он поднимется из морских глубин, в его раскрытой пасти будут видны три огромных меча. Он будет способен разорвать на части и проглотить весь мир, который раскинется перед ним. Есть единственный способ победить урфейста, и я расскажу вам о нём. Возьмите это коричневое яблоко, положите за пазуху, и когда змей выползет из моря, широко раскрыв пасть, бросьте яблоко в неё, тогда страшный урфейст начнёт таять и издохнет на берегу».

Шон Руад скакал на красном жеребце между небом и землёй, и конь этот был в три раза быстрее предыдущего. Герой увидел деву, одиноко сидящую на скале, и дрожащих принцев, наблюдающих за ней издалека, а также короля, надеющегося, что кто-нибудь спасёт его дочь. Шон подошёл к принцессе и положил голову ей на колени. Как только он уснул, она достала из-за пазухи три волоска и сказала, глядя на них: «Ты тот, кто спас меня вчера».

Урфейст не заставил себя долго ждать. Принцесса разбудила Шона; тот вскочил и направился к морю. Чудовище было таким гигантским, что на него было страшно смотреть. Из его огромной пасти, способной проглотить весь мир, торчали три острых меча. Увидев Шона, змей зарычал и кинулся в его сторону, но тот бросил ему в пасть яблоко, и чудовище тотчас беспомощно упало на берег и растаяло, превратившись в грязное желе.

Тогда Шон Руад подошёл к принцессе и сказал: «Больше этот урфейст никому не причинит вреда – ни мужчинам, ни женщинам».

Принцесса побежала к нему в надежде удержать спасителя, но тот уже был в седле и скакал прочь, летя между землёй и небом. Девушка попыталась ухватиться за своего защитника, но в её руках остался лишь голубой стеклянный ботинок, который снялся с его ноги.

Когда к ночи Шон пригнал стадо домой и ему навстречу вышел король, пастух спросил: «Есть какие-нибудь новости об урфейсте?»

«Ох, – отвечал король, – с тех пор, как ты у меня служишь, удача не обходит мой дом стороной! Какой-то воин, одетый в платье, переливающееся всеми цветами, какие только есть на небе, верхом на красном жеребце, летящем между землёй и небесами, сегодня уничтожил урфейста! Теперь моей дочери ничто не угрожает, но она в таком отчаянии, что готова наложить на себя руки, ведь спаситель не остался с ней».

В ту ночь в королевском дворце был пир, каких ещё свет не видывал. Все залы дворца были заполнены принцами и храбрыми воинами, и каждый из них говорил: «Это я спас принцессу!»

Король послал за старым слепым мудрецом и спросил его, как можно найти истинного спасителя. Мудрец ответил:

«Разошлите по всему миру весть, что тот, кому придётся в пору голубой стеклянный ботинок, и есть настоящий победитель урфейста, и ему предназначена рука вашей дочери».

Король бросил клич, что любой желающий может примерить этот ботинок. Одним претендентам он был слишком мал, для других – слишком велик. Когда желающих больше не осталось, старец сказал:

«Все примерили ботинок, кроме пастуха».

«О! Да он постоянно в поле с коровами, его незачем звать!» – сказал король.

«Всё равно, – ответил слепой мудрец, – соберите двадцать человек и прикажите им победить пастуха и привести его сюда».

Двадцать человек, отправившихся за пастухом по приказу короля, нашли его спящим в тени у каменной стены. Они стали плести из сена верёвку, чтобы связать его, но тот проснулся и успел сплести двадцать верёвок прежде, чем они закончили одну. Затем он набросился на них, скрутил всех в одну охапку и привязал к стене.

Король, не дождавшись возвращения слуг, послал ещё двадцать человек, на этот раз вооружённых мечами, чтобы узнать, в чём задержка.

Эти воины, увидев пастуха, тоже стали плести верёвку из сена, чтобы связать его, и тот вновь успел изготовить двадцать верёвок быстрее, чем они закончили одну, и, несмотря на все их усилия, пастух связал их и привязал к первым двадцати слугам.

Когда и вторая группа подданных не вернулась, старый мудрец сказал королю: «Теперь ступайте к пастуху сами и упадите перед ним на колени, ибо он связал сорок человек в две охапки, а эти охапки связал между собой».

Король последовал совету мудреца. Когда он упал перед пастухом на колени, тот помог ему подняться и спросил: «Зачем вы это делаете?»

«Идём со мной, я хочу, чтобы ты примерил стеклянный ботинок», – ответил король.

«Как же я пойду? У меня тут есть работа».

«Ах, не беспокойся! Скоро ты вернёшься и продолжишь свою работу».

Пастух освободил слуг от верёвок и последовал за королём. Подойдя к дворцу, он увидел принцессу, сидевшую у окна в своей комнате на верхнем этаже.

Стеклянный ботинок, стоявший перед ней на подоконнике, тотчас же выпрыгнул из окна и сам наделся пастуху на ногу. В мгновение ока принцесса сбегала вниз, и Шон Руад заключил её в свои объятия.

А во дворце толпились принцы и воины, заявлявшие о своих правах на звание спасителя принцессы.

«А для чего здесь все эти люди?» – спросил Шон Руад.

«О! Они пытались примерить этот ботинок», – сказал король.

Тогда Шон Руад обнажил свой огненный меч и отрубил им всем головы, а тела выбросил в кучу мусора и грязи за стенами замка.

Король разослал корабли с глашатаями во все королевства мира. Отправлены были посольные к королям Испании, Франции, Греции и Лохлина, а также к Диармиду, сыну короля Света. Все эти правители были приглашены на свадьбу принцессы и Шона Руада.

После свадьбы молодожёны стали править королевством, которое раньше принадлежало великанам, оставив отцу невесты его владения.

The Thirteenth Son of the King of Erin (Curt-I. 9; AT 300 + 532)

An Irish folktale

There was a king in Erin long ago who had thirteen sons, and as they grew up he taught them good learning and every exercise and art befitting their rank.

One day the king went hunting, and saw a swan swimming in a lake with thirteen little ones. She kept driving away the thirteenth, and would not let it come near the others.

The king wondered greatly at this, and when he came home he summoned his Sean dall Glic (old blind sage), and said: "I saw a great wonder to-day while out hunting, – a swan with thirteen cygnets, and she driving away the thirteenth continually, and keeping the twelve with her. Tell me the cause and reason of this. Why should a mother hate her thirteenth little one, and guard the other twelve?"

"I will tell you," said the old blind sage: "all creatures on earth, whether beast or human, which have thirteen young, should put the thirteenth away, and let it wander for itself through the world and find its fate, so that the will of Heaven may work upon it, and not come down on the others. Now you have thirteen sons, and you must give the thirteenth to the Diachbha."

"Then that is the meaning of the swan on the lake, – I must give up my thirteenth son to the Diachbha?"

"It is," said the old blind sage; "you must give up one of your thirteen sons."

"But how can I give one of them away when I am so fond of all; and which one shall it-be?"

"I'll tell you what to do. When the thirteen come home to-night, shut the door against the last that comes."

Now one of the sons was slow, not so keen nor so sharp as another; but the eldest, who was called Sean Ruadh, was the best, the hero of them all. And it happened that night that he came home last, and when he came his father shut the door against him. The boy raised his hands and said: "Father, what are you going to do with me; what do you wish?"

"It is my duty," said the father, "to give one of my sons to the Diachbha; and as you are the thirteenth, you must go."

"Well, give me my outfit for the road."

The outfit was brought, Sean Ruadh put it on then the father gave him a black-haired steed that could overtake the wind before him, and outstrip the wind behind.

Sean Ruadh mounted the steed and hurried away. He went on each day without rest, and slept in the woods at night.

One morning he put on some old clothes which he had in a pack on the saddle, and leaving his horse in the woods, went aside to an opening. He was not long there when a king rode up and stopped before him.

"Who are you, and where are you going?" asked the king.

"Oh!" said Sean Ruadh, "I am astray. I do not know where to go, nor what I am to do."

"If that is how you are, I'll tell you what to do, – come with me."

"Why should I go with you?" asked Sean Ruadh.

"Well, I have a great many cows, and I have no one to go with them, no one to mind them. I am in great trouble also. My daughter will die a terrible death very soon."

"How will she die?" asked Sean Ruadh.

"There is an urfeist, a great serpent of the sea, a monster which must get a king's daughter to devour every seven years. Once in seven years this thing comes up out of the sea for its meat. The turn has now come to my daughter, and we don't know what day will the urfeist appear. The whole castle and all of us are in mourning for my wretched child."

"Perhaps some one will come to save her," said Sean Ruadh.

“Oh! there is a whole army of kings' sons who have come, and they all promise to save her; but I'm in dread none of them will meet the urfeist.”

Sean Ruadh agreed with the king to serve for seven years, and went home with him.

Next morning Sean Ruadh drove out the king's cows to pasture.

Now there were three giants not far from the king's place. They lived in three castles in sight of each other, and every night each of these giants shouted just before going to bed. So loud was the shout that each let out of himself that the people heard it in all the country around.

Sean Ruadh drove the cattle up to the giant's land, pushed down the wall, and let them in. The grass was very high, – three times better than any on the king's pastures.

As Sean Ruadh sat watching the cattle, a giant came running towards him and called out: “I don't know whether to put a pinch of you in my nose, or a bite of you in my mouth!”

“Bad luck to me,” said Sean Ruadh, “if I came here but to take the life out of you!”

“How would you like to fight, – on the gray stones, or with sharp swords?” asked the giant.

“I'll fight you,” said Sean Ruadh, “on the gray stones, where your great legs will be going down, and mine standing high.”

They faced one another then, and began to fight. At the first encounter Sean Ruadh put the giant down to his knees among the hard gray stones, at the second he put him to his waist, and at the third to his shoulders.

“Come, take me out of this,” cried the giant, “and I'll give you my castle and all I've got. I'll give you my sword of light that never fails to kill at a blow. I'll give you my black horse that can overtake the wind before, and outstrip the wind behind. These are all up there in my castle.”

Sean Ruadh killed the giant and went up to the castle, where the housekeeper said to him: “Oh! it is you that are welcome. You have killed the dirty giant that was here. Come with me now till I show you all the riches and treasures.”

She opened the door of the giant's store-room and said: “All these are yours. Here are the keys of the castle.”

“Keep them till I come again, and wake me in the evening,” said Sean Ruadh, lying down on the giant's bed.

He slept till evening; then the housekeeper roused him, and he drove the king's cattle home. The cows never gave so much milk as that night. They gave as much as in a whole week before.

Sean Ruadh met the king, and asked: “What news from your daughter?”

“The great serpent did not come to-day,” said the king; “but he may come to-morrow.”

“Well, to-morrow he may not come till another day,” said Sean Ruadh.

Now the king knew nothing of the strength of Sean Ruadh, who was bare-footed, ragged, and shabby.

The second morning Sean Ruadh put the king's cows in the second giant's land. Out came the second giant with the same questions and threats as the first, and the cowboy spoke as on the day before.

They fell to fighting; and when the giant was to his shoulders in the hard gray rocks, he said: “I'll give you my sword of light and my brown-haired horse if you'll spare my life.”

“Where is your sword of light?” asked Sean Ruadh.

“It is hung up over my bed.”

Sean Ruadh ran to the giant's castle, and took the sword, which screamed out when he seized it; but he held it fast, hurried back to the giant, and asked, “How shall I try the edge of this sword?”

“Against a stick,” was the reply.

“I see no stick better than your own head,” said Sean Ruadh; and with that he swept the head off the giant.

The cowboy now went back to the castle and hung up the sword. “Blessing to you,” said the housekeeper; “you have killed the giant! Come, now, and I'll show you his riches and treasures, which are yours forever.”

Sean Ruadh found more treasure in this castle than in the first one. When he had seen all, he gave the keys to the housekeeper till he should need them. He slept as on the day before, then drove the cows home in the evening.

The king said: "I have *the* luck since you came to me. My cows give three times as much milk to-day as they did yesterday."

"Well," said Sean Ruadh, "have you any account of the urfeist?"

"He didn't come to-day," said the king; "but he may come to-morrow."

Sean Ruadh went out with the king's cows on the third day, and drove them to the third giant's land, who came out and fought a more desperate battle than either of the other two; but the cowboy pushed him down among the gray rocks to his shoulders and killed him.

At the castle of the third giant he was received with gladness by the housekeeper, who showed him the treasures and gave him the keys; but he left the keys with her till he should need them. That evening the king's cows had more milk than ever before.

On the fourth day Sean Ruadh went out with the cows, but stopped at the first giant's castle. The housekeeper at his command brought out the dress of the giant, which was all black. He put on the giant's apparel, black as night, and girded on his sword of light. Then he mounted the black-haired steed, which overtook the wind before, and outstripped the wind behind; and rushing on between earth and sky, he never stopped till he came to the beach, where he saw hundreds upon hundreds of kings' sons, and champions, who were anxious to save the king's daughter, but were so frightened at the terrible urfeist that they would not go near her.

When he had seen the princess and the trembling champions, Sean Ruadh turned his black steed to the castle. Presently the king saw, riding between earth and sky, a splendid stranger, who stopped before him.

"What is that I see on the shore?" asked the stranger. "Is it a fair, or some great meeting?"

"Have n't you heard," asked the king, "that a monster is coming to destroy my daughter to-day?"

"No, I have n't heard anything," answered the stranger, who turned away and disappeared.

Soon the black horseman was before the princess, who was sitting alone on a rock near the sea. As she looked at the stranger, she thought he was the finest man on earth, and her heart was cheered.

"Have you no one to save you?" he asked.

"No one."

"Will you let me lay my head on your lap till the urfeist comes? Then rouse me."

He put his head on her lap and fell asleep. While he slept, the princess took three hairs from his head and hid them in her bosom. As soon as she had hidden the hairs, she saw the urfeist coming on the sea, great as an island, and throwing up water to the sky as he moved. She roused the stranger, who sprang up to defend her.

The urfeist came upon shore, and was advancing on the princess with mouth open and wide as a bridge, when the stranger stood before him and said: "This woman is mine, not yours!"

Then drawing his sword of light, he swept off the monster's head with a blow; but the head rushed back to its place, and grew on again.

In a twinkling the urfeist turned and went back to the sea; but as he went, he said: "I'll be here again to-morrow, and swallow the whole world before me as I come."

"Well," answered the stranger, "maybe another will come to meet you."

Sean Ruadh mounted his black steed, and was gone before the princess could stop him. Sad was her heart when she saw him rush off between the earth and sky more swiftly than any wind.

Sean Ruadh went to the first giant's castle and put away his horse, clothes, and sword. Then he slept on the giant's bed till evening, when the housekeeper woke him, and he drove home the cows. Meeting the king, he asked: "Well, how has your daughter fared to-day?"

"Oh! the urfeist came out of the sea to carry her away; but a wonderful black champion came riding between earth and sky and saved her."

"Who was he?"

“Oh! there is many a man who says he did it. But my daughter is n't saved yet, for the urfeist said he 'd come to-morrow.”

“Well, never fear; perhaps another champion will come to-morrow.”

Next morning Sean Ruadh drove the king's cows to the land of the second giant, where he left them feeding, and then went to the castle, where the housekeeper met him and said: “You are welcome. I'm here before you, and all is well.”

“Let the brown horse be brought; let the giant's apparel and sword be ready for me,” said Sean Ruadh.

The apparel was brought, the beautiful blue dress of the second giant, and his sword of light. Sean Ruadh put on the apparel, took the sword, mounted the brown steed, and sped away between earth and air three times more swiftly than the day before.

He rode first to the seashore, saw the king's daughter sitting on the rock alone, and the princes and champions far away, trembling in dread of the urfeist. Then he rode to the king, enquired about the crowd on the seashore, and received the same answer as before. “But is there no man to save her?” asked Sean Ruadh.

“Oh! there are men enough,” said the king, “who promise to save her, and say they are brave; but there is no man of them who will stand to his word and face the urfeist when he rises from the sea.”

Sean Ruadh was away before the king knew it, and rode to the princess in his suit of blue, bearing his sword of light. “Is there no one to save you?” asked he.

“No one.”

“Let me lay my head on your lap, and when the urfeist comes, rouse me.”

He put his head on her lap, and while he slept she took out the three hairs, compared them with his hair, and said to herself: “You are the man who was here yesterday.”

When the urfeist appeared, coming over the sea, the princess roused the stranger, who sprang up and hurried to the beach.

The monster, moving at a greater speed, and raising more water than on the day before, came with open mouth to land. Again Sean Ruadh stood in his way, and with one blow of the giant's sword made two halves of the urfeist. But the two halves rushed together, and were one as before.

Then the urfeist turned to the sea again, and said as he went: “All the champions on earth won't save her from me to-morrow!”

Sean Ruadh sprang to his steed and back to the castle. He went, leaving the princess in despair at his going. She tore her hair and wept for the loss of the blue champion, – the one man who had dared to save her.

Sean Ruadh put on his old clothes, and drove home the cows as usual. The king said: “A strange champion, all dressed in blue, saved my daughter to-day; but she is grieving her life away because he is gone.”

“Well, that is a small matter, since her life is safe,” said Sean Ruadh.

There was a feast for the whole world that night at the king's castle, and gladness was on every face that the king's daughter was safe again.

Next day Sean Ruadh drove the cows to the third giant's pasture, went to the castle, and told the housekeeper to bring the giant's sword and apparel, and have the red steed led to the door. The third giant's dress had as many colors as there are in the sky, and his boots were of blue glass.

Sean Ruadh, dressed and mounted on his red steed, was the most beautiful man in the world. When ready to start, the housekeeper said to him: “The beast will be so enraged this time that no arms can stop him; he will rise from the sea with three great swords coming out of his mouth, and he could cut to pieces and swallow the whole world if it stood before him in battle. There is only one way to conquer the urfeist, and I will show it to you. Take this brown apple, put it in your bosom, and when he comes rushing from the sea with open mouth, do you throw the apple down his throat, and the great urfeist will melt away and die on the strand.”

Sean Ruadh went on the red steed between earth and sky, with thrice the speed of the day before. He saw the maiden sitting on the rock alone, saw the trembling king's sons in the distance

watching to know what would happen, and saw the king hoping for some one to save his daughter; then he went to the princess, and put his head on her lap; when he had fallen asleep, she took the three hairs from her bosom, and looking at them, said: "You are the man who saved me yesterday."

The urfeist was not long in coming. The princess roused Sean Ruadh, who sprang to his feet and went to the sea. The urfeist came up enormous, terrible to look at, with a mouth big enough to swallow the world, and three sharp swords coming out of it. When he saw Sean Ruadh, he sprang at him with a roar; but Sean Ruadh threw the apple into his mouth, and the beast fell helpless on the strand, flattened out and melted away to a dirty jelly on the shore.

Then Sean Ruadh went towards the princess and said: "That urfeist will never trouble man or woman again."

The princess ran and tried to cling to him; but he was on the red steed, rushing away between earth and sky, before she could stop him. She held, however, so firmly to one of the blue glass boots that Sean Ruadh had to leave it in her hands.

When he drove home the cows that night, the king came out, and Sean Ruadh asked: "What news from the urfeist?"

"Oh!" said the king, "I've had the luck since you came to me. A champion wearing all the colors of the sky, and riding a red steed between earth and air, destroyed the urfeist to-day. My daughter is safe forever; but she is ready to kill herself because she has n't the man that saved her."

That night there was a feast in the king's castle such as no one had ever seen before. The halls were filled with princes and champions, and each one said: "I am the man that saved the princess!"

The king sent for the old blind sage, and asked, what should he do to find the man who saved his daughter. The old blind sage said, –

"Send out word to all the world that the man whose foot the blue glass boot will fit is the champion who killed the urfeist, and you'll give him your daughter in marriage."

The king sent out word to the world to come to try on the boot. It was too large for some, too small for others. When all had failed, the old sage said, –

"All have tried the boot but the cowboy."

"Oh! he is always out with the cows; what use in his trying," said the king.

"No matter," answered the old blind sage; "let twenty men go and bring down the cowboy."

The king sent up twenty men, who found the cowboy sleeping in the shadow of a stone wall. They began to make a hay rope to bind him; but he woke up, and had twenty ropes ready before they had one. Then he jumped at them, tied the twenty in a bundle, and fastened the bundle to the wall.

They waited and waited at the castle for the twenty men and the cowboy, till at last the king sent twenty men more, with swords, to know what was the delay.

When they came, this twenty began to make a hay rope to tie the cowboy; but he had twenty ropes made before their one, and no matter how they fought, the cowboy tied the twenty in a bundle, and the bundle to the other twenty men.

When neither party came back, the old blind sage said to the king: "Go up now, and throw yourself down before the cowboy, for he has tied the forty men in two bundles, and the bundles to each other."

The king went and threw himself down before the cowboy, who raised him up and said: "What is this for?"

"Come down now and try on the glass boot," said the king.

"How can I go, when I have work to do here?"

"Oh! never mind; you'll come back soon enough to do the work."

The cowboy untied the forty men and went down with the king. When he stood in front of the castle, he saw the princess sitting in her upper chamber, and the glass boot on the window-sill before her.

That moment the boot sprang from the window through the air to him, and went on his foot of itself. The princess was downstairs in a twinkling, and in the arms of Sean Ruadh.

The whole place was crowded with kings' sons and champions, who claimed that they had saved the princess.

“What are these men here for?” asked Sean Ruadh.

“Oh! They have been trying to put on the boot,” said the king.

With that Sean Ruadh drew his sword of light, swept the heads off every man of them, and threw heads and bodies on the dirt-heap behind the castle.

Then the king sent ships with messengers to all the kings and queens of the world, to the kings of Spain, France, Greece, and Lochlin, and to Diarmuid, son of the monarch of light, – to come to the wedding of his daughter and Sean Ruadh.

Sean Ruadh, after the wedding, went with his wife to live in the kingdom of the giants, and left his father-in-law on his own land.