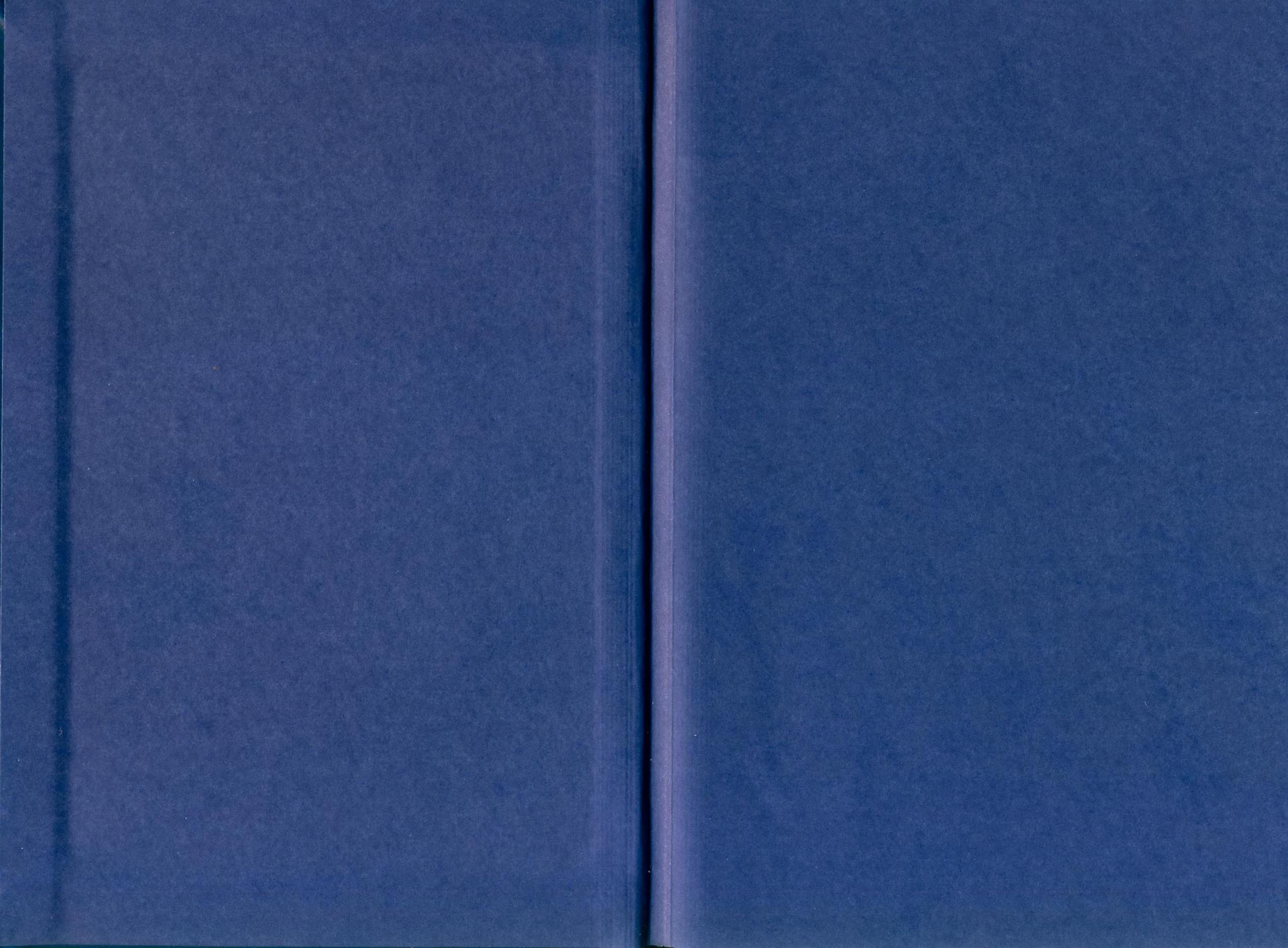


Герои Толкина

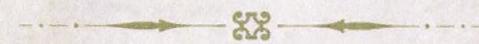


Дэвид Дэй





Герои Толкина



Дэвид Дэй



Герои Толкина



Дэвид Дэй



Москва
2020

УДК 821.111.09
ББК 83.3(4Вел)
Д94

David Day
The Heroes of Tolkien

First published in Great Britain in 2017 by Cassell, a division of Octopus Publishing Group Ltd Carmelite House, 50 Victoria Embankment London EC4Y 0DZ www.octopusbooks.co.uk Text copyright © David Day 2017 Artwork, design and layout copyright © Octopus Publishing Group Ltd 2017 All rights reserved. David Day asserts the moral right to be identified as the author of this work.

This book has not been prepared, authorised, licensed or endorsed by J.R.R. Tolkien's heirs or estate, nor by any of the publishers or distributors of the book The Lord of the Rings or any other work written by J.R.R. Tolkien, nor anyone involved in the creation, production or distribution of the films based on the book.

Д94 **Дэй, Дэвид.**
Герои Толкина / Дэвид Дэй. - Москва : Издательство «Эксмо», 2020. - 256 с.

ISBN 978-5-04-115402-8

Вымышленный мир Дж. Р. Толкина населен большим количеством великих героев. Превозмогая трудности и ненастья, каждый из них может сохранить достоинство и найти в себе смелость победить противников. Но знаете ли вы их всех поименно?

Эта книга расскажет вам о противостоянии добра и зла вселенной Толкина и о тех, кто находится по обе стороны борьбы. Люди, эльфы, гномы и их союзники – вы сможете найти любого персонажа вселенной, который совершил подвиг. Каждый герой имеет свой профайл, в котором можно найти краткую биографию, а также описание роли персонажа в противостоянии двух сторон. И все это вместе с полноцветными иллюстрациями, картами главных сражений и многим другим!

УДК 821.111.09
ББК

ISBN 978-5-04-115402-8

© Некрасова Н., перевод на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

Дэй Дэвид

ГЕРОИ ТОЛКИНА

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *Т. Коробкина*
Ответственный редактор *З. Сабанова*
Младший редактор *В. Шабанова*
Художественный редактор *А. Гусев*
Научный редактор *М. Скоморохов*
Корректоры *О. Шупта, С. Седелкина*

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21.

Өндіруші: «Эксмо» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.

Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21

Тауар белгісі: «Эксмо»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8(727) 251-59-89, 90, 91, 92, факс: 8 (727) 251-58-12, вн. 107; Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайтта: Өндіруші: «Эксмо» Өндірген мемлекет: Ресей

Сертификация қарастырылмаған

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить по адресу: На сайте Издательства «Эксмо».

Подписано в печать 16.09.2020. Формат 60x84/16.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,93

Тираж 2 000 экз. Заказ 5288/20

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в ООО «ИПК Парето-Принт», 170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1, комплекс №3А, www.pareto-print.ru

ISBN 978-5-04-115402-8



9 785041 154028 >

16+

СОДЕРЖАНИЕ

- 8 ПРЕДИСЛОВИЕ
- 16 ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ГЕРОИ ВЕКОВ ВАЛАР: ВАЛАР И МАЙАР
- 18 Вначале
20 Силы Арды и классический пантеон
23 Скандинавский аспект
30 Герои и злодеи
32 Таблица: Майар, греческо-римские и скандинавские боги
33 Таблица: Валар, греческо-римские и скандинавские боги
- 34 ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ГЕРОИ ЭПОХИ ЗВЕЗД: ЭЛЬДАР И СИНДАР
- 36 Эльдар Эльдамара
42 Великий поход
48 Туата Де Дананн
49 Синдар, или Серые эльфы
53 Синдарин — язык Серых эльфов
54 Создание Сильмариллов
57 Таблица: Короли Эльдамара
57 Таблица: Короли Белерианда в Века Звезд
- 58 ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ГЕРОИ ПЕРВОЙ ЭПОХИ: ЭЛЬФЫ И ЭДЛИН
- 60 Нолдорские герои Белерианда
62 Короли и королевства нолдор
64 Таблица: Короли и королевства нолдор Белерианда в Первую Эпоху
65 Герои эдайн Белерианда
67 Таблица: Три Дома эдайн — людей Белерианда в Первую Эпоху
68 Турин Драконоубийца
71 Гномы Белерианда
73 Поход за Сильмариллом
76 Странствие Эарендила
79 Война Гнева

- 86 ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ГЕРОИ ВТОРОЙ ЭПОХИ: НОЛДОР И НУМЕНОРЦЫ
- 88 Морские короли Нуменора
93 Таблица: Морские короли Нуменора
95 Сон Толкина и история
97 Королевства нуменорцев-изгнанников: Арнор и Гондор
98 Последнее королевство нолдор
102 Таблица: Эльфийские королевства Средиземья во Вторую Эпоху
103 Келебримбор и Кольца Власти
106 Таблица: Келебримбор и Кольца Власти
107 Последний Союз эльфов и людей

-
- 110 ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ГЕРОИ ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ: ЧАСТЬ I. ДУНЭДЛИН И ГНОМЫ
- 112 Королевства Гондор и Арнор
117 Таблица: Короли Гондора и Арнора
118 Самый первый Толкин
119 Северяне Рованиона
121 Короли Рохана
125 Таблица: Основание Рохана: Т.Э. 2510 — Короли Рохана
128 Владыки Марки
129 Дурин и Семь Праотцев Гномов
135 Таблица: Долгобороды — гномы рода Дурина

-
- 136 ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ГЕРОИ ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ: ЧАСТЬ II. ХОББИТЫ И ГНОМЫ
- 138 Происхождение хоббитов
144 Бильбо Бэггинс из Бэг Энда
146 Чародей Гэндальф
149 Чародеи и странствующие боги
151 Торин и его отряд
155 Таблица: Гномы отряда Торина
155 Взломщик Бильбо Бэггинс
157 Поход к Эребору: Одинокая Гора
158 Хозяин Элронд полуэльф
160 Голлум и гоблины
162 Беорн и Беовульф
165 Лихольесье и король эльфов
168 Золотой дракон Эребора
170 Битва Пяти воинств
173 От хоббита до героя

- 176 ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ГЕРОИ ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ: ЧАСТЬ III. ХОББИТЫ И ДУНЭДЛИН
- 179 Фродо Бэггинс и кольцо
181 Сэмуайз Гэмджи
183 Таблица: Знаменитые хоббиты Третьей Эпохи
186 Гэндальф Серый
187 Таблица: Истари из Валинора, чародеи Средиземья
187 Внутри имени чародея
189 Мерлин и Гэндальф
193 Герой Арагорн
195 Таблица: Родословная Арагорна — Элессара, Верховного короля Воссоединенного королевства
195 Арагорн, Артур и Сигурд
197 Элронд и Братство Кольца
202 Таблица: Братство Кольца
202 Леголас из Лесного королевства
204 Гимли и Врата Мории
206 Галадриэль: Владычица Лотлориэна
208 Арвен Вечерняя Звезда и Белоснежка
210 Таблица: Эльфийское и майарское происхождение Арагорна и Арвен
210 Короли-воители и наследные мечи
214 Боромир и Роланд
218 Древобород и энты
222 Мерри, Пиппин и разрушение Изенгарда
224 Гэндальф: Белый всадник
228 Сэмуайз и Великая Шелоб
229 Король Золотого чертога
234 Хельмова Падь и Блистающие пещеры
236 Дорога мертвых
237 Эовин, Дева щита
239 Черные паруса и осада Гондора
241 Битва у Черных врат
242 Воссоединенное королевство и Священная Римская империя
244 Фродо Миротворец
245 Последний корабль: Авалон и Аваллонэ

250 УКАЗАТЕЛЬ





В своей прославленной серии лекций «Герои, почитание героев и героическое в истории» (1840) Томас Карлейль¹ писал: «История мира — это биография великих людей».

Его книга заложила основы «теории великих людей», согласно которой история направляется и творится волей и стремлениями избранных героических личностей. Книга Карлейля и его теория немедленно приобрели огромную популярность в викторианской Англии и нашли своих поборников и в двадцатом, и двадцать первом столетиях.

История мира Толкина и в самом деле во многом творится его героями. Арагорн из «Властелина Колец», будущий король воссоединенного королевства Арнора и Гондора, несомненно, является классическим примером «великого человека». Своей отвагой, силой, стремлениями и одной лишь волей Арагорн направляет ход истории и приносит спасение свободным народам Средиземья. Однако герои Толкина отличаются от карлейлевских. Это не просто мужчины и женщины выдающейся силы, гении, сами решающие, куда повернет история, но также и носители собственной судьбы. У Толкина — как и в большинстве волшебных сказок и мифов — судьба передается по наследству с кровью. Для толкиновских персонажей чрезвычайно важно происхождение, которое можно проследить на протяжении тысячелетий вплоть до полубожественных корней.

¹ Томас Карлейль (также Кэрлайл, 1795—1881) — британский писатель, публицист, историк и философ шотландского происхождения, автор многотомных сочинений «Французская революция» (1837), «Герои, почитание героев и героическое в истории» (1841), «История жизни Фридриха II Прусского» (1858—1865). Исповедовал романтический «культ героев» — исключительных личностей вроде Наполеона, которые своими делами исполняют божественное предназначение и двигают человечество вперед, возвышаясь над толпой ограниченных обывателей. Известен также как один из блестящих стилистов Викторианской эпохи.

Как мы не раз увидим в этой книге, все герои Толкина имеют богатую, глубокую предысторию, зачастую со сложными связями между поколениями их предков, что в конечном счете предопределяет судьбу династий и народов. Невозможно полностью понять историю Арагорна и его будущей супруги Арвен, не зная их происхождения.

В «Героях Толкина» история этой знаменитой влюбленной пары дополняется таблицей «Эльфийское и майарское происхождение Арагорна и Арвен», в которой на протяжении семи тысяч лет человеческой истории и еще десяти тысяч лет истории эльфийской прослеживается их королевский род, берущий начало от четырех древнейших родов эльдар и верховных королей Эльдамара и Белерианда. «Герои Толкина» структурированы так, чтобы все основные толкиновские персонажи — и их предки — рассматривались в соответствующем историческом контексте и хронологическом порядке. Это позволяет читателю, в особенности читателю «Хоббита» или «Властелина Колец», глубже понять мотивацию героев и то, как она раскрывается в других произведениях Толкина.

Другая цель «Героев Толкина» — изучение этих персонажей в контексте мировой литературы, истории и мифологии. Такой подход был чрезвычайно важен для самого Толкина. Вступительная лекция «Героев» Томаса Карлейля называется «Герой как божество», поэтому термин «герой» также должен охватывать и мифологических персонажей вроде Одина и прочих скандинавских богов. По этой причине мы начинаем «Героев Толкина» с божественных героев (и героинь) толкиновского мира — Айнур (Валар и Майар), сравнивая их со скандинавскими асами и

ванами, а также с огромным пантеоном других божественных «героев» — греческо-римских олимпийских богов. Таким образом, хотя толкиновские богоподобные Валар и Майар замечательны и оригинальны, они, несомненно, вдохновлены образами из скандинавского, греческого и римского пантеона. Вполне можно сравнивать Манвэ, короля Айнур, восседающего на троне на вершине Таникветиль, со скандинавским Одином, королем асов, царящим на троне Хлидскьяльв, или греческо-римским Зевсом (Юпитером), царем богов, владыкой Олимпа.

Толкин намеревался создать архетипический пантеон божеств и смертных героев, который поставил бы его космологию Средиземья и Бессмертных Земель в один ряд с аутентичными мифологическими традициями других народов. Он считал, что, за исключением «Беовульфа» и нескольких уцелевших фрагментов других поэм, у англосаксов «нет собственных преданий (связанных с ее языком и почвой), во всяком случае, того качества, что я искал и находил (в качестве составляющей части) в легендах других земель»². Помимо желания просто рассказывать хорошие истории величайшим стремлением Толкина было создать мифологию для английского народа. «Я задумал создать цикл более-менее связанных между собою легенд — от преданий глобального, космогонического масштаба до романтической волшебной сказки... цикл, который я мог бы посвятить просто стране моей, Англии».

В «Героях Толкина» читатель увидит, что герой высших эльфов Феанор, создатель сильмариллов, в мыслях Толкина ассоциировался с божественным кузнецом Ильмариненом, создателем мельницы Сампо из финского эпоса «Калевала».

² Письмо 131 Мильтону Уолдману.

Точно так же в короле нолдор Финголфине мы можем обнаружить черты Дагды, ирландского короля бессмертных Туата Де Дананн. История несчастных влюбленных Берена и Лутиэн в «Сильмариллионе», естественно, как признавал и сам Толкин, вдохновлена древнегреческим мифом об Орфее и Эвридике. Толкиновский драконоубийца Турин Турамбар во многих деталях его жизни и приключений сходен с Сигурдом, героем «Саги о Вельсунгах». История жизни толкиновских Перэдьль (полуэльфов-близнецов) — бессмертного Элронда и смертного Элроса — отчасти вдохновлена историей греческих Диоскуров (божественных близнецов), бессмертным Кастором и смертным Полидевком³, а другая пара братьев, Исилдур и Анарион, основатели Гондора, сходны с римскими Ромулом и Ремом, основателями Рима.

Во «Властелине Колец» мы встречаемся со множеством элементов артурианской темы возвращения короля, неразрывно связанной с поступками героев — Арагорна и Гэндальфа — и тянущейся от преданий о короле Артуре и его наставнике Мерлине.

Вдохновением для образов других героев стали менее масштабные легенды. Как с удивлением обнаружат читатели «Героев Толкина», корни образов гномского короля Дурина Бессмертного, а также трех величайших толкиновских королей — Арвен Ундомиэль, Галадриэль Лотлориэнской и Варды Элентари — можно найти в волшебной сказке «Белоснежка и семь гномов». Другие герои были вдохновлены историческими фигурами. Король Рохана Теоден во многом отражает образ исторического короля готов Теодориха из V века, в то время как

³ Вообще, с точностью наоборот. Кастор был сыном Тиндарея, Полидевк (Поллукс) — Зевса.

король Хельм Молоторукий (строитель Хельмовой Крепи) может быть связан с историческим королем Мерсии Оффой (строитель Вала Оффы). И конечно, сам Толкин считал, что восхождение Арагорна к престолу Верховного короля Воссоединенного королевства имеет параллели в судьбе Карла Великого и его восхождению к престолу императора Священной Римской империи. Любопытно, что в «Сильмариллионе» и анналах Средиземья и Бессмертных Земель до появления хоббитов во второй половине Третьей Эпохи Герои Толкина в целом соответствуют карлейлевскому идеалу «исторической личности». Однако ко времени похода к Одинокой горе и началу Войны Кольца настоящими носителями судьбы не всегда становятся самые очевидные герои. Хотя в «Хоббите» и «Властелине Колец» полно героев классического типа, настоящими проводниками судьбы порой оказываются не те, кого принято считать «добрыми и великими». Как замечал Толкин, в его романе, как и в жизни, отвага зачастую обнаруживается в самых неожиданных местах. В «Хоббите» сам хоббит, Бильбо Бэггинс, против воли становится героем, запуская события, которые приведут к уничтожению ужасного дракона Смауга. Во «Властелине Колец» разрушение Изенгарда энтами происходит в результате действий Мериадока Брендибака и Перегринна Тука. В дальнейшем тот же Мерри Брендибак играет значительную роль в уничтожении Короля-чародея, а Сэмуайз Гэмдж смертельно ранит Великую паучиху Шелоб. И, в конце концов, именно скромный Фродо Бэггинс, а не могучий традиционный герой Арагорн, встает на краю Роковой Расщелины и приводит Войну Кольца к ее драматическому финалу. Толкиновский взгляд на героев, как и на

сам героизм, шире, чем у Карлейля. Личный взгляд Толкина на героизм можно понять из его замечания, что (хотя сам он не может похвастаться такой же отвагой) больше всего из всех персонажей «Властелина Колец» сам он похож на Фарамира, капитана Гондора. Стало быть, если мы примем, что Фарамир — это альтер-эго автора, то мнение Толкина лучше всего может быть выражено красноречивым высказыванием этого героя: «Я ценю меч не за остроту, стрелу — не за быстроту, воина — не за славу. Я ценю их за то, что они защищают».

Как и все книги этой серии, «Герои Толкина» написаны и проиллюстрированы так, чтобы быть информативными и доступными для обычного читателя. Все иллюстрации, схемы и комментарии в «Героях Толкина» должны стать подспорьем в чтении и понимании толкиновских работ. Это справочники, которые пытаются дать свежий и занимательный взгляд на мир Толкина, но ни в коем разе не могут заменить самих его произведений.



Рис.: Йаванна Кементари



ГЕРОИ ЭПОХИ
ВАЛЛАР:
ВАЛЛАР И МАЙЛАР

ВНАЧАЛЕ

В толкиновском мифе творения Арды (мира) «Айнулиндалэ», включенном в «Сильмариллион» в качестве первой части, мы слышим библейский язык и замечаем темы, придающие событиям несомненную величественность. В этом предании о творении мира мы видим, что за множеством проявлений «творца» стоит толкиновская концепция единого божества, очень похожего на иудео-христианского бога, еврейского Яхве (Иегова в латинизированной форме). Толкиновский Эру Единый, известный эльфам как Илуватар, Всеотец, явно с ним соотносится. Вначале, как говорит нам Толкин, «мысли» Эру Илуватара приобрели форму сущностей, известных как Айнур, Священные. Эти могущественные духи сравнимы с иудео-христианскими ангелами и архангелами. В Чертогах Безвременья до сотворения мира Илуватар приказал Айнур воспеть небесным хором, и эта ангельская музыка раскрыла видение Эру Илуватара «о том, что было, есть и чему еще предстоит явиться». Вклад иудео-христианской традиции в толкиновское художественное произведение глубок и в моральном аспекте. Однако во многих других отношениях ранний иудео-христианский

мир очень отличается от толкиновского. Хотя обитатели мира Толкина не то чтобы почитают «богов», их верования куда ближе к пантеизму древних греков, римлян и германцев, чем к монотеизму древних израильтян.



Рис.: Эру Единый

«СИЛЫ АРДЫ» И КЛАССИЧЕСКИЙ ПАНТЕОН

Во второй части «Сильмариллиона», называющейся «Валаквента», рассказывается начало истории великих и благих Айнур после их нисхождения во время и пространство, когда они приняли физическую форму в новосозданном мире Арды. После преобразования мира Айнур разделились на два вида сущностей — Валар и Майар. Они, как полностью признавал Толкин, сильно напоминали богов и полубогов языческой европейской мифологии, особенно греческой и римской.

Валар и Майар — правящие Силы Арды. Описывая их нисхождение в мир, Толкин пытался заложить основу всей его мифологии. Он надеялся, что эта мифологическая система, «от глобальных масштабных преданий о миротворении до романтической волшебной сказки», окажется достаточно убедительной по сравнению с другими мифологическими традициями и литературой европейских народов. Толкин оставил несколько разнящиеся оценки периода времени, на протяжении которого Валар и Майар были единственными или первыми жителями Арды, но определенно известно, что промежуток от создания Арды до пробуждения Перворожденных, эльфов, составил не менее двенадцати тысяч лет по нынешнему летоисчислению людей. В эти века (Эпоху Валар) сами Валар и Майар

неустанно трудились, придавая образ физическому миру Арды, порождая и взращивая множество различных новых форм жизни.

Король Валар — Манвэ, Владыка воздуха, который правит, восседая на троне в своем дворце (Ильмарин) на вершине Таникветиль, высочайшей горы мира. Манвэ очень похож на Зевса, которого римляне отождествляли с Юпитером, — царя богов, восседающего на троне на вершине горы Олимп, высочайшей горы, известной ранним грекам. Священной птицей Зевса был орел, как и у Манвэ; оба являются грозными бородатыми⁴ богами бури. Самые могущественные братья Манвэ — Ульмо, Владыка вод Арды, и Мандос, владыка Чертогов Мандоса (Чертогов Ожидания), имеют прямые параллели в греческо-римской мифологии. Ульмо во многом похож на Посейдона, могущественного греческого бога, которого римляне знали под именем Нептуна. Оба принимают образ громадного бородатого владыки океана, который повелевает землетрясениями и мчится по гребням волн на колеснице, запряженной пенногривыми конями.

Мандос, Судия Валар, также известный как Намо, во многом сходен с Аидом, греческим божеством подземного мира, которого римляне знали под именем Плутон. Оба правили царством, где обитали мертвые или ждали своей участи души, и оба обладали знанием судеб как смертных, так и бессмертных.

⁴ Однако нигде не говорится о том, что Манвэ был бородат.



Среди богинь-Валар прямые параллели в греческо-римском пантеоне имеют Йаванна, владычица всего, что растет, и ее младшая сестра Вана, владычица цветения. Греческой богиней урожая и земледелия является Деметра (римская Церера), а ее дочь — богиня весны Персефона (римская Прозерпина). Варда Элентари как супруга Манвэ в первую очередь ассоциируется с греческой богиней Герой, женой Зевса (римской Юноной), поскольку обе они царицы. Однако в отличие от Геры, богини брака и семьи, Варда повелевает звездным светом; Гера ревнива и мстительна — Варда добросердечна и милосердна. В этом отношении она больше похожа на греческую богиню звезд Астерию.

В толкиновском Ауле-Кузнеце мы видим греческого Гефеста или римского Вулкана. Оба способны создавать невероятные чудеса из металлов и элементов земли, оба они оружейники и ювелиры богов.

Другие Валар, имеющие параллели в греческо-римском пантеоне, — это Тулкас Могучий, во многом похожий на греческого силача Геракла (римский Геркулес), и Оромэ Охотник, отчасти схожий с греческим героем и охотником Орионом.



Рис.: Варда Элентари

СКАНДИНАВСКИЕ МОТИВЫ

Хотя влияние греческо-римского пантеона наиболее заметно в иерархии и божественных свойствах толкиновских Валар, по облику и нраву Валар и Майар имеют гораздо больше общего с богами Северной Европы — скандинавскими и германскими. Предчувствие темного и неизбежного рока пронизывает скандинавскую мифологию, и в этом она сильно отличается от солнечного средиземноморского мира греческих и римских богов, среди которых, невзирая на их приступы ревности и гнева, царит явный дух мудрости и благоразумия⁵. Герои северной мифологии и большинство толкиновских героев, в отличие от богов средиземноморцев, придерживаются философии стоического фатализма и упрямого кодекса личной чести, который (как правило) заставляет их бесстрашно стремиться к героической смерти в бою. И герои северных мифов, и герои Толкина ждут свершения судеб, когда чудовищный катаклизм приведет

⁵ И тем не менее судьба довлеет и над греческими богами, и избежать ее боги не могут.

к гибели всего мира. Этот великий конфликт стихийных сил викинги⁶ называли Рагнарёком, а Толкин — Концом Мира⁷. Толкиновское видение Конца Мира умышленно завуалировано, но видны явные соответствия между скандинавским Рагнарёком и толкиновской Великой битвой Войны Гнева. Рагнарёк станет битвой богов и великанов и начнется, когда Хеймдалль, страж богов, протрубит в рог. Точно так же толкиновская разрушительная Великая битва начинается со звука рога Эонвэ, Вестника Валар.

Толкин черпал вдохновение в куда большем количестве источников, чем можно предположить из краткого сравнения космологий. Однако влияние северного мифа на создание толкиновского мира глубоко и неоспоримо. Для начала можно посмотреть на сложный характер короля скандинавских богов и сравнить его с Манвэ, королем Валар. Владыка воздуха, конечно, гораздо более похож на Зевса Олимпийца. Однако, у него есть определенные черты скандинавского владыки богов в его облики Вальда Вагнбраутара, «владыки неба». И Манвэ, и Один — суровые седобородые гиганты, оба носят синие плащи. Оба считаются самыми мудрыми и ужасными из богов. Манвэ, король Валар и Майар, восседает на троне на вершине Таникветиль, высочайшей горы мира, откуда его всевидящий взор может охватить взглядом весь свет. Один, король асов, восседает на троне Хлидскьяльв в башне Асгарда, откуда его единственный глаз видит все Девять миров.

⁶ И не только викинги, а скандинавы вообще.

⁷ Точнее, Концом Времен.

В Ньерде, скандинавском боге моря, мы находим подходящую параллель толкиновскому Ульмо, Владыке вод, который поднимается из глубин под звуки Улумури, гигантских труб-раковин. Среди морских Майар, служащих Ульмо, находится Владыка волн Оссэ и его супруга Уинен, Владычица Зеркального моря. У этой пары есть соответствия в лице меньших морских божеств, Эгира и Ран.

Есть некоторые общие черты и у Варды Элентари, супруги Манвэ, и супруги Одина, богини Фригг, которая часто идентифицируется с ваной Фрейей, супругой Тора. Но ни одна из них не является небесным божеством, как Варда, чей эпитет «Элентари» означает на квенья «Владычица звезд». Также в скандинавской мифологии нет бога-кузнеца, соответствующего толкиновскому Ауле, которого гномы называют Махал, Создатель, ибо именно он и выдумал их расу. Однако в скандинавской мифологии есть карлик-кузнец Брок, куящий оружие и украшения богам. Кроме того, есть еще один легендарный смертный король и герой — Велунд-кузнец.

Царства мертвых в толкиновском предании и скандинавской мифологии так же сильно различаются, как и их правители. Мандос Судия — суровый, но милосердный Владыка Чертогов Ожидания, в то время как владычицей сумрачного подземного мира скандинавов Нифльхейма⁸ является Хель, устрашающая богиня, властвующая над теми, кто умер от дряхлости и заразы.

⁸ Нифльхейм, земля туманов, — мир ледяных великанов. Конечно, он один из нижних миров, но никак не мир мертвых, и Хель в нем не правит.





Вала Тулкас Могучий отчасти похож на скандинавского бога Магни Могучего, сына Тора, бога грома. Есть и Оромэ, Охотник Валар, который носится, как ветер, по лесам Арды, трубя в свой охотничий рог Валарома. Образ Оромэ почти наверняка вдохновлен образом ужасного Водена, или Вотана, владыки Дикой Охоты, очередной ипостаси великого бога Одина.

Некоторые черты Йаванны, хранительницы всего растущего, определенно могут быть соотнесены с чертами Сив Золотоволосой, богини урожая. Точно так же сестра Йаванны и супруга Оромэ, прекрасная вечно юная Вана, дух, любящий вешние цветы и лесных птиц, является объединением образов весеннего божества Остары и Идунн, скандинавской богини вечной юности. В образах Валиэ Эсте Нежной и скандинавской Эйр Милосердной мы видим схожих богинь-целительниц, в то время как в толкиновской Ниенне Скорбящей и Хлин Защитнице⁹ мы

⁹ Единственное, что может как-то намекать на скорбный аспект Хлин (Глин), — строка из «Прорицания вельвы» — «настало для Хлин новое горе», в связи с будущей гибелью Одина. В иных скорбях не замечена.

находим богинь скорби, плача и утешения. В лице Валы Лориэна, хозяина снов, и в образе скандинавской богини Нотт, олицетворении ночи, мы встречаем владык снов, а в лице толкиновской Вайрэ Пряхи и скандинавской Урд — пару богинь — владычиц судьбы.

Среди Майар существует олицетворение Солнца и Луны, как и в скандинавской мифологии. Скандинавское божество Солнца — богиня Сунна, сравнимая с духом огня, майа Ариэн Златой, хранительницей Солнца. В скандинавской мифологии олицетворением Луны является Мани, сходный с майа Тилионом Сребролуким, хранителем Луны. Следует заметить, что в греческой мифологии божества Луны и Солнца обладали другой половой принадлежностью — греки почитали бога Солнца Гелиоса и богиню Луны Селену.

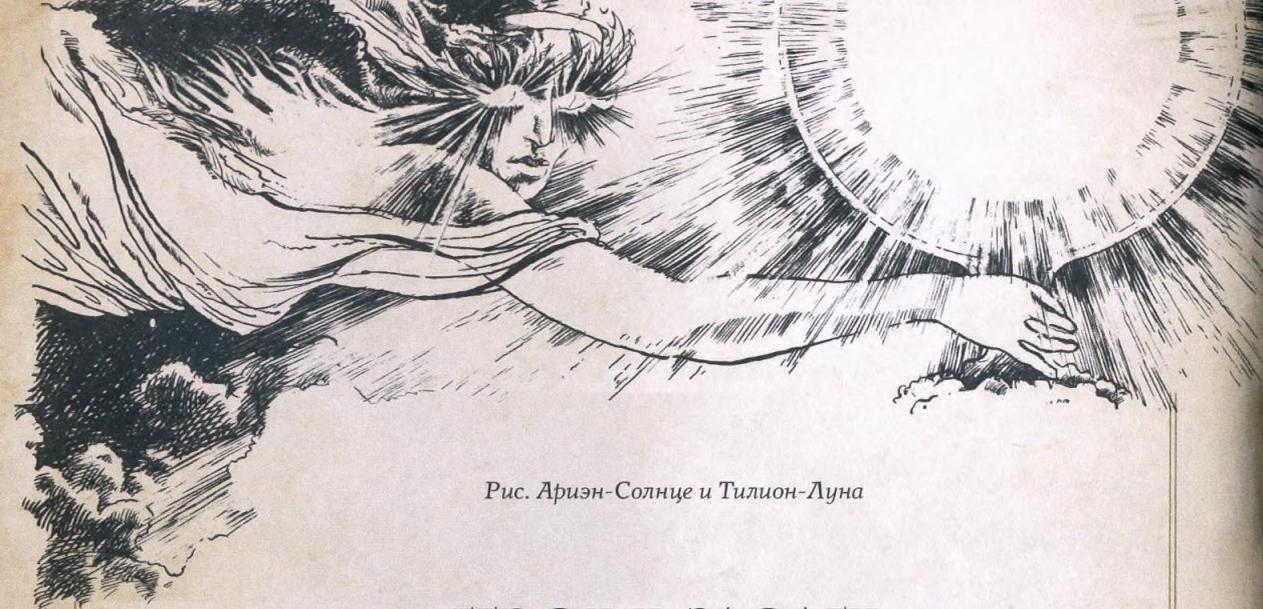


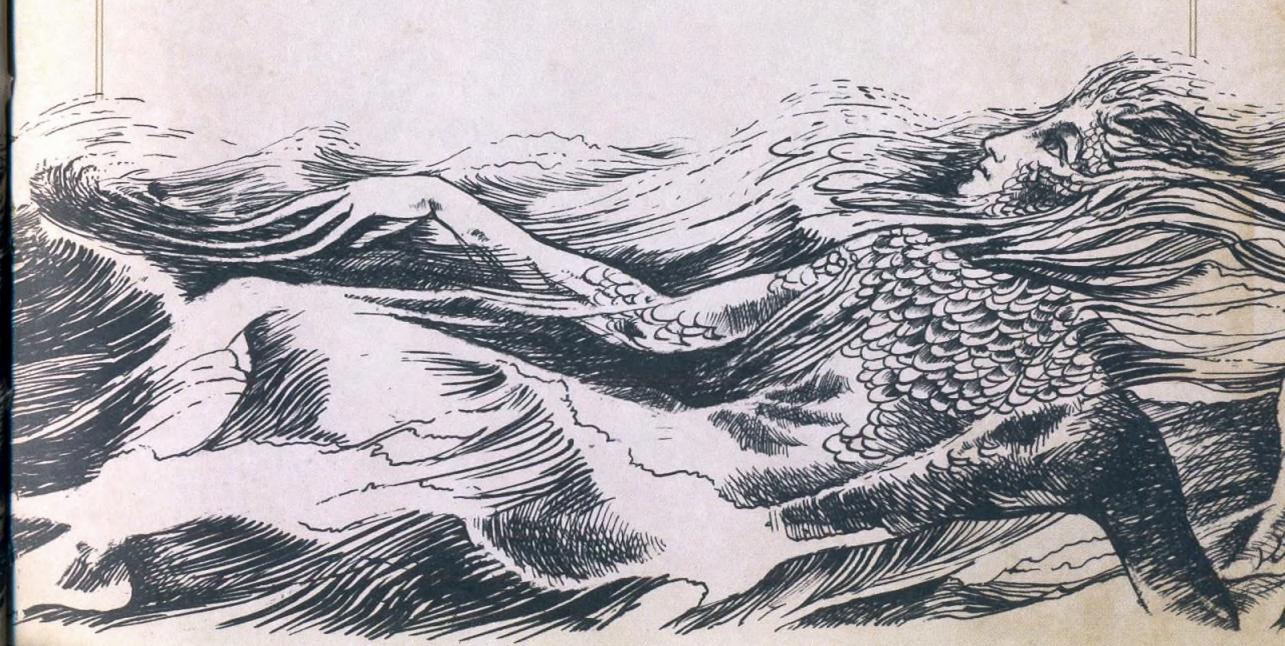
Рис. Ариэн-Солнце и Тилион-Луна

ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

В этом кратком обзоре Валар и Майар мы, конечно, в первую очередь фокусируемся на «героях», а не антигероях и откровенных злодеях мира Толкина. Однако обратить внимание на фигуру Мелькора/Моргота — падшего Вала — все-таки стоит. При создании этого подобного Сатане персонажа Толкин черпал вдохновение в образе скандинавского бога Одина, но не в его благой ипостаси как Владыки небес, а в аспекте короля-чародея.



Один — одна из наиболее сложных и амбивалентных фигур мифологии. Маг, король и чародей, Один — Всеотец, Владыка побед, бог мудрости, поэзии, любви и чародейства. В этом значении Один мог стать единственным и наиболее важным источником для Толкина при создании им эпических преданий. Мы находим черты Одина в таких противоположных и в то же время основополагающих персонажах, как Манвэ, король Валар, и Мелькор/Моргот, Черный Враг; в чародеях Гэндальфе Сером и Сарумане Белом. Что важнее всего, Один — «Властелин Колец», Король-чародей, правящий девятью мирами скандинавского



космоса при помощи магической силы Драупнира (Капателя)¹⁰, золотого кольца, дающего еще восемь золотых колец на каждый девятый день.

Хотя между миром Толкина и легендами и мифами многих других народов и цивилизаций существует множество связей, нам никогда не следует упускать из виду тот факт, что гений автора — в его способности интегрировать все эти элементы в единую самодостаточную мифологическую систему. Без объединяющей силы его воображения не вспыхнула бы та творческая искра, которая вдохнула жизнь в толкиновских персонажей и их мир, что иначе показался бы неубедительным собранием мифологических тем и аллюзий. Толкин чрезвычайно преуспел в своем стремлении создать произведение, которое будет сопоставимо с мифологическими традициями и литературой разных народов.

| МАЙЛ | ГРЕЧЕСКО-РИМСКОЕ БОЖЕСТВО | СКАНДИНАВСКОЕ БОЖЕСТВО |
|------------------------------|---------------------------|------------------------|
| Эонвэ, вестник Манвэ | Гермес/Меркурий | Хеймдалль, страж асов |
| Ильмарэ, служанка Варды | Астерия/Вирго (Дева) | Берхта Светлая |
| Ариэн-Солнце | Гелиос/Сол | Сунна-Солнце |
| Тилион-Луна | Селена/Луна | Мани-Луна |
| Оссэ, Владыка волн | Понт/Понтус | Эгир, бог моря |
| Уйнен, майа Зеркального моря | Таласса/Таласса | Ран, морская богиня |

¹⁰ Драупнир, несомненно, волшебное кольцо, но его магическая сила не давала власти над мирами, тем более что Один передал его своему сыну Бапльдру, а тот — Хермоду.

| ВАЛА | ГРЕЧЕСКО-РИМСКОЕ БОЖЕСТВО | СКАНДИНАВСКОЕ БОЖЕСТВО |
|---|--|---|
| Манвэ Сулимо, Владыка воздуха | Зевс/Юпитер, повелитель небес | Один Вальд, король Асгарда |
| Варда Элентари, Владычица звезд | Гера/Юнона, царица богов | Фригг/Фрейя, королева асов/ванов |
| Ульмо, Владыка вод | Посейдон/Нептун, бог моря | Ньерд, ванирский бог моря |
| Йаванна Кементари, повелительница земли | Деметра/Церера, богиня плодородия | Сив Золотоволосая, богиня урожая |
| Вана вечно юная, Вала весны | Персефона/Прозерпина, богиня весны | Остара/Идунн юная, богиня весны и юности |
| Ауле Махал, кузнец Валар | Гефест/Вулкан, бог-кузнец | Велунд, божественный кузнец |
| Мандос Намо, Владыка подземного мира | Аид/Плутон, бог подземного мира | Хель, владычица подземного мира |
| Тулкас Астальдо, сильнейший из Валар | Геракл/Геркулес, сильнейший из богов | Магни Могучий, сильнейший из асов |
| Оромэ Таурон, охотник | Орион/Орион, охотник | Ворден/Вотан, владыка Дикой Охоты |
| Несса Быстроногая, Вала лесов | Артемида/Диана, богиня лесов | Хольлда/Холле, богиня лесов ¹¹ |
| Лоризн Ирмо, Владыка снов | Морфей/Сомния, бог снов | Нотт, богиня снов ¹² |
| Эсте Нежная, Вала целительства | Гигея/Гигея, богиня здоровья | Эйр Милосердная, богиня целительства |
| Ниенна Скорбная, Вала скорби и горя | Пенфос/Луктус, бог горя и скорби | Хлин Защитница, богиня скорби ¹³ |
| Вайрэ Пряха, сплетательница судеб | Клото / Нона Мойра/ Парка, пряжи судеб | Урд Пряха, норна, сплетательница судеб |

¹¹ Автор допускает некоторую натяжку, поскольку Хольда (Хульда, Хульдр) — скорее покровительница женских ремесел (пряжа). Она связана с зимой и Дикой Охотой, по некоторым поверьям, забирает души умерших младенцев, но прямой связи с лесом эта богиня не имеет.

¹² Тоже натяжка. Нотт — богиня именно ночи, снов она не посылает.

¹³ Хлин (Глин) — служанка Фригг, защищает людей от физической опасности и вреда. Олицетворяет вечно отверстый слух богини, в особой склонности к скорби не замечена.



ГЕРОИ
ЭПОХИ ЗВЕЗД:
ЭЛЬДАР И СИНДАР

ЭЛЬДАР ЭЛЬДАМАРА

Толкин описывает появление своих эльфов словом «пробуждение», что в некотором смысле предполагает существование каждой расы до ее появления в Средиземье (правда, скорее в виде концепции, чем физически). Эльфы с момента их пробуждения связаны со звездным светом. В тот самый час, как Варда Элентари, королева небес, зажгла звезды на темном небосводе Средиземья, эльфы — Первые дети Эру Илуватара — пробудились у озера Куивизенен, Вод Пробуждения. Это событие становится началом Первой Эпохи и героического времени эльфов.

Первый персонаж этой истории, наделенный именем, — Ингвэ, верховный король эльфов, которого можно назвать эльфийским Моисеем. Как Моисей был избран Богом для того, чтобы вывести евреев из Египта в Землю обетованную, так и Ингвэ был избран Валар, чтобы возглавить Великий поход первых эльфов через Средиземье в обещанную им землю Эльдамар («Дом эльфов»). Ингвэ был главой первого племени эльфов, известных как ваньяр, или светлые эльфы. Мы точно знаем, что прототипами для Ингвэ, по словам самого Толкина, послужили скандинавский герой Ингельд, сын Фроды, принц хеадобардов, и враг данов-скильдингов из «Беовульфа». Толкин обнаружил, что за этим преданием

стоит «бог англов по имени Инг». Толкиновский верховный король эльфов Ингвэ, как и библейский Моисей, ведет свой народ в «землю обетованную», по «Сильмариллиону» — Бессмертные земли. В то время как Моисей умирает на горе Нево незадолго до прихода в Землю обетованную, Ингвэ проходит со своим народом весь путь до конца. На холме Туна в Эльдамаре, как повествует Толкин, он возводит город Тирион с белыми башнями и хрустальными лестницами и некоторое время правит там как верховный король эльдар. Однако позже с большей частью ваньяр он уходит отсюда и в конце концов селится на склонах горы Таникветиль, где стоит чертог Манвэ Сулимо, короля Валар.

Финвэ был главой второго племени эльфов, нолдор, которые отправились в Великий поход через дикие земли



Рис. Поход эльфов на запад

Средиземья в Бессмертные земли Валар. На наречии высших эльфов, квенья, «нолдор» означает «мудрые». Мы знаем по первоначальным наброскам Толкина, что эти эльфы первоначально должны были называться «гномами» (от греческого «гнозис», знание). В самом скором времени нолдор оказываются в центре большинства героических легенд «Сильмариллиона», часто достигая трагического величия из-за своих страстей и пороков, как персонажи греческих трагедий или скандинавских саг. Нолдор, как сообщает Толкин, были величайшими мастерами среди эльфов как в ювелирном деле, так и в обработке металлов. Поселившись в бессмертных краях Эльдамара, они стали учениками Ауле-кузнеца, который в качестве наставника эльфов играет здесь ту же роль, что и греческий Прометей, давший людям огонь и основы цивилизации. От Ауле нолдор узнали все тайны сокровищ, таящихся в недрах земли. За свои знания и умения нолдор (как и предполагает их название на квенья) стали известны как «мудрые эльфы».

Третье племя эльдар повел в Бессмертные земли король Олвэ. Это были тэлери, или «пришедшие последними». Толкиновская классификация эльфов по «племенам», вероятно, берет начало от названий валлийских духов-фэйри, известных как Тилвит Тег, или «красивый народец». Тэлери были самыми многочисленными из трех племен и так любили море и звезды, что поселились на залитых звездным светом берегах Эльдамара. На Тол Эрессэа,

Одиноким острове в Заливе Эльдамара, Олвэ заложил Аваллонэ, главный город и порт острова. Вскоре на острове расцвели и другие города, и Олвэ, славный своими длинными белыми волосами и голубыми глазами, в конце концов отправился к северному побережью, где основал величайший город тэлери — Алквалондэ, Лебединую гавань. На примере Аваллонэ мы видим типичный литературный толкиновский прием, с помощью которого он якобы обнаруживает «истинные» корни подлинной легенды в вымышленных им самим эльфийских преданиях. В этом случае Аваллонэ является прообразом земного рая Авалон, куда увезли смертельно раненного Артура девять королей Авалона. Авалон означает «остров яблок» и может быть соотнесен с садом Гесперид греческой мифологии, где прекрасные дочери Атласа и Геспериды («западный ветер»¹⁴) ухаживают за деревьями, приносящими золотые яблоки бессмертия. Воспоминания и мечты о Деревьях Света в Бессмертных землях, в чем старается убедить нас Толкин, послужили истоком множества сказок об островах и странах на западе, где на деревьях растут «золотые яблоки Солнца» и «серебряные яблоки Луны».

¹⁴ Вообще, «Вечерняя Звезда».



На след. странице: Город Тирион в Эльдаре



ВЕЛИКИЙ ПОХОД

Великий поход эльфов для Толкина в значительной степени был способом воссоздать их образ из множества забытых традиций и мифологий, в которых описание эльфов в течение столетий свелось к одному слову — светлый, темный, зеленый, серый, морской, лесной, речной или древесный. Толкин спас от забвения эти давно забытые народы и вновь вернул их к жизни на страницах своих произведений. Создавая «Сильмариллион», Толкин дал жизнь и долгую историю более чем 40 племенам, народам и городам-государствам эльфов. Он желал сделать эльфов определенными и исключительно важными особями. Во многих языках слово «эльф» ассоциируется с белым цветом (например, alba в латыни и alphos в греческом) и сохраняет ассоциацию с лебедем. Британия некогда называлась Альбион, и это название, по предположению Толкина, может быть литературно переведено как «страна эльфов».

В скандинавской мифологии есть отсылки к светлым альвам Альвхейма («дом эльфов») и довольно злобным темным эльфам подземного Свартальвхейма («дом темных эльфов»). Последнее название было восстановлено Толкином, и его существование объяснялось разъединением эльфов во время Великого похода.

Толкиновские калаквенди («светлые эльфы») назывались эльдар, или высокие эльфы Эльдамара, которые достигли Эльдамара («эльфийского дома»). Толкиновские мориквенди («темные эльфы») же назывались авари, или отказавшиеся — те, кто остался под звездами на востоке Средиземья и никогда не видел божественных Древ Света в Бессмертных землях.

Великий поход эльфов также связывает их с мифологией древних кельтов. Повествование Толкина об обнаружении эльфов на востоке Средиземья Оромэ-охотником, который завязывает с ними дружбу и ведет их в землю бессмертных, было вдохновлено легендами о схожем персонаже из мифологии древних бриттов. Валлийский Араун был бессмертным охотником, который так же, как и Оромэ, носился, словно ветер, по лесам смертных земель. Араун заключил дружбу со смертным валлийским королем и стал его провожатым в Иной мир — Аннун. Это совпадение усиливается тем фактом, что Оромэ был известен синдар как Арау Охотник.

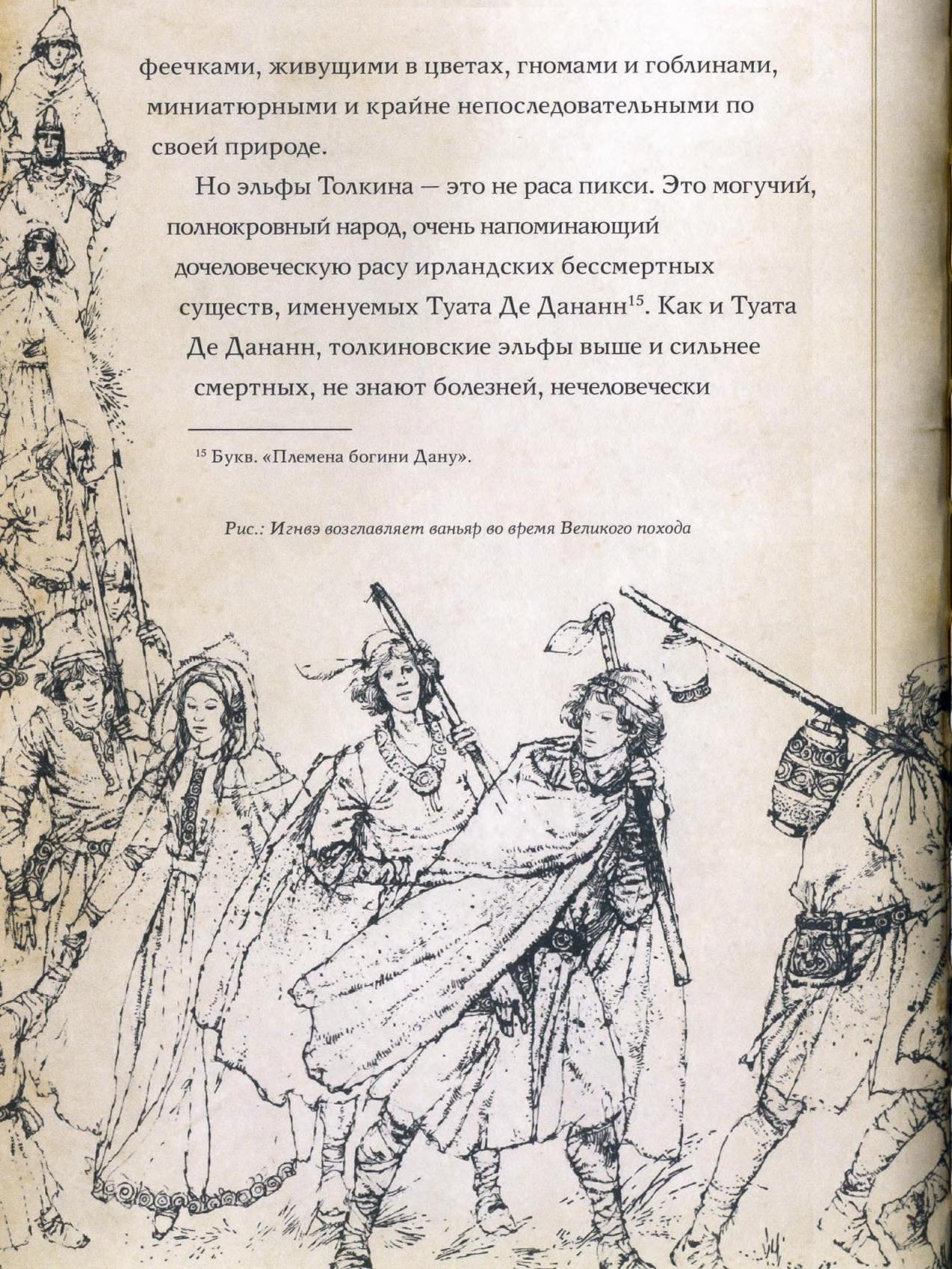
Образ толкиновских эльфов во многом базируется на кельтской мифологии, легендах и традициях Ирландии и Уэльса. Мы можем даже осмелиться заявить, что сами эльфы имеют черты кельтов, а люди — пришельцев-англосаксов, которые оттеснили бриттов и их культуру на окраины Британских островов. Важно понимать, что до Толкина эльф — как минимум в Новое время — оставался смутной концепцией, зачастую ассоциирующейся с пикси,

феечками, живущими в цветах, гномами и гоблинами, миниатюрными и крайне непоследовательными по своей природе.

Но эльфы Толкина — это не раса пикси. Это могучий, полнокровный народ, очень напоминающий дочеловеческую расу ирландских бессмертных существ, именуемых Туата Де Дананн¹⁵. Как и Туата Де Дананн, толкиновские эльфы выше и сильнее смертных, не знают болезней, нечеловечески

¹⁵ Букв. «Племена богини Дану».

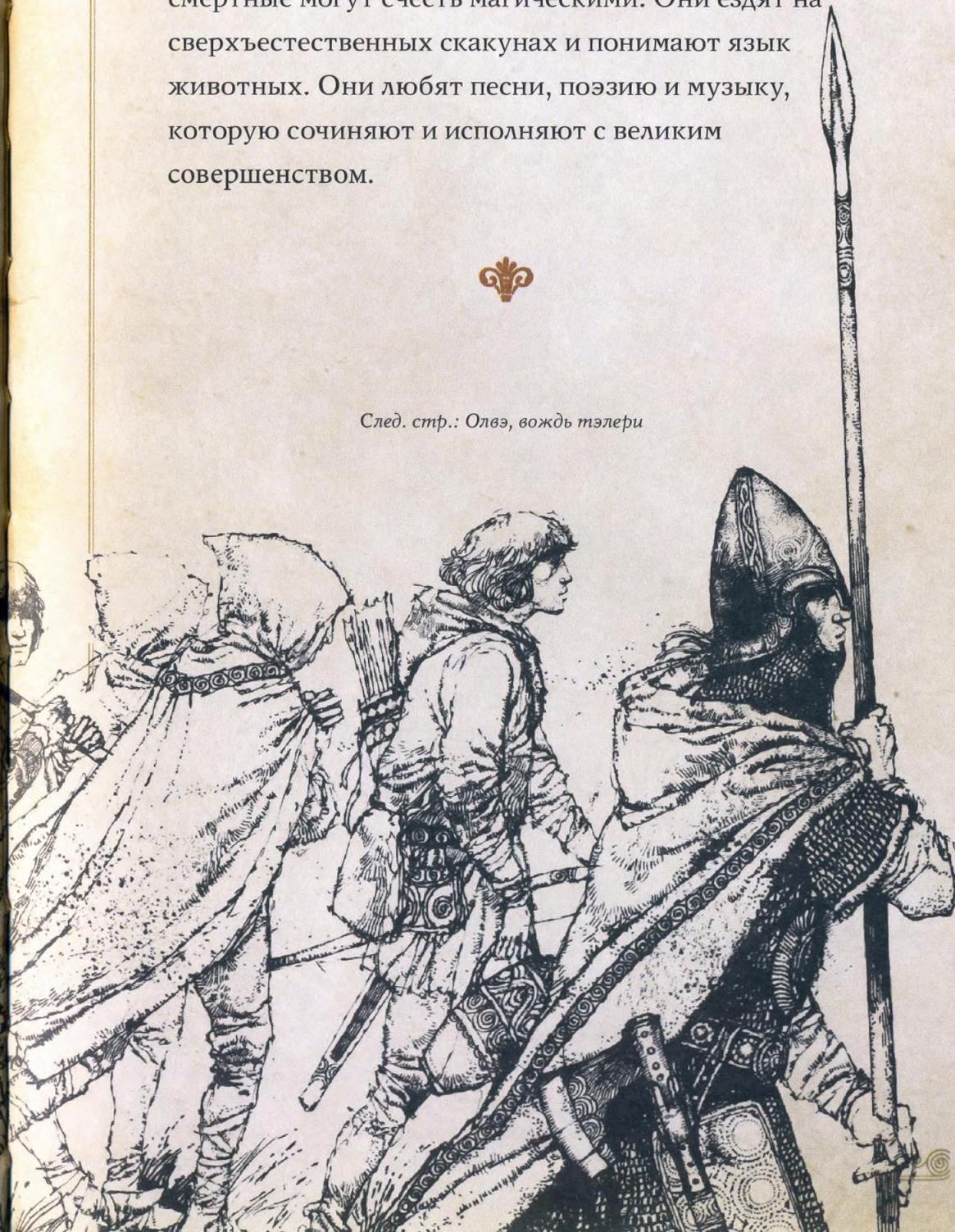
Рис.: Игнвэ возглавляет ваньяр во время Великого похода



прекрасны и мудры во всем. Они обладают талисманами, украшениями и оружием, которые смертные могут счесть магическими. Они ездят на сверхъестественных скакунах и понимают язык животных. Они любят песни, поэзию и музыку, которую сочиняют и исполняют с великим совершенством.



След. стр.: Олвэ, вождь тэлери





ТУАТА ДЕ ДАНАНН

По мере того как с востока в Ирландию прибывали смертные, Туата Де Дананн постепенно покидали остров. У Толкина постоянно присутствует тема ослабления эльфийской власти над Средиземьем, так что в этом он следует традиции кельтского мифа и истории. То, что эльфы уходят за море в не знающие времени бессмертные земли, оставляя людям власть в смертном, умалившемся мире Средиземья, очень напоминает умаление Туата Де Дананн. И эльфы, и Туата Де Дананн бессмертны в том смысле, что их жизнь длится бесконечно, хотя они могут быть убиты. Толкин следует кельтской традиции, полагающей, что бессмертные не могут жить в смертном мире и остаются здесь лишь ценой утраты своей силы. В конечном счете перед ними стоит выбор между тем, чтобы остаться в смертном мире или покинуть его навсегда ради бессмертного, неподвластного времени края в пространстве, недоступном пониманию смертных. Хотя Толкин и использовал элементы кельтского мифа при создании своих эльфов, вклад его собственного воображения огромен и примечателен. Толкин берет обрывочные мифы и легенды о Туата Де Дананн и создает на их основе обширную эльфийскую цивилизацию с ее историей и генеалогией. Хотя это обширное культурное

сокровище и имеет корни в реальных мифах и легендах, но по-настоящему оно расцвело и принесло плоды лишь благодаря воображению писателя.

СИНДАР, ИЛИ СЕРЫЕ ЭЛЬФЫ

Кроме различия между эльфами тьмы (никогда не видевшими света Валинора) и света (теми, что видели), Толкин также вводит еще одну категорию эльфов — народ сумерек, известный как синдар, или серые эльфы. В начале Великого похода первым вождем тэлери, ведущим их на запад, был не Олвэ, а его старший брат Элвэ. Однако в Белерианде на северо-западе Средиземья Элвэ оставил Великий поход, попав под чары майа Мелиан, прекрасного духа. Некогда она ухаживала за цветущими деревьями сада Снов Лориэна в Валиноре, а ныне обитала в лесах Белерианда. Толкиновские эльфы связаны с лесами не меньше, чем со звездами. В ранних набросках «Сильмариллиона» Белерианд называется Броселиандом. Это название, вероятно, вдохновлено лесом Броселианд из средневековых артурианских романов, который, в свою очередь, является отражением реально покрывавших Британию лесов. Толкиновский Белерианд — и особенно королевство Элвэ Дориат — в значительной степени создан по образцу Броселианда, обширного леса с магическими источниками, блестящими

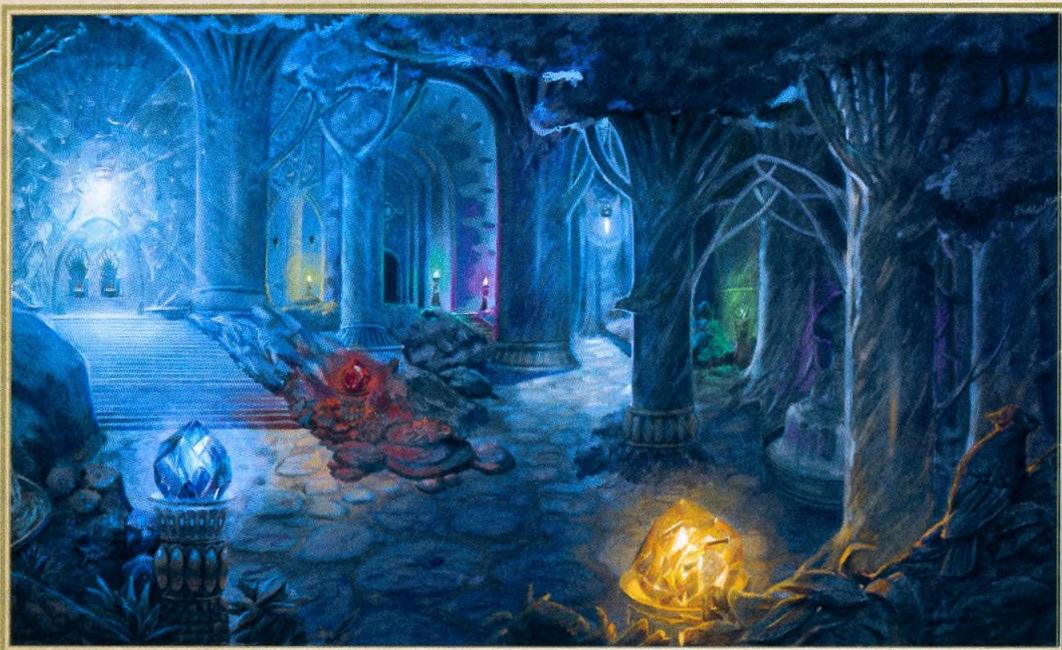


Рис. Менегрот, потаенный синдарский город Элвэ.

гротами и потаенными местами, защищенного могучими заклинаниями чародейки. Толкин рассказывает, что, когда Элвэ вернулся из леса Нан Элмот, его волосы стали серебряными, а глаза сияли, и имя свое он сменил на Тингол, «Серый плащ». К тому времени большинство тэлери, утратив надежду на возвращение Элвэ, уже отправились в Эльдамар. Те же, кто остался, приняли имя синдар, или серые эльфы, что предполагает их промежуточный, сумеречный статус — ни во тьме, ни в свете. Король Тингол и его королева Мелиан основали в Нан Элмоте королевство Дориат, со сверкающими чертогами Менегрота, Тысячи пещер, ставшего цитаделью королевства. В артурианских преданиях и лес Броселианд, и его чары чаще всего по

своей природе были благими, хотя их, как и в случае магии Дориата, побаивались. Самой знаменитой чародейкой Броселианда была Вивьен, Владычица Озера. Наиболее известная легенда рассказывает о том, как Вивьен обнаружила спящего под терновым деревом мага Мерлина и заточила его в «воздушной башне», из которой он так никогда и не вышел. Чары Вивьен сделали его незримым, но и доныне в лесу, как говорят, можно услышать слабый и далекий голос чародея, оплакивающего свою судьбу. Зачарованное, возможно, опасное лесное королевство — это мотив, постоянно повторяющийся в произведениях Толкина, в королевстве Трандуила в Лихолесье и владениях Галадриэли в Лотлориэне, в туманных Мглистых горах. Однако первообразом для них является Дориат, где король Тингол как верховный король эльфов Белерианда правит тысячи лет в мире и процветании. За это время Мелиан родила единственного ребенка крови майя и эльфов — прекраснейшую принцессу Лутиэн, одного из ключевых персонажей героических преданий «Сильмариллиона».



Рис.: Элвэ, Мелиан и Лутиэн — правители серых эльфов — синдар



СИНДАРИН, ИЛИ ЯЗЫК СЕРЫХ ЭЛЬФОВ

Языком эльдар Эльдамара был квенья — от слова «квенди», что значит «говорящие», поскольку эльфы были первой расой, научившейся говорить (а позже изобретшей и письменность). Однако именно язык серых эльфов, синдарин, стал общим языком в западной части Средиземья. Степень, до которой при создании эльфов Толкина вдохновляла кельтская тема, можно увидеть в созданном Толкином языке серых эльфов, синдарине. Сам Толкин отмечал, что синдарские «имена персонажей и названия мест в книге в основном придумывались в соответствии с моделями, намеренно воспроизводящими валлийские (и получились весьма похожими, но не вполне совпадающими)¹⁶. Между двумя этими языкам имеются сильные структурные и фонетические связи, а некоторые слова даже идентичны: например, «мал» означает «золотой» и в валлийском, и в синдарине. Остальные близки: «ду» означает «черный» в валлийском — и «тьень» на синдарине; «каль» означает по-валлийски «первый день» — и «дневной свет» на синдарине; «ост» по-валлийски означает «хозяин» — и «город» на синдарине; «сам» по-валлийски означает «каменная дамба» — и «камень у брода» на синдарине. Есть еще много сходства в звучании и значениях: «крепость» на валлийском «каэр» — и «карас» на синдарине; «друид» по-валлийски означает «яростный»,

¹⁶ Лекция «Английский и валлийский».

а «дру» на синдарине значит «дикий»; «дагр» по-валлийски означает «кинжал», а на синдарине — «битва». Остальные — одинаковые слова с разными значениями: «адан» на валлийском значит «птицы» — и «человек» на синдарине; «уку» на валлийском «небеса» — и «вода» на синдарине; «нар» по-валлийски «лорд» — и «сын» на синдарине. Некоторые другие связаны странным образом: «йар» на синдарине означает «старый», в то время как по-валлийски это значит «курица» (hen); однако валлийское слово «хен» означает «старый». Держа это сходство у себя в уме, Толкин взял несколько имен для своих персонажей прямо из валлийского языка: Морвен может быть связана с валлийским словом «дева»; Бард — это «поэт»; а Барахир — «длиннобородый».

СОЗДАНИЕ СИЛЬМАРИЛЛОВ

Создателем трех драгоценных камней-сильмариллов был Феанор, старший сын верховного короля нолдор Финвэ и королевы Мириэль. При рождении он был назван Куруфинвэ, а позже получил имя Феанор, «пламенный дух». Он выделялся среди прочих эльдар как умом, так и статью и силой духа. В какой-то мере Феанор похож на божественного кузнеца Ильмаринена из финского эпоса «Калевала». Ильмаринен создал магический артефакт Сампо, приносивший хозяину великое богатство и удачу.

Сампо и сильмариллы во многом сходны с древнегреческим рогом изобилия, средневековым христианским Святым Граалем, кольцом Одина Драупниром и множеством других таинственных и могущественных артефактов мировой мифологии. Сильмариллы Феанора представляли собой три эльфийских драгоценных камня, наполненных живым светом священных Древ Валар. Это были самые прекрасные и священные самоцветы в мире, но они вызывали такое желание завладеть ими, что сначала их пришлось спрятать, а затем их украл Мелькор/Моргот, и в конце концов их



Рис.: Феанор, создатель сильмариллов

пришлось отвоевывать у него. Во время этого рокового похода за сильмариллами в Белерианд Феанор был убит, и спустя шесть столетий войн камни оказались утрачены — один канул в море, второй сгинул в недрах земли, а последний вознесся в небеса над миром.

Такова же была и судьба Сампо. После создания Сампо была заперта в подземном чертоге, затем похищена колдуньей, и, наконец, ради ее возвращения герои отправились в поход и на битву, но в результате она разбилась и погибла в бездне морской. Феанор стремится вернуть сильмариллы в конце Эпохи Звезд — и уже в Первую Эпоху Солнца его сыновья в Белерианде продолжают этот поход, который в конце концов приводит к гибели большинства его участников (как и в случае похода за Святым Граалем). Как и Грааль, сильмариллы оказались слишком чисты, чтобы ими обладал кто-то поглощенный мирскими амбициями и враждой.

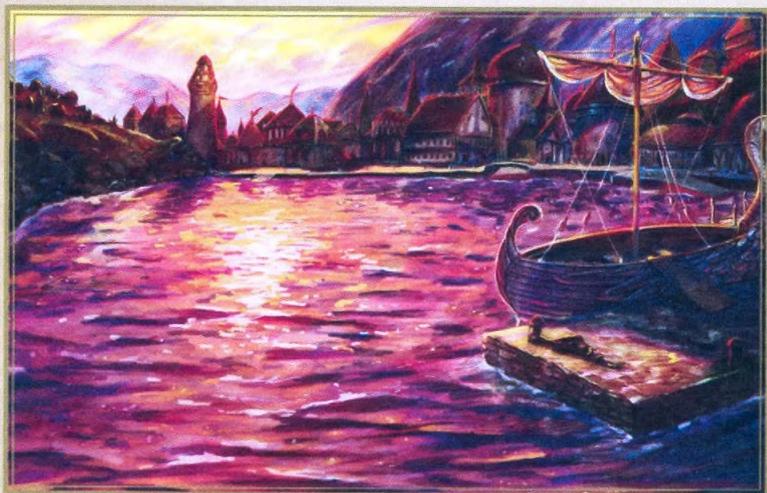


Рис.: Лебединая гавань Алквалондэ

КОРОЛИ ЭЛЬДАМАРА

| ПЛЕМЯ | ПРАВИТЕЛЬ | МЕСТО ОБИТАНИЯ |
|---|--|-----------------------|
| Первое племя: ваньяр, или светлые эльфы | Верховный король Ингвэ | Тирион и Таникветиль |
| Второе племя: нолдор, или мудрые эльфы | Король Финвэ (преемники Феанор и Финарфин) | Ирион и Форменос |
| Третье племя: тэлери, или морские эльфы | Король Олвэ | Аваллонэ и Алквалондэ |

КОРОЛИ БЕЛЕРИАНДА В ЭПОХУ ЗВЕЗД

| ПЛЕМЯ | ПРАВИТЕЛЬ | МЕСТО ОБИТАНИЯ |
|-------------------------------|--------------------------------------|--|
| Фалатрим, или эльфы побережий | Кирдан Корабел | Бритомбар и Эгларест |
| Синдар, или серые эльфы | Верховный король Тингол «Серый плащ» | Менегрот, «Тысяча пещер», в лесу Дориата |
| Лаиквенди, или зеленые эльфы | Король Денетор | Оссирианд, «Семиречье» |



ГЕРОИ
ЭПОХИ ЗВЕЗД:
ЭЛЬФЫ И ЭДЛИН

НОЛДОР, ГЕРОИ БЕЛЕРИАНДА

Когда над миром Толкина впервые взошло солнце, на востоке Средиземья пробудились Вторые Дети Эру Илуватара — смертная раса людей. В лучах этого же самого первого рассвета засверкали на западе копыта нолдор, пришедших в Белерианд под предводительством короля Финголфина. Эти две расы, как пишет Толкин в «Сильмариллионе», объединились в общей борьбе, которая навеки определила их судьбу в Средиземье.

Шесть веков, последовавших за первым рассветом, стали героическим временем для эльфов и людей Средиземья, более всего схожим с ранними веками греческой, кельтской и скандинавской мифологии: временем, когда боги и прочие бессмертные — вместе со смертными — совершали великие подвиги, участвовали в битвах и походах. Тогда перед смертными и бессмертными героями вставали невыполнимые задачи, требовавшие сверхчеловеческих сил и стойкости и зачастую — героического самопожертвования.

Толкиновская история нолдор Белерианда сильно напоминает ирландские мифы о Туата Де Дананн, расе бессмертных, которые, как эльфы, не знают болезней и старости. Если Туата Де Дананн означает «племена богини Дану», то толкиновские эльфы могут быть описаны как «племена богини Варды», Владычицы звезд. В свои самые ранние дни Туата Де Дананн жили в стране бессмертных —

как и толкиновские нолдор жили в Эльдамаре. Этой страной была Тир-на-н'Ог¹⁷, «край вечной юности», чей верховный король, Нуаду, переплыл вместе со своим народом Западное море и ступил на смертные берега Ирландии. Там верховный король Нуаду сжигает корабли, чтобы никто из Туата Де Дананн не мог вернуться в Тир-на-н'Ог. В «Сильмариллионе» же рассказывается, как верховный король нолдор Феанор переплыл со своим народом Западное море и вступил на смертные берега Белерианда. Там король Феанор тоже сжег свои корабли, чтобы никто из нолдор не мог вернуться в Эльдамар.

¹⁷ Вообще, Туата Де Дананн пришли откуда-то с севера, но нигде не говорится, что из Страны вечной юности.

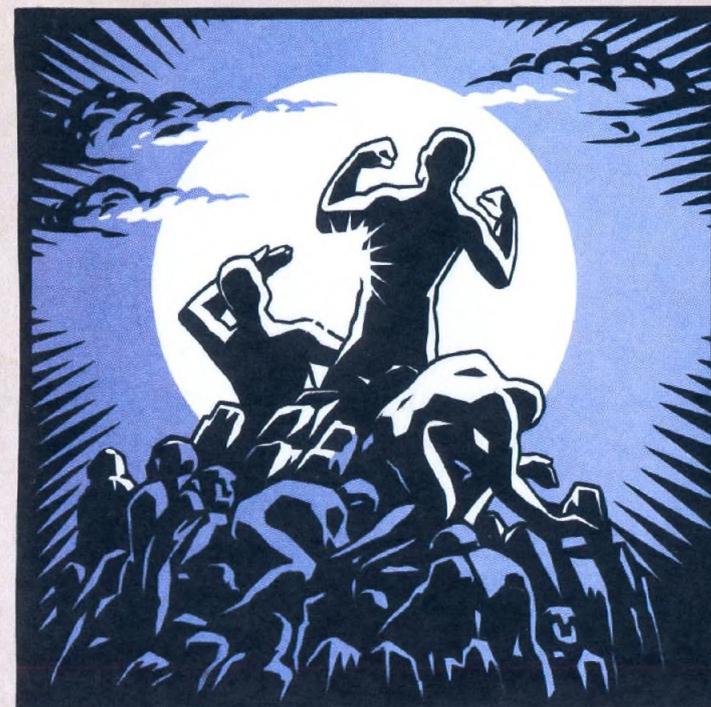


Рис. Пробуждение людей с первым восходом солнца

И Нуаду, и Феанор со своим народом вскоре одержали первую победу в первой битве на новой земле. Накануне первого восхода солнца нолдор одержали великую победу в Дагор-нуин-Гилиат, или Битве под звездами, но в этой битве Феанор был убит. Точно так же Нуаду из Туата Де Дананн привел свой народ к победе в Первой битве при Маг Туиред, и, хотя он не был убит, он потерял руку и уже не мог оставаться королем. Итак, оба народа выиграли свои первые битвы, но утратили королей. Следующим верховным королем Туата Де Дананн стал Дагда, который привел свой народ к победе во Второй битве при Маг Туиред, где они сражались с чудовищными легионами демонов преисподней и великанами, известными как фоморы. В Белерианде следующим верховным королем нолдор становится Финголфин, который привел свой народ ко второй победе в Дагор Аглареб, или Славной битве с орками, троллями и балрогами — теми же, в сущности, демонами преисподней.

КОРОЛИ И КОРОЛЕВСТВА НОЛДОР

Победа Дагды над легионами фоморов дала Туата Де Дананн век относительного мира, во время которого сыновья короля и его вожди получили свои владения в Ирландии. Точно так же победа Финголфина

над легионами Моргота дала нолдор почти четыре столетия практически без войн. За это время сыновья Финголфина и его братьев, Феанора и Финарфина, основали около десятка нолдорских королевств в северном Белерианде в качестве оборонительной линии против своих врагов.

Однако когда восход солнца ознаменовал наступление Эпохи людей (наших исторических, героических предков, подразумевает Толкин), он также стал и началом конца дней нолдор в Средиземье. Это соотносится с историей Туата Де Дананн: когда их время в мифической истории Ирландии подошло к концу, их окончательно вытеснили сыны Миля, раса смертных, считающихся предками исторических гэлов Ирландии.

Толкиновская тема умаления силы эльфов в Средиземье имеет много общего с умалением Туата Де Дананн. Остатки этой дочеловеческой и некогда могущественной расы в конце концов стали известны как Aes Sidhe (произносится как «ши»), или сиды. Это название означает «народ холмов», поскольку считается, что, удалившись из мира смертных, умалившиеся Туата де Дананн сокрылись внутри «полых холмов» и древних погребальных курганов.

Нолдорские и синдарские королевства и города сопоставимы со множеством легендарных потаенных мест обитания сидов: это и сверкающие пещеры, как у короля Тингола в Менегроте; и тайные долины, как Тумладен, где стояла цитадель короля Тургона Гондолин; и опасные речные ущелья, вроде тех, где стоял могучий Наргортронд

Финрода; и гавани вроде кирдановских Бритомбара или Эглареста; и даже далекие острова, как убежище на острове Балар.

КОРОЛИ И КОРОЛЕВСТВА НОДДОР В ПЕРВУЮ ЭПОХУ

| ДОМ | ПРАВИТЕЛЬ | КОРОЛЕВСТВО |
|-----|--------------------|----------------------------|
| | Финрод Фелагунд | <i>Нарготронд</i> |
| | Ородрет | <i>Тол Сирион</i> |
| | Анград и Аэгнор | <i>Дортонион</i> |
| | Фингон | <i>Дор-ломин</i> |
| | Тургон | <i>Невраст и Гондолин</i> |
| | Маэдрос и Маглор | <i>Лотланн</i> |
| | Келегорн и Куруфин | <i>Химлад</i> |
| | Карантир | <i>Таргелион</i> |
| | Амрод и Амрас | <i>Восточный Белерианд</i> |

ПРИМЕЧАНИЕ*:
САМ
ФИНГОЛФИН
ПРАВИЛ
В ХИТЛУМЕ
И МИТРИМЕ

ЭДАЙН – ГЕРОИ БЕЛЕРИАНДА

Рассказ Толкина о пробуждении людей на востоке Средиземья и их странствии на запад в Годы Солнца является зеркальным отражением происхождения и миграции эльфов в Годы Древ. И зная, что толкиновский Поход эльфов был вдохновлен преданиями об исторических миграциях кельтских народов, можно заметить, что странствия людей, в свою очередь, были вдохновлены исторической миграцией на запад германских племен. В соответствии с этим насколько бессмертные эльфы попадают в рамки мифов и народных преданий кельтов, настолько толкиновские смертные люди совпадают с мифами и фольклорной традицией германцев, скандинавов и англосаксов. Самым распространенным языком эльфов Белерианда был синдарин, построенный по модели валлийского, в то время как основным человеческим языком эдайн — тех героических людей Первой Эпохи, что первыми вступили в Белерианд, — был талиска, предок «всеобщего языка», или вестрона Третьей Эпохи, построенный по модели англосаксонского (древнеанглийского).

Когда эдайн приходят в Белерианд в начале четвертого столетия Первой Эпохи, Толкин изображает их благородными варварами, чьи племена по дороге на запад выдержали ужасающие испытания. Эльфы жалели несчастных

смертных, чья жизнь была коротка и полна страданий, вызванных старостью и болезнями. И все же эдайн Толкина обладают первобытным благородством и чувством чести, что сближает их по духу со смертными героями германской и скандинавской мифологии. На квенья, языке нолдор, их называют Атанатары, Праотцы людей, поскольку эдайн быстро переняли искусства и ремесла эльфов и отплатили своим наставникам полнейшей верностью и высочайшим самопожертвованием. По этим качествам эдайн сопоставимы с героями скандинавских саг, которые являются добровольными вассалами вождей и королей династических кланов или домов и носят имя своих лордов. Герои таких преданий зачастую именно вассалы, а не правящие короли. В случае «Саги о Вельсунгах» сам Вельсунг является королем, но истинными героями являются его вассалы Сигмунд и Сигурд¹⁸, параллели которым можно найти в толкиновском Средиземье среди героев эдайн дома Хадора.

¹⁸ Сигмунд — сын Вельсунга, Сигурд — его внук. Не совсем чтобы вассалы...



ТУРИН ДРАКОНОУБИЙЦА

Среди величайших героев эдайн Первой Эпохи был драконоубийца Турин Турамбар. По-видимому, предание Толкина о Турине и его отце Хурине было вдохновлено историей Сигурда, убийцы дракона, и его отца Сигмунда, героев «Саги о Вельсунгах». Уильям Моррис¹⁹, художник и поэт XIX века, называл эту эпическую скандинавскую сагу «великим сказанием Севера, которое должно считаться для всей нашей расы тем же, что предание о Трое для греков».

Толкиновское предание и скандинавская сага начинаются с деяний отцов. И Хурин, и Сигмунд переживают практически полное уничтожение своих домов. Во время Нирнаэт Арноэдиад (Битвы Бесчисленных слез) Хурин остается последним из арьергарда эдайн. Он в одиночку убивает семьдесят троллей²⁰, спасая отступающую армию нолдор от полного уничтожения. С такой же отвагой Сигмунд сражается с врагами, совершая кровную месть за истребление всего его клана, включая восьмерых братьев. Однако оба терпят поражение — рука Хурина, сражающегося топором, дрогнула в самый разгар битвы, а наследный меч Сигмунда сломался

¹⁹ Уильям Моррис (24 марта 1834 — 3 октября 1896) — английский поэт, прозаик, художник, издатель, социалист. Крупнейший представитель второго поколения прерафаэлитов, неофициальный лидер Движения искусств и ремесел.

²⁰ Не совсем так. В тексте говорится, что каждый раз, поражая топором противника, Хурин восклицал: «Айрэ энтулува!», и клич это был слышен семьдесят раз, но кого именно убил Хурин, не уточняется. В конце концов его задавили массой орки.





Рис. Гномские шахты Белегоста

в последнем роковом поединке. Среди эльфов и людей Белерианда Хурин

Стойкий прославился как «величайший воин среди смертных», но, как и скандинавский герой Сигмунд, он еще более прославился как отец драконоубийцы. Прославленным сыном Хурина был Турин Турамбар, убийца Глаурунга, Отца драконов, в то время как сын Сигмунда Сигурд стал убийцей Фафнира, Князя всех драконов. Оба драконоубийцы носили перекованный наследный меч: меч Турина носил имя Гуртанг²¹, Смертоносное железо, а мечом Сигурда был Грам, Гнев. Однако даже вооруженные такими мечами герои не верили, что великих змеев можно убить одним оружием. Чтобы противостоять такой кошмарной твари, необходимы были хитрость и отвага. Турин решил спрятаться в глубокой расщелине над рекой и, когда Глаурунг попытался перебраться через ущелье, поразил чудовище снизу, в живот. Сигурд же укрылся в прикрытом сверху рву на узкой дороге, по которой тварь ежедневно ходила пить из лесного ручья: когда Фафнир оказался надо рвом, герой-Вельсунг вонзил свой клинок Грам в незащищенное брюхо чудовища.

²¹ Разница лишь в том, что Гуртанг не был наследным мечом Турина — он был дарован ему королем Тинголом, и сломался он после смерти Турина.

ГНОМЫ БЕЛЕРИАНДА

На первый взгляд, Торин и его отряд гномов воспринимаются читателем «Хоббита» несколько комически, как гномы в некоторых волшебных сказках. Однако гномы «Сильмариллиона» — это довольно суровая и угрюмая раса с фатализмом гномов-кузнецов скандинавской мифологии. Хотя Толкин вкратце рассказывает о пробуждении Семерых Праотцев гномов в Годы Древ и говорит об их путешествиях и торговле, никаких упоминаний об истинных героях этой замкнутой расы не появляется до Нирнаэт Арноэдиад во время Войны Самоцветов. Толкин рисует гномов как искусных оружейников, подобных гномам-кузнецам из скандинавской мифологии, изготовителей доспехов и оружия. Гномы Белегоста, вооруженные могучими боевыми топорами, в шлемах с личиной, в огнестойких гномьих кольчугах упорно противостояли всепожирающему пламени дракона Глаурунга и его отродий. Толкин также упоминает, что во время этой битвы гномы не только

продемонстрировали свое кузнечное искусство, но и показали себя расой яростных воинов, что сильно отличает их от стереотипа из волшебных сказок. Например, король гномов Азагхал в последний момент своей жизни вонзил кинжал глубоко в брюхо Глаурунга, заставив его и его потомство покинуть поле битвы.

Толкина вдохновляло желание отделить эту расу от более позднего названия «гном», которое использовалось для обозначения человека маленького роста, и связать своих гномов с бородатыми, приземистыми, коренастыми существами из германской мифологии, которые жили в пещерах под землей.

Толкин начал свои попытки создания этой расы с определения должного множественного числа и остановился на Dwarves, в то же время признавая, что с точки зрения лингвистики было бы корректнее называть их Dwarrows²².

Он также пытался узнать информацию об этом народце, анализируя традиционные сказки: о связи гномов и горного дела, о накоплении сокровищ, об отковке сверхъестественного оружия и создании украшений и даров с магическими свойствами. Все эти черты в той или иной степени помогли Толкину заново создать гномов Средиземья.

²² Перевод слова «dwarf» как «гном» — устоявшаяся традиция, «дворфы» населяют обширное поле геймерской литературы, хотя, по сути дела, толкиновские гномы именно dwarves. Dwarfow точно так же переводится как «гном», «карлик», «дворф», так что для русскоязычного читателя этот абзац дополнительного смысла не несет.



ПОХОД ЗА СИЛЬМАРИЛЛОМ

Как считал Толкин, «в людях (таковых, каковы они сейчас) есть толика "крови" и наследия эльфов, и людские искусство и поэзия в значительной степени зависят от нее или ею определяются» (из письма 131 Мильтону Уолдману). В его сказаниях мудрость и история бессмертных эльфов эпохи мифов наследуются человечеством — и это наследие облагораживает дух человеческой цивилизации.

Ключевым моментом, в который возникает связь между людьми и эльфами, является клятва верности эльфийской принцессы Лутиэн и смертного героя Берена, клятва, заставившая их выступить в Поход за сильмариллом. Лутиэн была дочерью Элу Тингола, верховного короля серых эльфов, и его супруги, майа Мелиан. Она считалась самым прекрасным ребенком среди всех рас и самой лучшей певицей на свете, вокруг которой собирались соловьи. Потому ее и называли Лутиэн Тинувиэль, «дева сумерек». Она стала воплощением «дамы в белом», так часто появляющейся в кельтских легендах.

В валлийском предании о сватовстве к Олвен мы встречаем другую девушку, которая считается самой красивой женщиной своего времени. Ее глаза, как и у Лутиэн, горят светом; ее кожа тоже белее снега. Имя Олвен означает «белый след» — это имя она получила, поскольку с каждым шагом под ее ногами в лесу расцветали четыре белых цветка. Сравните эту легенду с толкиновским рассказом о нифредиле, белом

цветке в виде звездочки, который впервые расцвел в Средиземье в честь рождения Лутиэн, а потом вечно цвел на ее кургане.

Завоевание руки Олвен потребовало от ее жениха, Килуха, взяться за почти невыполнимое задание «Тринадцати Сокровищ Британии», что очевидно можно сравнить с почти невыполнимым заданием добыть сильмариллы, ибо выкупом за Лутиэн стал один из трех сильмариллов в короне Моргота, Черного Врага.

Однако еще более очевидным источником вдохновения для Толкина послужила древнегреческая история любви Орфея и Эвридики. И в толкиновском сказании, и в греческом мифе есть сходение в подземный мир и сила любви и музыки перед лицом смерти. В версии Толкина Лутиэн поет и заставляет волка-стража Кархарота уснуть у врат черной подземной крепости Ангбанд. Оказавшись там, Лутиэн снова поет столь прекрасную песню, что Моргот впадает в дрему, и Берену таким образом удается вырезать один из сильмариллов из железной короны. Лутиэн удается бежать из Ангбанда, но в последний момент, у выхода из туннеля, она теряет своего возлюбленного Берена²³.

В толкиновской адаптации греческого мифа мужчина и женщина меняются ролями. В греческом мифе Орфей играет на своей арфе и поет, чтобы заставить заснуть Кербера, пса-стража врат Аида. Оказавшись внутри, Орфей снова поет столь прекрасную песнь, что Аид плачет и дарует ему жизнь

²³ Вообще, Берен погибает гораздо позже, во время охоты на Кархарота, который у врат Ангбанда откусывает ему руку с зажатым в ней сильмариллом.



Рис. Берен вырезает сильмарилл из короны Моргота.

Эвридики. Орфей успешно покидает преисподнюю, но в последний момент, у выхода из туннеля, его возлюбленную Эвридику отнимают у него²⁴, и она возвращается в Аид.

Чтобы подчеркнуть сходство между греческим мифом и своим сказанием, Толкин повторяет это путешествие, заставляя Лутиэн последовать за душой Берена после его смерти. На сей

²⁴ Следует упомянуть, что Орфей нарушает запрет и оборачивается — и вот тогда, и только тогда, он теряет Эвридику.

раз в настоящей Обители мертвых в Бессмертных землях Лутиэн в точности воспроизводит путь Орфея, когда поет перед Мандосом-Аидом и получает вторую жизнь для своего возлюбленного. Однако, в отличие от Орфея и Эвридики, Лутиэн и Берену дозволено прожить свои новые смертные жизни. В походе за сильмариллом Толкин не только меняет роли Орфея и Эвридики местами, но также изменяет и трагический конец этой истории. И в этом, хотя бы на время, Толкин позволяет любви победить смерть

СТРАНСТВИЕ ЭАРЕНДИЛЛА

Все начинается со звезды. В античном мире это была «утренняя звезда». Она же была и «вечерней звездой» — это планета, которую мы знаем как Венеру, названная именем римской богини любви. В 1913-м, еще будучи студентом Оксфорда, молодой Дж. Р. Р. Толкин обнаружил свою яркую звезду в древнеанглийской (англосаксонской) мистической поэме «Христос» Кюневульфа²⁵: «Славься, Эарендил, ярчайший из ангелов/светить над Средиземьем людям посланный!» По контексту Толкин заключил, что этот Эарендил должен относиться к самой утренней звезде, сияющей над землей людей, находящейся между небесами и адом, иначе называемой Средиземье.

²⁵ Кюневульф (конец VIII — начало IX или X века, точные даты жизни неизвестны) — англосаксонский народный поэт, предположительно монах. Один из немногих англосаксонских поэтов, известных по имени (поскольку стихотворения содержали его подпись, «вплетенную» в текст и выполненную руническим алфавитом), и один из четырех, чьи работы сохранились до нашего времени. Прославился благодаря религиозным сочинениям, считался выдающимся деятелем христианской древнеанглийской поэзии.



Толкин был уверен, что в Эарендиле, «ярчайшем из ангелов», он обнаружил оригинальный древнеанглийский миф. Это был миф, скрывающийся за осколком уцелевшей исландской волшебной сказки, истории о герое Орентиле²⁶, который в скандинавской мифологии ассоциировался с утренней звездой. На следующий год Толкин поставил себе задачу мысленно реконструировать истинный миф об Эарендиле. Конечным результатом стала длинная повествовательная поэма «Странствие Эарендила». Толкиновский Эарендил — как и древний Летучий голландец — это мореход, который странствует в бесконечном лабиринте туманных морей и зачарованных островов. Как посланец эльфов и эдайн Белерианда, Эарендил направился на поиски Бессмертных земель. В предании Толкина — так же как и в легенде о Летучем голландце — окончательное спасение и освобождение для моряка возможно, лишь если любящая его девушка пожертвует собой. В данном случае возлюбленной моряка оказывается эльфийская принцесса Эльвинг из Дориата, внучка Берена и Лутиэн Тинувиэль, которой по наследству достался сильмарилл. Бросившись навстречу смерти с высокого утеса в море, Эльвинг по волшебству превратилась в морскую птицу, которая в клюве принесла Эарендилу священный камень живого света. И, укрепив сильмарилл на лбу и осветив себе путь, Эарендил наконец приводит корабль к берегам Бессмертных земель.

²⁶ Это имя встречается в разных вариантах, но именно в скандинавской мифологии оно звучит как Аурвандил, спутник бога Тора...

Толкин написал «Странствие Эарендила» в конце лета 1914-го. Это стало его первой попыткой вступить в свой будущий вымышленный мир Арды. В этом стихотворении, а позже и в «Сильмариллионе» Эарендил возносится в небеса, откуда лучистый свет сильмарилла — утренней звезды — вечно льется на Средиземье. Источник этого стихотворения находится в строках поэмы иного времени, но, как писал Генри Карпентер в биографии автора, в образе Эарендила Толкин создал нечто уникальное, собственное — и более того: по словам Карпентера, «по факту это было началом собственной толкиновской мифологии».

ВОЙНА ГНЕВА

Миссия Эарендила Морехода, в результате которой он пересек Западное море как представитель Свободных народов Средиземья, привела к союзу с Валар — Силами Арды ради победы над Морготом, Черным Врагом. Впервые все герои Средиземья и Бессмертных земель собрались в единое войско ради последней битвы, которая, как некогда сказал Толкин, была более похожа на Рагнарёк, чем на что-либо иное. Это была Война Гнева, в которой Манвэ, король Валар, направил воинов Валар, майари нолдор из Амана в Средиземье на войну против Моргота и его союзников. Эта война действительно сопоставима со скандинавским Рагнарёком, грядущей битвой,

в которой Один, король богов, отправит асов, ванов, валькирий и эйнхериев (павших воинов Вальхаллы) из Асгарда в Мидгард на битву против Локи, скандинавского бога хаоса²⁷.

Толкиновский Моргот определенно похож на мстительного Локи, провозвестника Рагнарёка. Оба много веков провели в плену в цепях и, освободившись, обрушили на мир чудовищные силы тьмы.

Уцелевшие синдар, нолдор, эдайн и гномы Белерианда бились плечом к плечу с могучим воинством Валар на протяжении сорока лет, чтобы сойтись с врагами в решающем сражении перед вратами Ангбанда.

Эпическая Великая битва у Толкина начинается с зова рога Эонве, вестника Валар, в то время как Рагнарёк начинается со звука боевого рога Хеймдалля, стража асов. В «Сильмариллионе» мы видим союзника Моргота, чудовищного Готмога с пламенным мечом, возглавляющего легионы балрогов, огненных демонов. В то же время в «Прорицании вельвы», скандинавской поэме, описывающей сотворение и гибель мира, мы видим союзника Локи, великана Сурта с огненным мечом, возглавляющего свои легионы эльдйотнар (огненных великанов).

²⁷ Локи, конечно, хтоничен, но богом Хаоса он все-таки не является. По словам Ж. Дюмезиля, «Локи — это огонь, говорили первые приверженцы натуралистического толкования. Локи — вода или ветер, поправляли другие. Последователи Манхардта обрядили его в униформу «духов растительности». В нем видели бога с адскими и хтоническими чертами (...). Одни фольклористы сочли возможным приветствовать в его лице своего рода удачливого старшину в армии гениев, троллей и эльфов, всегда кишаших на скандинавском горизонте. Другие признали в нем одновременно и «культурного героя» из мифологических рассказов некоторых полудивилизованных народов, и обманщика, который порой его замещает».

Рис. На противоположной стр.: Глаурунг в Пятой битве



Во время Рагнарёка ужасающий Фенрир, величайший из волков Мидгарда, пожирает солнце, а у Толкина в повествовании есть чудовищный Кархарот²⁸, величайший из волков Средиземья, проглотивший сильмарилл.

В ходе Рагнарёка Ермунганд, мировой змей, заливает море ядом, в то время как в Великой битве драконы изливают огонь на землю.

Несмотря на этот перечень совпадений, некоторые черты этих преданий противоположны: у Толкина Молот преисподней, Гронд, находится в руках Моргота, Валы землетрясений и тьмы, в то время как в скандинавском предании Молот богов, Мьельнир, сокрушитель, находится в руках Тора, бога грома и молнии, остающегося на светлой стороне.

В Средиземье мы встречаем Хуана, отважного Пса Валар, в то время как в Мидгарде мы видим Гарма, злобного пса богини Хель.

Однако когда ход битвы медленно, но неудержимо оборачивается против сил Черного властелина, Моргот пускает в ход свое последнее оружие — Анкалагона Черного, величайшего и могущественнейшего дракона в истории Арды, а за ним из бездн Ангбанда вырывается легион крылатых драконов и оттесняет войско Валар. Атака Анкалагона («Стремительные Челюсти») в Великой битве имеет прообраз в рассказе вельвы о Рагнарёке, когда прилетает «черный дракон, сверкающий змей» Нидхегг

²⁸ Только убит Кархарот был задолго до Войны Гнева.

(«злобный убийца»), чудовище, вырывающееся из мрачных глубин Нифльхейма²⁹, где он долго грыз корни Мирового древа. Нападение Нидхегга с воздуха вместе с атакой Локи с моря на корабле «Нагльфар», великом корабле мертвых, собранном из ногтей мертвецов, который ведет йотун Грим, обратит ход битвы против богов. Две эти угрозы приведут к взаимной гибели Одина и Локи и в конце концов всего мироздания.

В толкиновской Великой битве, однако, Анкалагону и его легиону драконов противостоит Эарендил Мореход, стоящий у штурвала своего огромного летающего корабля, благословленного Валар и вознесенного в небеса. В конце концов Эарендил убивает Анкалагона, и воинство Валар одерживает победу. Таким образом, хотя Война Гнева и оканчивается победой воинства Валар, ценой этой победы становится полное уничтожение всех королевств и земель Белерианда.

В какой-то степени и Толкин, и скандинавы разделяли катастрофическое видение судьбы своего мира, но и в том и в другом случае оставалось место для некоторой надежды. Мы знаем, что в любой из легенд затонувший мир снова восстает со дна океана и появляется зеленая плодородная земля. В скандинавской космологии это видение приходит Гимле с золотой крышей, в то время как в мире Толкина этой землей становится островное государство Нуменор.

²⁹ В «Прорицании вельвы» он нисходит с «темных вершин».







ГЕРОИ
ЭПОХИ ЗВЕЗД:
НОЛДОР И
НУМЕНОРЦЫ

КОРОЛИ-МОРЕПЛАВАТЕЛИ НУМЕНОРА

Вторая Эпоха — время могучих Королей-мореплавателей Нуменора. Это правители уцелевших эдайн Белерианда, которым было даровано прибежище на острове-континенте Андор («дарованная земля») в заливе Разделяющего моря Белегаэр, между Средиземьем и Бессмертными землями. Остров также был известен как Эленна-норэ, или Земля звезды, поскольку имел очертания грубой звезды с пятью лучами. Как, несомненно, знал Толкин, пятиконечная звезда была символом древнегреческой секты мистиков-пифагорейцев³⁰. Она считается «звездой человека», поскольку ее концы соответствуют растянутому телу с головой в одной вершине и руками и ногами в остальных.

Первый нуменорский король Элрос и его брат-близнец Элронд были сыновьями смертного человека Эарендила Морехода и бессмертной эльфийской девы Эльвинг Белой. Они звались Перэдилъ (полуэльфы) из-за своей смешанной крови, и им было дано право избрать себе расу и судьбу: смертный мир людей или бессмертный мир эльфов. Элронд избрал бессмертие и со временем стал владыкой эльфов Имладриса в Средиземье. Его брат Элрос принял смертную участь (хотя прожил он пять веков) и стал основателем королевства Нуменор.

У Элроса и Элронда есть параллели в греческом мифе о братьях-близнецах Касторе и Полидевке. Эти герои, Диоскуры (божественные близнецы), были сыновьями

³⁰ Звезда не была символом пифагорейцев, это был просто один из принятых у них символов, причем в перевернутом виде.

смертной женщины Леды и бессмертного бога Зевса³¹. Кастор был смертным, а Полидевк — бессмертным. Когда Кастор был убит в сражении, его бессмертного брата Полидевка охватило великое горе от того, что он больше никогда не встретится с братом даже в царстве мертвых. Зевс сжалился над ними и превратил их в созвездие Близнецов.

Близнецы Толкина не воссоединились и не нашли места среди звезд. Однако связь со звездами есть у их отца Эарендила Морехода. Как мы уже упоминали в Части 3, первоначально Эарендил был смутной фигурой из германского мифа, которого Якоб Гримм связывал с утренней звездой; в преданиях Толкина Эарендил Мореход венчает

³¹ Кастор был сыном Леды от ее смертного мужа Тиндарея, потому и родился смертным.



Рис: Нуменорская гавань Андуниз

чело сияющим сильмариллом и вечно бороздит небеса на своем летающем корабле, где, точно утренняя звезда, указывает путь всем морякам и путешественникам.

Написанная Толкином «Акаллабет», рассказывающая о падении и гибели Нуменора, — результат переработки древнегреческой легенды об Атлантиде. Это тот самый случай, когда Толкин берет древнее сказание и переписывает его так, чтобы оно выглядело как реальная история, на которой основывается миф. И, чтобы мы не упустили этого из виду, Толкин намекает, что на высокоэльфийском наречии (квенья) Нуменор зовется Аталантэ, «низвергнутый».

Толкин часто упоминал о своем «комплексе Атлантиды», который сопровождал его как «повторяющийся ночной кошмар (начинающийся с воспоминания) о Великой волне, что, вздымаясь до неба, неотвратно надвигается и погребает под собою деревья и зеленые поля». Он пришел к выводу, что это некоторая генетическая память о древней катастрофе, погубившей Атлантиду. Толкин не раз утверждал, что унаследовал этот сон от своих родителей и передал его своему сыну Майклу. Однако при написании «Акаллабет» он осознал, что в конце концов сумел избавиться от этого тревожного сна.

Изначальная легенда об Атлантиде известна из диалога Платона «Тимей» (ок. 360 г. до Р. Х.), в котором египетский жрец беседует с афинским государственным деятелем Солоном. Жрец рассказывает Солону о самой могущественной в мире цивилизации, которая существовала

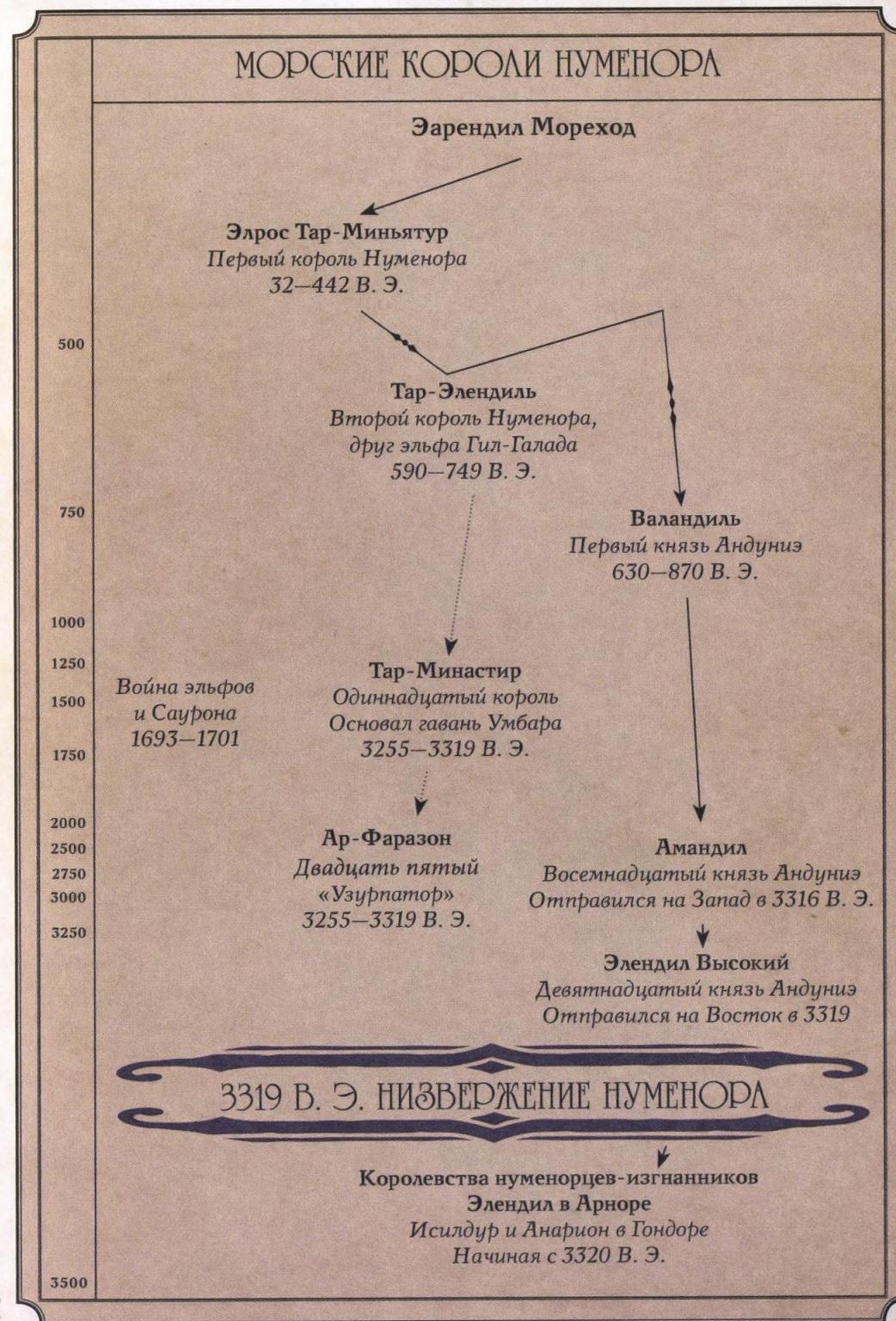
в островном государстве Атлантида за девять тысяч лет до их разговора. Атлантида была островом размером с Испанию и находилась в Западном море за Геркулесовыми столпами. Ее власть простиралась на все земли Европы и Средиземноморья, но в своей неумной гордыне эти люди решили потягаться с бессмертными богами. В конце концов страшный катаклизм — извержение вулкана и последовавшая за ним огромная волна — привел к тому,



Рис.: Элрос Тар-Миньятур, первый король Нуменора

что Атлантида погрузилась в море. Толкин использовал легенду Платона как набросок для своей «Акаллабет». Однако он не стал делать того, что сделало бы большинство авторов, — не стал писать драматическое повествование на основе легенды. Вместо этого он добавил к образу своего погибшего острова немного индивидуальных черт и подробностей, то есть подробную историческую хронологию трех тысячелетий, социологию, географию, естественную историю, лингвистику и биографии известных личностей³².

³² Из письма 163, К. У. Х. Одену.





СОН ТОЛКИНА И ИСТОРИЯ

Создание Толкином Нуменора, или Вестернессэ на всеобщем языке вестрон, было его сознательной попыткой воссоздать «подлинную историю» гибели Атлантиды, легенду, которая отражена во многих мировых мифологических системах. Толкин, возможно, был даже слишком скрупулезен, создавая свою версию этой истории. И как бы он ни перерабатывал сюжет в «легенду на грани волшебной сказки и реальной истории», он очевидно верил в гибель Атлантиды как в реальное историческое событие.

Толкин прожил достаточно долго, чтобы историчность внезапной гибели подобной Атлантиде цивилизации подтвердилась, как и описание последовавшей за этим Великой волны. В середине 1960-х в результате раскопок в Эгеиде было обнаружено островное государство, уничтоженное во втором тысячелетии до Р. Х. вулканическим извержением и гигантской волной. Это цунами опустошило все Средиземноморье от Греции до Марокко и Испании и, несомненно, стало тем самым историческим событием, которое вдохновило платоновскую легенду об Атлантиде. Тера, ныне Санторин, была центром минойской культуры, но, как и множество минойских поселений на соседнем Крите, она была почти полностью уничтожена катаклизмом за один день. Время минойских царей-мореходов

На противоположной стр.: Восход солнца в Нуменоре

закончилось, когда самая большая в истории человечества прибрежная волна прошла по Средиземноморью.

По всей видимости, Великая волна Толкина хлынула из его личных кошмаров в легенду, а затем в Средиземье, прежде чем снова отступить в человеческую историю, — или (как, вероятно, полагал сам Толкин) последовательность была обратной, начиная со Средиземья. Что бы ни случилось на самом деле, вера Толкина в правдивость этого повторяющегося кошмара привела к созданию анналов королевей-мореплавателей Нуменора и их королевства, которое в поздние времена, согласно толкиновской мифологии, стало известно древним грекам как Атлантида.

Однако кошмарные сны на этом не окончились. Как собственный сын Толкина Майкл унаследовал отцовский сон, так и в толкиновском «Властелине Колец» мы видим, что через несколько тысяч лет один из потомков королевей-мореплавателей унаследовал ужасное видение низвержения Нуменора. Во время Войны Кольца Фарамир становится свидетелем падения Саурона и признается, что это напоминает ему повторяющийся сон «о великой темной волне, восстающей над зелеными землями... о наступлении неизбежной тьмы».



КОРОЛЕВСТВА НУМЕНОРЦЕВ-ИЗГНАННИКОВ

Точно так же, как история о трагической гибели Атлантиды отражается в мифологии многих народов мира, существует не меньшее количество легенд о людях, уцелевших в этом катаклизме, и о создании ими новых королевств в новых землях. Например, мексиканские ацтеки утверждали, что являются потомками тех, кто избежал гибели вместе с континентом Ацтлан. Кельтские легенды рассказывают о предках из затонувшей страны Кантреф Гвэллод в современной бухте Кардиган у западных берегов Уэльса. Древнегреческий миф о Девкалионе и Пирре, переживших великий потоп, почти идентичны библейскому преданию о Ное и его жене, и потомство этой четы заново населяет мир.

В мире Толкина предводитель Верных, Элендил Высокий, последний князь Андуниев, переживает низвержение Нуменора. Подобно Вергилию, который описывает в своей «Энеиде» спасение царевича Энея после гибели Трои и его плавание на запад, в Италию, где его потомки основали великий город Рим и Римскую империю, Толкин в своем предании рассказывает о том, как Элендил, последний князь Нуменора, отправился на восток, в Средиземье, где он с сыновьями Исилдуром и Анарионом основал могущественные королевства нуменорцев-изгнанников — северное королевство Арнор и южное королевство Гондор.



Рис.: Столпы Королей

ПОСЛЕДНЕЕ КОРОЛЕВСТВО ЭЛЬФОВ НОДДОР

Если эдайн Белерианда стали основателями Нуменора, то эльфы, пережившие Войну Гнева, собрались в последнем королевстве нолдор в Средиземье к западу от Синих гор — в королевстве Линдон и Серых

Гаванях. Они собрались под стягом Гил-Галада — «сияющей звезды» — последнего верховного короля нолдор, который, как говорит Толкин, владел копьем Аэглос, выкованным эльфийскими кузнецами. Это название означает «снежное острие», и перед ним «никто не мог устоять». Аэглос, несомненно, был в понимании Толкина аллюзией на Гунгнир, символ власти и могущества Одина, откованный в Альвхейме эльфом-кузнецом Двалином и считавшийся самым ужасным оружием Владыки Побед.

Гил-Галад — верховный король Линдона, но владыкой Серых Гаваней считался Кирдан Корабел, строитель лебединых эльфийских кораблей. Только он после Преображения мира мог строить корабли, которые были способны идти «прямым путем» в Аваллонэ в Бессмертных землях. Аваллонэ (что значит «близ Валинора») на Одиноком острове Тол Эрессэа, как признавал сам Толкин в письме к издателю, является очевидной аллюзией на бессмертное королевство короля Артура, Авалон.

Толкин также не скрывал истоков красноречивой географии Линдона и Серых Гаваней. Как он сам указывал, горы Уэльса на границе с центральными графствами Великобритании сравнимы с Синими горами на границе Эриадора. Стоит лишь посмотреть на очертания береговой линии Уэльса и Корнуолла, разделенных характерным клином Бристольского залива и рекой Северн, чтобы увидеть, что они повторяют береговую линию Северного и Южного Линдона, разделенных таким же клином залива Лун и рекой Лун.

Проводя детство в центральных графствах, Толкин интересовался надписями на странном языке на бортах валлийских вагонов для угля. Так у него развилось эстетическое ощущение в отношении языков: некоторые он считал красивыми, а другие уродливыми. Слушая валлийскую речь и пение церковных хоров на валлийском, Толкин не сомневался, что в валлийском он нашел один из самых красивых и музыкальных языков. Толкин считал, что если бы у эльфов был язык, то логично было бы искать его происхождение в языке бриттов. В дальнейшем, как мы уже заметили, он изобрел эльфийский язык (синдарин) со структурой, основанной именно на структуре валлийского.

История, мифы и языки древнего Уэльса и эльфийского Линдона стали для Толкина двумя сторонами одной медали. Валлийские хоры известны по всему миру, а Линдон славился как земля песен. Исторически Уэльс и Корнуолл были последним прибежищем истинных британцев — не англичан, как и Северный и Южный Линдон являются пристанищем последних уцелевших высших эльфов Средиземья.

Это различие между британским и английским чрезвычайно важно для понимания космологии Средиземья. Толкин утверждает, что в правильном понимании слова термин «британец» относится именно к кельтам, говорящим на валлийском языке, которые заселили эти земли как минимум за две тысячи лет до прибытия относительно примитивных племен англичан (англосаксов) в пятом веке

от Р. Х. После многих столетий контактов с римлянами и римского владычества большая часть бриттской аристократии и клира стали говорить на латыни. Толкин это хорошо знал и писал о том, как создал синдарин похожим на валлийский, в то время как квенья нолдор формировалась им как «эльфийская латынь». Любопытно, что Толкин выбрал финский язык — сложный, со множеством флексий — в качестве основы для родного языка Гил-Галада и нолдор Линдона, а также ваньяр Эльдамара в Бессмертных землях.



ЭЛЬФИЙСКИЕ КОРОЛЕВСТВА СРЕДИЗЕМЬЯ ВО ВТОРУЮ ЭПОХУ

| ДАТА ОСНОВАНИЯ | КОРОЛЕВСТВО | ОСНОВАТЕЛЬ | |
|-------------------------|------------------------|---|---|
| 1 В. Э. | Линдон/Форлиндон | ГИЛ-ГАЛЛАД <i>Погиб в 1697 В. Э. в войне эльфов с Сауроном</i> | |
| | Митлонд/Серая Гавань | КИРДАН КОРАБЕЛ | |
| | Харлиндон | ГАЛЛАДРИЭЛЬ И КЕЛЕБОРН | |
| | Начиная с 750 В. Э. | Эрин Гален/Зеленолесье | ОРОФЕР <i>Погиб в 3434 В. Э. во время битвы на поле Дагорлад</i> |
| | | Лофиэн/Лоринанд | АМДИР <i>Погиб в 3434 В. Э. во время битвы на поле Дагорлад</i> |
| 750—1350 В. Э. | Эрегион/Холлин | КЕЛЕБРИМБОР | |
| 1350—1697 В. Э. | Эрегион/Холлин | КЕЛЕБРИМБОР <i>Погиб в 1697 В. Э. во время войны эльфов с Сауроном</i> | |
| Начиная с 1697 В. Э. | Имладрис/Ривенделл | ЭЛРОНД ПОЛУЭЛЬФ | |

КЕЛЕБРИМБОР И КОЛЬЦА ВЛАСТИ

Человечество с самого начала своей истории верило в сверхъестественную силу колец. Предания о таких кольцах можно найти в мифах и народных сказках по всему свету. Более того, вера в волшебные кольца не ограничивается такими легендами и волшебными сказками; во многом она повлияла на реальную историю.

Историю толкиновского Средиземья и судьбы эльфов и людей во Вторую и Третью Эпохи во многом определяет борьба за обладание Кольцами Власти, откованными Гвайт-и-Мирдайн, «эльфийскими кузнецами» Эрегиона, и прежде всего Единым Кольцом, выкованным Сауроном в пламени Роковой горы. Это Единое Кольцо сравнимо по могуществу и значению с кольцом Одина, скандинавского короля богов. Его Драупнир — его богатство и власть.

В толкиновской истории все мастерство Келебримбора (Серебряный кулак), главы Гвайт-и-Мирдайн и величайшего кузнеца Средиземья, и все коварство Саурана вылились в создание Колец Власти. В скандинавском мифе все мастерство альвов Синдри и Брокка, величайших кузнецов Девяти миров, и вся мудрость Одина были вложены в создание Драупнира.

Драупнир означает «капающий», поскольку у этого магического золотого кольца была способность «капать» еще восемь таких же по величине золотых колец каждый девятый день. То, что им обладает Один, не только символизирует его власть над девятью мирами, но позволяет ему сосредоточивать и накапливать силы за счет источника почти бесконечного богатства. Такой же сюжет работает и для толкиновских «девяти колец смертных», которыми Саурон покупает верность людей Средиземья, в конце концов порабощая их души.

При помощи Драупнира Один правит Асгардом, в то время как остальные восемь колец становятся богатыми и могущественными дарами, при помощи которых управляются остальные восемь миров (включая Мидгард — срединный мир). У Толкина, в свою очередь, добавлены Семь колец гномов и Три кольца эльфов — и спор за обладание ими неизбежно приводит к ужасающей войне эльфов и Саурана.



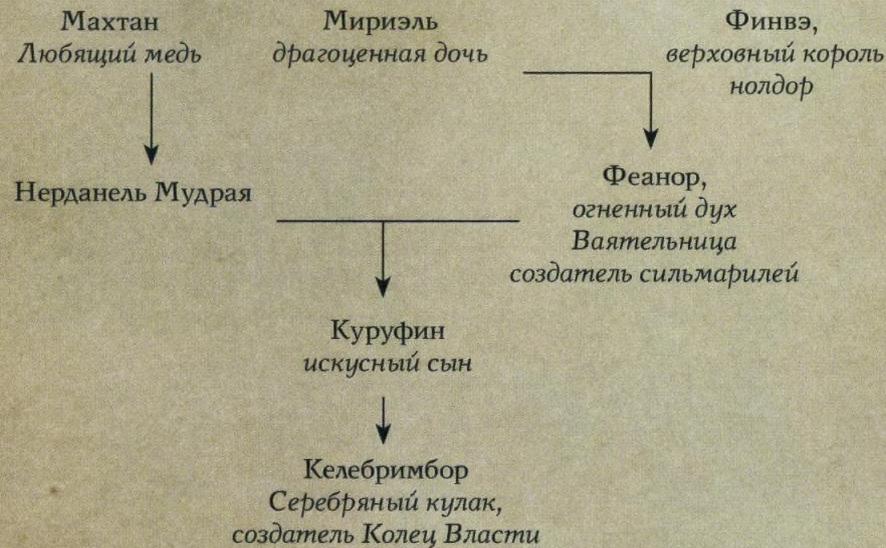
ПОСЛЕДНИЙ СОЮЗ ЭЛЬФОВ И ЛЮДЕЙ

Первый год Второй Эпохи отсчитывается от даты основания Линдона верховным королем Гил-Галадом, а последний год Второй Эпохи (3441 В. Э.) стал годом его смертельного поединка с Сауроном, Властелином Колец. Это была финальная битва Последнего Союза эльфов и людей, продолжающая классическую для толкиновского творчества тему битвы конца времен, свойственную множеству мировых эпических традиций.

Битвой при Камланне закончилась артурианская эпоха, как это обычно бывает в эпической поэзии и романах, в которых золотой век героев кончается катаклизмом. В «Илиаде» Гомер пел о разрушении Трои, истреблении ее народа и забвении ее цивилизации. В скандинавской «Саге о Вельсунгах» и немецкой эпической «Песни о Нибелунгах» подобные решающие противостояния трагически заканчиваются полным уничтожением династий Вельсунгов и Нибелунгов.

В Последнем Союзе эльфов и людей Толкин сводит Гил-Галада, верховного короля нолдор, и Элендила, верховного короля нуменорцев-изгнанников, на поле боя в смертельном поединке с Сауроном Властелином Колец и его Призраками Кольца на склоне Роковой горы в Мордоре. Это кульминация эпического повествования о Второй Эпохе, в которой просматривается явная параллель союзу рыцарей Круглого

КЕЛЕБРИМБОР И КОЛЬЦА ВЛАСТИ



ДЕВЯТЬ
ЛЮДСКИХ
КОЛЕЦ
(КЕЛЕБРИМБОР)

Король-чародей
Ангмара

Кхамул,
черный вастак

(Три) Черные
нуменорцы

(Четыре) Вастаки и
южане

ТРИ
ЭЛЬФИЙСКИХ
КОЛЬЦА
(КЕЛЕБРИМБОР)

Нэнъя, белое кольцо Воды –
Галадриэль

Вилья, синее кольцо Воздуха –
Элронд

Нарья, красное кольцо Огня –
Кирдан

СЕМЬ
ГНОМСКИХ
КОЛЕЦ
(КЕЛЕБРИМБОР)

Длиннобороды
(народ Дурина)

Широкозады

Огнебороды

Железноруки

Жесткобороды

Черновласы

Камненоги

ЕДИНОЕ
КОЛЬЦО
(САУРОН)

Стола в битве при Камланне, где в таком же поединке сходятся Артур, верховный король бриттов, и Мордред, глава союза пиктов, скоттов и саксов³⁴.

Хотя черные силы Мордреда и Саурона в итоге оказываются уничтожены, цена победы над ними столь велика, что за ней следуют века хаоса и войн. В Британии король Артур и большая часть рыцарей Круглого Стола убиты, а мечте о Камелоте пришел конец. В Средиземье Гил-Галад и большая часть войск Союза эльфов и людей погибли. В Британии победа приносит крах мечтам о королевстве Камелот, а в Средиземье победа приносит гибель королевствам эльфов и людей³⁴. И, что еще хуже, после этой финальной битвы Единое Кольцо не было уничтожено. Ибо как Хреймдар, король гномов, потребовал себе проклятое кольцо Андвари в скандинавской «Саге о Вельсунгах» «как вергельд за смерть сына Отра», так и ужасное Единое Кольцо взято Исилдуром, уцелевшим сыном Элендила, как «вира за смерть моих отца и брата». Вскоре зло этих колец привело к предательскому убийству как Хреймдара, так и Исилдура, и тяжесть чудовищного проклятия легла на будущие поколения.

³³ Не очень понятно, откуда взято утверждение, что противниками войска Артура при Камланне были именно скотты, пикты и саксы. Раскол произошел во всем королевстве.

³⁴ Как Линдон остался цел, так и Гондор с Арнором существовали еще очень долго.

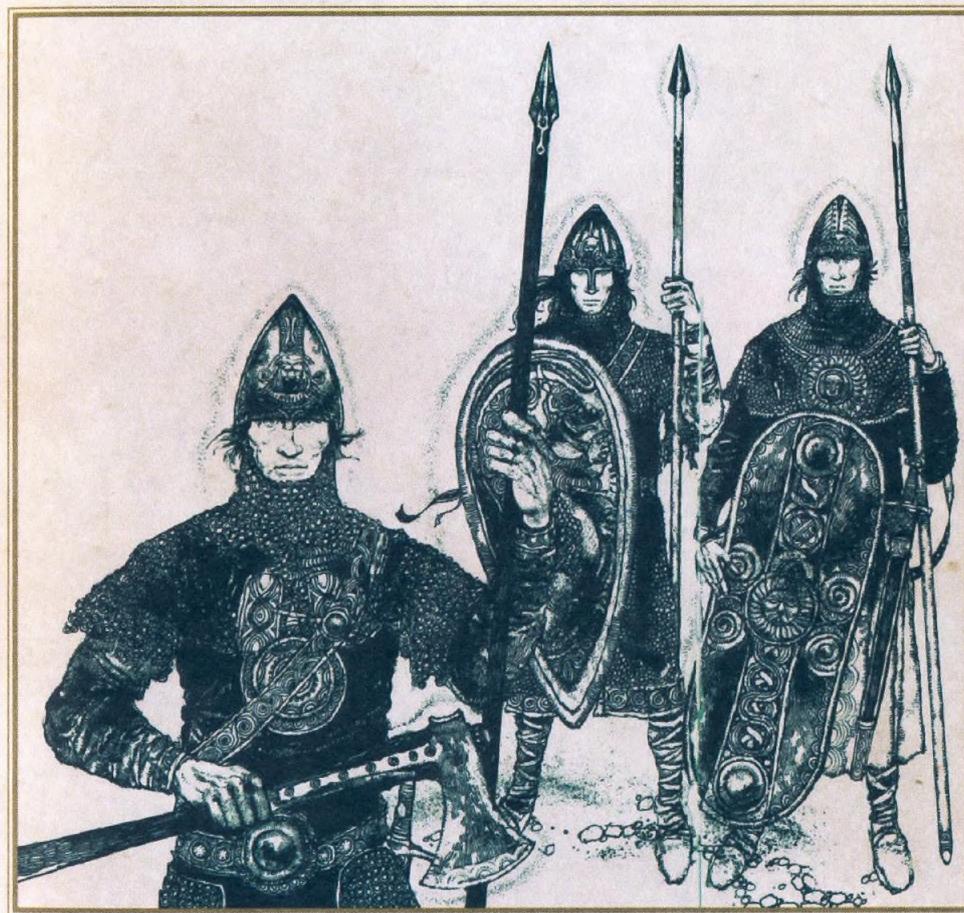


Рис: Дунэдайн Элендил, Исилдур и Анарион



ГЕРОИ
ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ДУНЭДАЙН И ГНОМЫ

КОРОЛИ ГОНДОРА И АРНОРА

Рассказ Толкина о Третьей Эпохе в первую очередь связан с судьбами нуменорцев-изгнанников из объединенного королевства дунэдайн («людей запада»), которое после гибели верховного короля Исилдура (2 год Т. Э.) распалось — или, как выразился Толкин, разделилось на два королевства, Гондор и Арнор. «Разделилось» — слово, которое не раз встречается в работах Толкина, чаще всего в отношении королевств эльфов, гномов и людей, и почти всегда это разделение связано с трагическими последствиями. Тема раскола явно глубоко задевала. В его повествования включено множество примеров бед, смут и катастроф, возникающих в результате разделения. Одно из главных направлений мысли Толкина — разделение ведет к трагедии или, в лучшем случае, к печали и тоске, как в ситуации окончательного ухода эльфов из Средиземья. Объединение, если его можно достичь, ведет к позитивным результатам, радости и удовлетворению.

Возвращение короля, восстановление угасшей династии — постоянная тема не только в мифологии, но и в реальной истории большинства стран с наследной монархией. Некоторые возвращения оказывались успешными, как в случае с Карлом II (1630—1685)³⁵ в Англии, другие кончались неудачей, как с

³⁵ Карл II (29 мая 1630, Лондон — 6 февраля 1685, там же) — король Англии и Шотландии с 1660 года, старший сын Карла I и Генриетты Французской. С середины 1640-х годов пребывал с матерью и братьями на континенте, где воспитанием его заведовал Эдвард Хайд. После казни отца (1649) признан Шотландией как его законный преемник; в 1650 году прибыл в Шотландию и был там коронован, однако войска Кромвеля вторглись туда и разгромили шотландских сторонников Карла. Потерпев поражение в битве при Вустере 3 сентября 1651 года, он некоторое время скрывался в Англии (за его голову была назначена огромная награда), после чего бежал во Францию. Вернулся в Англию после реставрации, организованной генералом Монком, и вступил на престол в день, когда ему исполнилось тридцать лет (29 мая 1660 года).

Красавчиком принцем Чарли (1720—1788)³⁶, «королем за морем» в Шотландии. Надежда на это всегда остается живой — и в мире Толкина непрерывная линия королевского рода Нуменора не дает умереть надежде на возвращение короля, которое объединит рассеянный народ. Исторические

³⁶ Карл Эдвард Стюарт (31 декабря 1720 — 31 января 1788), известный также как Красавчик принц Чарли, или Молодой Претендент, — предпоследний представитель дома Стюартов и якобитский претендент на английский и шотландский престолы как Карл III в 1766—1788 годах. Предводитель восстания против дома Ганноверов (воспринимаемого народом как восстание против власти англичан) в Шотландии, он считается важной фигурой в истории этой страны и стал популярным героем шотландского фольклора.

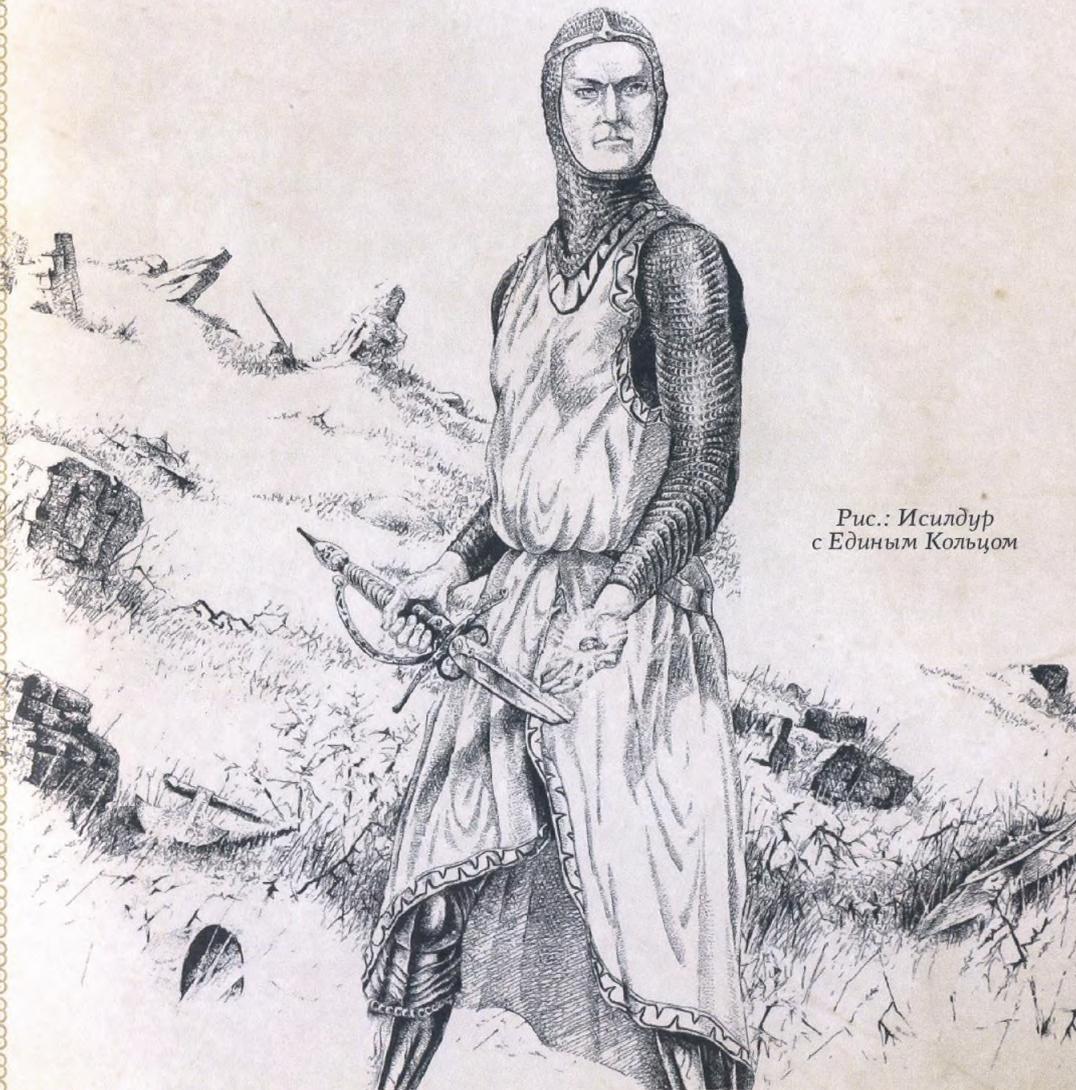


Рис.: Исилдуф с Единым Кольцом

якобиты³⁷ поддерживали претензии Стюартов на английский престол более столетия, у Толкина же вожди Арнора на севере и наместники Гондора на юге верили в возвращение истинного короля на протяжении тысячи лет.

Толкин определенно черпал вдохновение в своих обширных познаниях о расколовшихся и объединившихся королевствах в мифологии и истории, находя там параллели с собственной историей Средиземья. Гибель в море короля Арведуи, прервавшая династию Артэдайна (последнего уцелевшего королевства Арнора), при крушении эльфийского лебединого корабля в 1975 Т. Э. созвучна историческому крушению Белого корабля в 1120-м, в котором погиб единственный законный наследник английского престола³⁸. Образ Эарнура, последнего короля Гондора, принимающего вызов Короля-чародея на смертельный поединок и погибающего в Черной башне, мог быть вдохновлен стихотворением викторианского поэта Роберта Браунинга «Чайлд Роланд к Черной башне пришел» (1855).

Довольно любопытно, что в одном из своих писем Толкин сравнивает борьбу северного и южного королевств дунэдайн за единство с усилиями египетских фараонов по объединению Северного и Южного Египта³⁹. Это сходство выражено в его описании двойной короны Воссоединенного королевства, прообразом для которой послужил пшент египетских фараонов.

³⁷ Якобиты (англ. Jacobites) — приверженцы изгнанного в 1688 году Славной революцией английского короля Якова II и его потомков, сторонники восстановления на английском престоле дома Стюартов.

³⁸ «Белый корабль» — корабль, потерпевший крушение 25 ноября 1120 года в проливе Ла-Манш у берегов Нормандии, в котором погибло большое число англо-нормандских аристократов, включая наследника английского престола Вильгельма Аделина. Его смерть повлекла за собой кризис престолонаследия в Англии, переросший после смерти короля Генриха I в феодальную анархию в 1135—1154 годах.

³⁹ Точнее, Верхнего и Нижнего царств.

В том же самом письме Толкин признается: «Я думаю, что корона Гондора (Ю. королевства) была очень высокой, как и корона Египта, но с прикрепленными — не прямо назад, а под углом — крылышками. В Северном королевстве была только диадема — ср. различие между С. и Ю. царствами в Египте».

Однако наиболее очевидным историческим прообразом королевств дунэдайн Гондора и Арнора в Третью Эпоху была Римская империя — ее возвышение, падение и возрождение в виде Священной Римской империи. Если рассмотреть историю Рима, нетрудно найти сходство с мощью этой древней империи в хрониках Средиземья; существует достаточно эпизодов



Рис. Тафаннон, первый король-мореплаватель Гондора

римской истории, сходных с историей Гондора, особенно ранней. Прежде всего, основателями обоих городов-государств были братья. Как Рим был основан близнецами Ромулом и Ремом, так и королевство Гондор было основано двумя братьями (хотя и не близнецами) Исилдуром и Анарионом.

Есть и другие совпадения. Западную и Восточную, Византийскую, Римские империи можно обоснованно сравнивать с Гондором и Арнором. Трагическая военная и общественная история северного королевства Арнор и его последующее падение сравнимо с историей Западной Римской империи. Различие кроется в том, что падение исторической Западной империи получилось более быстрым и куда более жестоким. Подобно ей, северное королевство приходит в упадок и распадается на королевства Артедайн, Рудаур и Кардолан, в чем-то повторяя судьбу Западной Римской империи, которая разделилась на три сферы влияния — Италию, Германию и Францию.

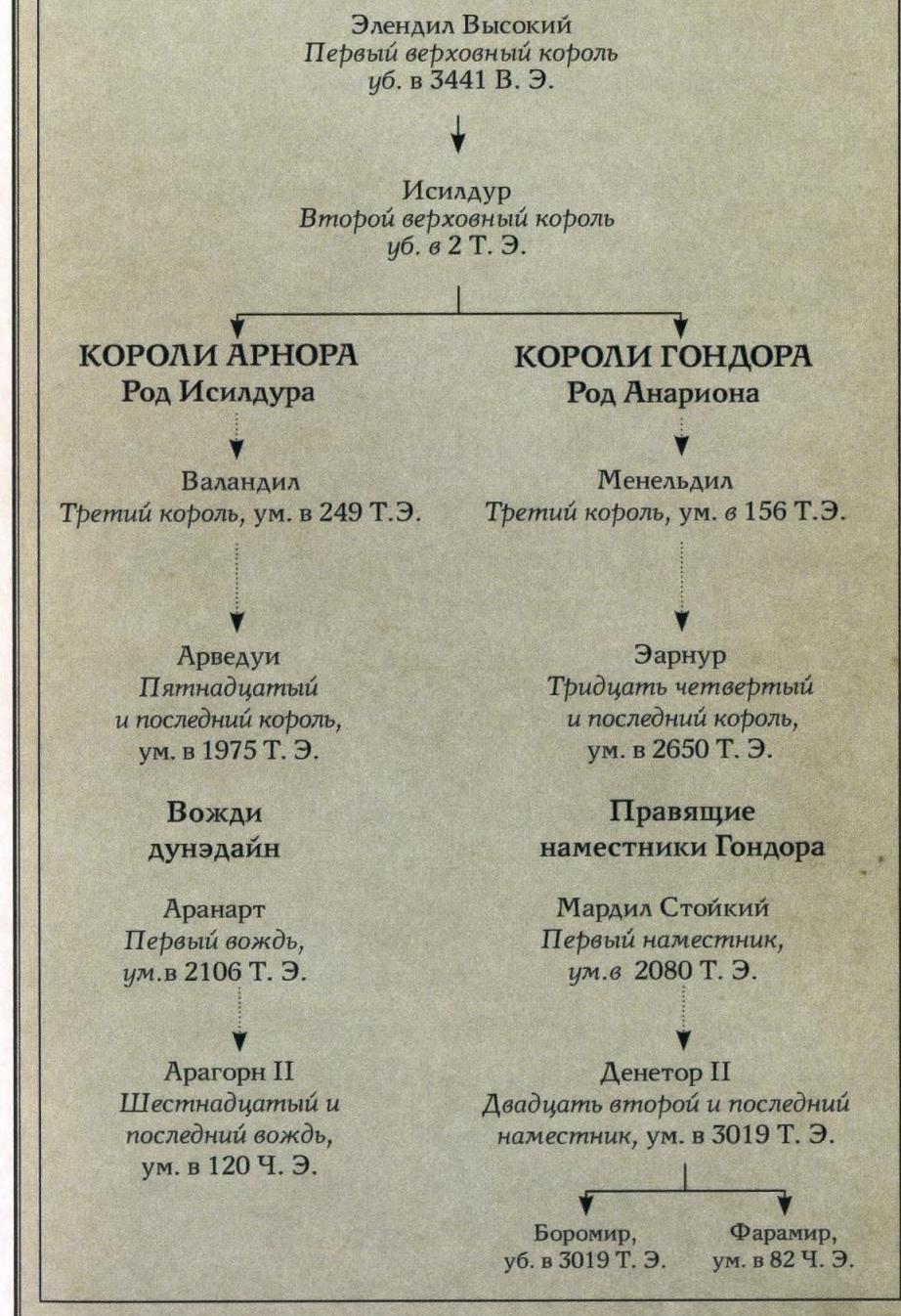
Только к концу Третьей Эпохи, после трех тысячелетий конфликтов, Толкин явит читателю замечательного героя, подобного историческому Карлу Великому, который станет законным наследником двойной короны Арнора и Гондора. Этим Толкин и подразумевает, и прямо утверждает, что в его хрониках Средиземья развитие истории Арнора и Гондора базируется на историческом примере «по сути, возрождения Священной Римской империи».

⁴⁰ Из письма 211, Роне Беар.



Рис.: Страж Минас-Тифита

КОРОЛИ ГОНДОРА И АРНОРА



САМЫЙ ПЕРВЫЙ ТОЛКИН

Толкин связывал свою личную мифологию со Священной Римской империей как через свою мать — ее древнеанглийских предков из Мерсии, так и через более поздних австро-германских предков отца. Толкиновские аргументы о связях его предков со Священной Римской империей подозрительно походили друг на друга. Одновременно он предполагал, что предки его матери могли сражаться в войске Карла Великого против мавров, вторгнувшихся в Европу в восьмом веке, а предки отца, в свою очередь, были связаны со Священной Римской империей во время османского вторжения в Европу в шестнадцатом веке.

Семейная легенда Толкинов утверждает, что «самый первый Толкин» был офицером имперской кавалерии в Священной Римской империи — здесь заметна параллель со всадниками Рохана, союзникам гондорских дунэдайн. Его имя было Георг фон Гогенцоллерн, и по легенде он сражался рядом с эрцгерцогом Фердинандом Австрийским против турок при осаде Вены в 1529-м. Напомним, что эта осада была неожиданно прорвана лихим кавалерийским натиском, переломившим ход войны, что в конечном счете покончило с османскими амбициями в Европе.

Утверждалось, что во время этой осады фон Гогенцоллерн осуществил ряд успешных кавалерийских рейдов, столь рискованных, что заслужил прозвище Толкюн, «отчаянный».

Эту легенду Толкин отрицал всю свою жизнь, но в душе она была дорога ему. Он часто пересказывал ее в столь завуалированном виде, что буквально никто из его читателей или слушателей на его лекциях не улавливал его маленькой личной шутки. В нескольких случаях он использовал имя Рэшболд⁴¹, в то время как в предисловии к своему прославленному эссе «О волшебных сказках» Толкин извиняется за то, что он «чересчур дерзок», а затем утверждает, что он «чересчур дерзок по имени и по натуре».

В толкиновских красочных описаниях сражений Третьей Эпохи мы видим, что многие из его кавалерийских командиров — Эорл Юный в битве на поле Келебранта и Теоден в битве при Хорнбурге и на полях Пеленнора — унаследовали дерзкую стратегию фон Гогенцоллерна. Она часто перелаживает ход битвы в самый критический момент и приводит к множеству «отчаянных» побед.

СЕВЕРЯНЕ РОВАНИОНА

О северянах Рованиона Толкин писал, что они происходили «из лучших и благороднейших людей», родичей эдайн Первой Эпохи. По большей части они оказались не испорчены злом и в Третью Эпоху «пребывают в состоянии гомеровской простоты»

⁴¹ Буквально «безрассудно храбрый, дерзкий».

патриархально-племенной жизни»⁴². На самом деле они очень похожи на людей, воспеваемых в древнеанглийской англосаксонской эпической поэзии. Северяне Рованиона («диких земель») были по сути своей героическими предшественниками Беовульфа, что тысячи лет жили в непроходимых лесах Европы, в горных и речных долинах.

Рованион должен был напоминать края, которые древние римляне называли Германией: громадные северные леса Европы. Толкин также добавляет им дикий восточный фронтир, напоминающий российские степи. И точно так же, как Римская империя и ее германские союзники противостояли сменявшим друг друга нашествиям гуннов, татар и монголов, так и дунэдайн Гондора и северяне постоянно противостояли нападениям вастаков, балкотов и варангов.

Большинство историков традиционно рассматривают первую половину первого тысячелетия Н. Э. как время упадка и падения Рима. Мало кто рассматривает этот период в более позитивном ключе — как время перемен и обновления, поскольку жизнеспособные и активные народы вливались в ослабленную, хотя все еще прославленную империю. Ни один из вторгающихся народов не стремился ее сокрушить, и даже самые дикие завоеватели верили, что Римская империя никогда не может быть повергнута. В том или ином виде она просуществовала еще более тысячи лет.

⁴² Толкин, письмо 131 к Мильтону Уолдману.

Люди севера считали себя просто частью очередного витка развития империи в виде еще более величественного и полного новых сил германо-римского государства.

В северянах Рованиона мы видим нечто вроде германских племен на ранней стадии их переселения. Они благородный народ, который не стремится вырубать леса или распахать равнины, сельский народ, живущий в нескольких крупных городах и разбросанных деревнях в лесах, среди холмов и долин Рованиона.

Среди многих племен и рас, живших в Рованионе, были и те, кто после стал известен как Беорнинги, или лесные люди Лихолесья, а также наследники Барда и народ Дейла. Однако еще одно племя, которое Толкин «обнаружил» в долинах Андуина, стало его особым любимцем. Этот вымышленный народ назывался эотеод, и в воображении Толкина он был связан с историческими германцами-всадниками, известными как готы.

КОРОЛИ РОХАНА

Толкин восхищался готами. Изучение «Грамматики готского языка» (1910) Джозефа Райта стало поворотным событием в его жизни. В готском Толкин нашел первый записанный германский язык и первый язык,

на котором говорили предки англичан. Сам он верил, что, изучая этот язык и уцелевшие фрагменты готских текстов, он сумеет лучше понять этот неуловимый народ.

Готы послужили для Толкина источником вдохновения при создании эотеод («конного народа»), рованионских предков всадников Рохана и Владык Марки. В каждом из этих народов были легендарные предки-драконоубийцы: у эотеод — Фрам сын Фрумгара, убивший Скату Червя в Серых горах, а у готов — Вольфдитрих, убийца двух драконов в Ломбардии.

Эотеод, состоящие в союзе с королевством Гондор, имеют историю, схожую с историей готов, союзников Римской империи. В 451 Н. Э. готская кавалерия спасла Римскую империю на Каталаунских полях. Это была одна из самых переломных битв в истории Европы, поскольку противником римлян был Аттила, предводитель гуннов, самой мощной варварской силы, с которой когда-либо сталкивалась Римская империя. В 2050 Т. Э. силы Гондора были почти повергнуты варварами-балкотами. Кавалерия эотеод Эорла Юного появляется в самый критический момент битвы на поле Келебранта, опрокидывает и уничтожает силы вастаков и загоняет их назад, в их собственные земли.

После битвы на Каталаунских полях и отступления гуннов готы, в награду за их военную службу, становятся главными наследниками земель, опустошенных войнами с варварами и моровыми поветриями. Точно так же после битвы на поле Келебранта и отступления балкотов эотеод в награду за

военную помощь получают в наследное владение земли, опустошенные теми же напастями. Это был фьеф Гондора, прежде называвшийся Каленардон. Теперь он становится Роханом, «страной владык коней». В этих землях коневоды Рохана живут свободно, под властью собственных королей и по своим законам, оставаясь вечными союзниками Гондора.



Рис. Эорл Юный, первый король Рохана

Действия исторического готского короля Теодориха в битве на Каталаунских полях вдохновили Толкина не только на описание битвы на поле Келебранта, где эотеод возглавил Эорл, первый король Рохана, но и на кавалерийскую атаку в битве на Пеленнорских полях тысячу лет спустя, где ее возглавлял Теоден, семнадцатый король Рохана. Не только имена обоих королей практически совпадают (и оба означают «предводитель народа» или «король»), но даже победу они добывают ценой собственной жизни, поскольку оба короля гибнут под рухнувшим собственным конем⁴⁵.

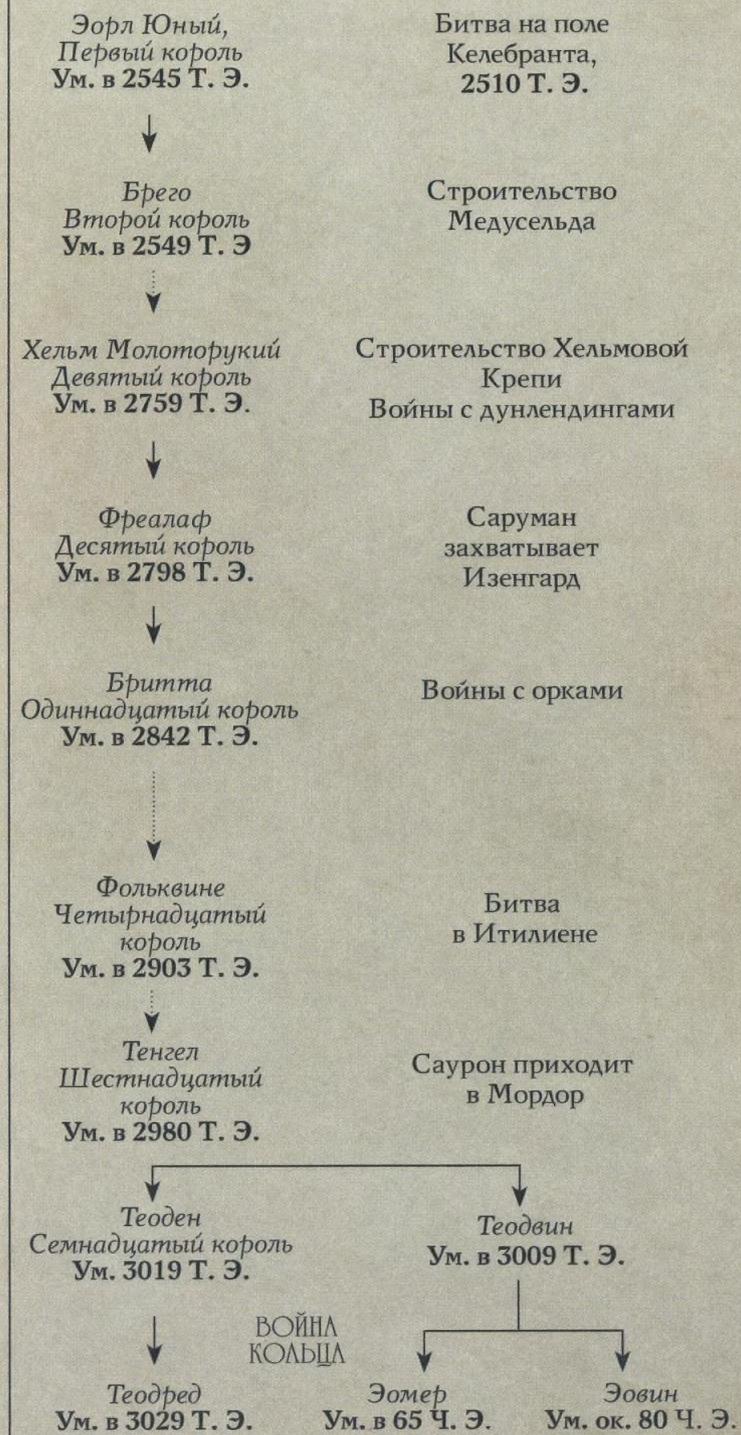
На протяжении последнего тысячелетия Третьей Эпохи всадники Рохана остаются лучшей кавалерией Средиземья. Как исторические готы на равнинах к северу и востоку от Западной и Восточной Римских империй, так и рохиррим владеют равнинами Рохана и защищают проходы в королевства Арнор и Гондор. Рохиррим, как и готы, постоянно вооружены и готовы к бою и имеют вспыльчивый, но благородный нрав. Толкиновское описание боевой тактики рохиррим основано на исторических римских записях о готской и лангобардской кавалерии.

⁴⁵ Есть сведения, что Теодорих был убит копьем, которое метнул его противник Андагис (тоже гот, ибо на Каталаунских полях готы сражались с обеих сторон).



ОСНОВАНИЕ РОХАНА, 2510 Т. Э. КОРОЛИ РОХАНА

СОБЫТИЯ





ВЛАДЫКИ МАРКИ

Хотя история всадников Рохана во многом сходна с историей готов, Толкин описывает их почти как древних англосаксон, за исключением крайне высокого значения лошади в их культуре. По сути, мы видим в рохиррим народ Беовульфа, но конный. Действительно, язык рохиррим в толкиновском «переводе» практически полностью повторяет англосаксонский (древнеанглийский).

Рохиррим также известны как всадники Марки.

Термином «марка» называется приграничная территория, занятая независимым союзником и служащая буфером между двумя враждебными государствами. Известно, что Карл Великий установил Датскую марку (Денмарк, или Данию) в качестве буфера между собой и язычниками Скандинавии. В Британии римляне создали Валлийские марки, которые англосаксы называли Марк или Меарк. Из них выросло королевство Мерсия, которое во времена Карла Великого было самым могущественным королевством Британии. Оно стало самым сердцем Англии и, как считал Толкин, много веков было домом мерсийских предков его матери. Похоже, что в образе Оффы, короля Мерсии (правил в 757–796 гг.), самого могущественного мерсийского короля, строителя Вала Оффы, Толкин черпал вдохновение для создания образа девятого короля Рохана, строителя и защитника Хорнбурга и Хельмовой Крепи.

Хамфри Карпентер в своей биографии Толкина отмечает, что во время написания «Властелина Колец» Толкин как-то раз на выходные отвез семью к Холму белой лошади⁴⁴, менее чем в двадцати милях от Оксфорда на границе Мерсии и Уэссекса. Здесь расположено знаменитое доисторическое изображение огромной белой лошади, выложенное мелом в зеленом торфе холма. Без сомнений, именно эта достопримечательность стала прообразом белой лошади на зеленом поле, герба, украшавшего знамя королей Рохана и владык Марки.

ДУРИН И СЕМЬ ПРАОТЦЕВ ГНОМОВ

Толкиновские предания о гномах Средиземья в первую очередь касаются гномов рода Дурина. Само имя Дурин (или Дуринн) впервые встречается в исландской «Младшей Эдде»⁴⁵ в «Двергаталь», или «Списке гномов». Это имя переводится как «спящий». Оно послужило ключом к созданию Толкином истории «Семерых спящих»:

⁴⁴ Уффингтонская белая лошадь — сильно стилизованная меловая фигура длиной 110 м, созданная путем заполнения битым мелом глубоких траншей на склоне 261-метрового известнякового Холма белой лошади близ местечка Уффингтон в английском графстве Оксфордшир. Находится под государственной охраной как единственный английский геоглиф, доисторическое происхождение которого не вызывает сомнений. Считается, что предметом изображения является лошадь, однако есть предположение, что это бегущий волкодав.

⁴⁵ «Младшая Эдда», «Сноррора Эдда», «Эдда в прозе» или просто «Эдда» — произведение средневекового исландского писателя Снорри Стурлусона, написанное в 1222–1225 годах и задуманное как учебник скальдической поэзии. Состоит из четырех частей, содержащих большое количество цитат из древних поэм, основанных на сюжетах из германо-скандинавской мифологии.

Толкин называет Дурином первого из Семерых Праотцев гномов и основателя их величайшего королевства Кхазад-дум (Мории) в Мглистых горах в Эпоху Звезд.

Семь Праотцев гномов, как говорит нам Толкин, были задуманы и созданы Ауле, Кузнецом Валар. Именно Ауле, которого гномы называли Махалом («создателем»), создал гномов из материи земли в ее глубинах. От Ауле они унаследовали стремление исследовать корни гор, искать ярчайшие металлы и прекраснейшие драгоценные камни недр. От Ауле также исходит их стремление овладеть такими искусствами, как резьба по камню, ковка металлов и огранка драгоценных камней. Однако по своему гневливому и суровому характеру гномы часто имеют больше общего с последователями воинского культа Тора, скандинавского бога-громоносца. В отличие от Гефеста и Ауле, Тор ищет славы в бою и чести в золоте, добытом его боевым громовым молотом, выкованным гномами.

По своей натуре Семь Праотцев гномов Ауле во многом схожи с существами, созданными греческим богом-кузнецом Гефестом. Они казались живыми существами, но на самом деле были подобными роботам автоматами, предназначенными для помощи ему в кузнице, чтобы отбивать металл и работать мехами. Первоначальные Семь Праотцев гномов, как те же автоматы, не имели самостоятельной жизни. Они могли исполнять лишь приказы или замыслы своего хозяина. Дар истинной жизни дал гномам Илуватар, хотя и не позволил им

На противоположной стр. рис.: Народ Дурина в боевом строю

бродить по Средиземью до пробуждения его собственных созданий, эльфов. Семь Праотцев спали много веков, пока Варда, Владычица звезд, не осветила небеса звездным светом.

Сложно сомневаться в истоках этого замысла Толкина, поскольку среди многих имен Владычицы звезд есть Фануилос, что на высоком наречии эльфов, квенья, означает «Белоснежная». Это несколько сбивает с толку. Едва



привыкнув, что именно «семь гномов» спят в толкиновской версии «Белоснежки и семи гномов», мы обнаруживаем, что именно Белоснежке предстоит их разбудить.

В Третью Эпоху гномов постигает страшная участь, поскольку народ Дурина в 1980 Т. Э. пробуждает в Кхазад-думе чудовищного огненного демона — древнего майа, огненного духа, известного как балрог, или валарауко, «могучий демон». Источником вдохновения для Толкина при создании этого гигантского чудовища послужил великан Сурт — «черный» — владыка Муспелльхейма, страшной преисподней скандинавских огненных великанов. В скандинавской мифологии Сурт, вооруженный пламенным мечом, будет сражаться с богами и сожжет их мир в пламени в последней битве Рагнарёк. В Средиземье балрог со своим огненным клинком и «пламенным бичом» убивает короля Дурина VI и изгоняет народ Дурина из Кхазад-дума.

Последнюю тысячу лет Третьей Эпохи Кхазад-дум («обитель гномов») зовется Морией («черная бездна») и остается обителью ужаса, подобной Муспелльхейму Сурта. Отныне Мория — жестокое царство огня и мрака, населенное орками, троллями, змеями и безымянными тварями. Это становится началом скитаний народа Дурина. Вытесненные из собственного королевства, они постоянно пребывают в пути и поисках нового безопасного места. Но в Третью Эпоху ужас, таящийся в покинутом королевстве народа Дурина, начинает угрожать еще и королевствам

дунэдайн. Балрог Мории, орки Мглистых гор и драконы Серых гор и Эребора угрожают не только гномам народа Дурина, но всем Свободным народам Средиземья. И потому в лице дунэдайн Арнора и Гондора гномы Дурина находят естественных союзников.

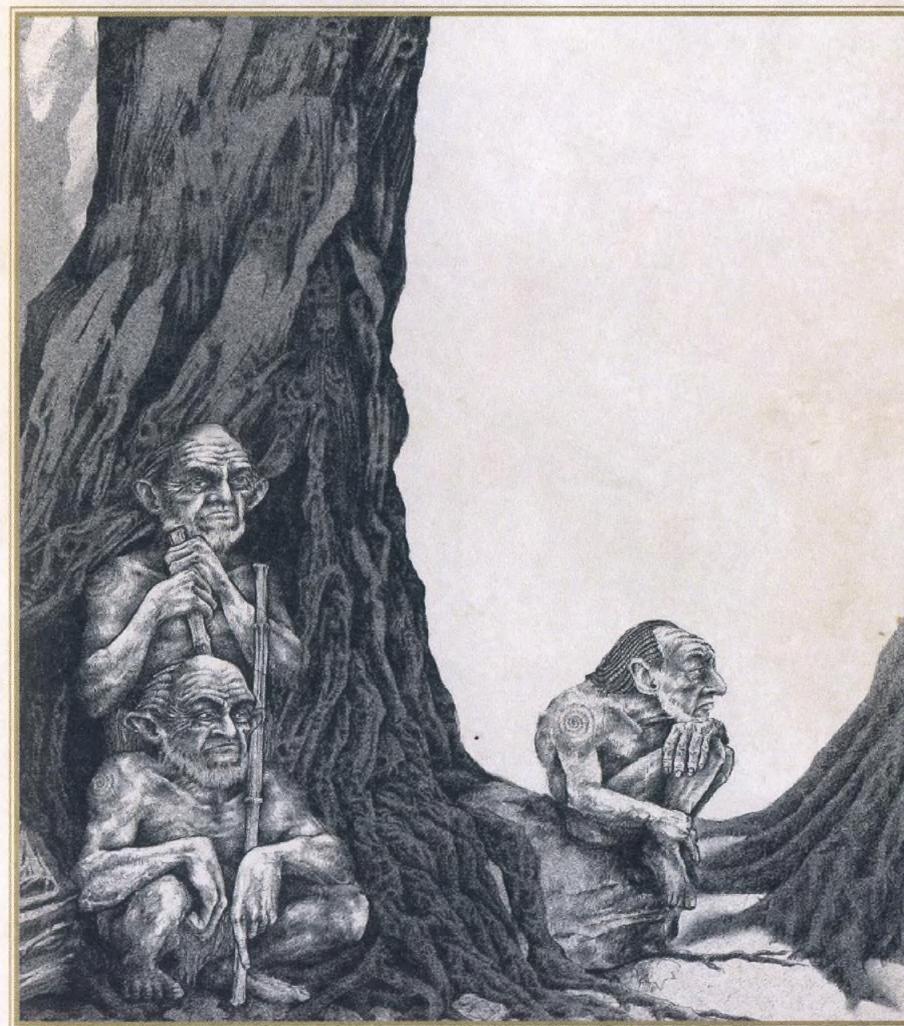


Рис.: Уозы, союзники рохиррим и дунэдайн при Осаде Гондора.

Более того, мессианство, присущее дунэдайн (в их традиции возвращения короля), еще более выражено среди гномов. Дурин I звался Дурин Бессмертный только потому, что жил очень долго. Гораздо важнее то, что он действительно считался «бессмертным» в том же смысле, что и реальный духовный лидер вроде Далай-ламы, потому что гномы считали, что короли с именем Дурин являются реинкарнацией того самого Праотца гномов. Этот мистический цикл продолжается много тысячелетий и заканчивается только с седьмой и последней инкарнацией, Дурин VII.

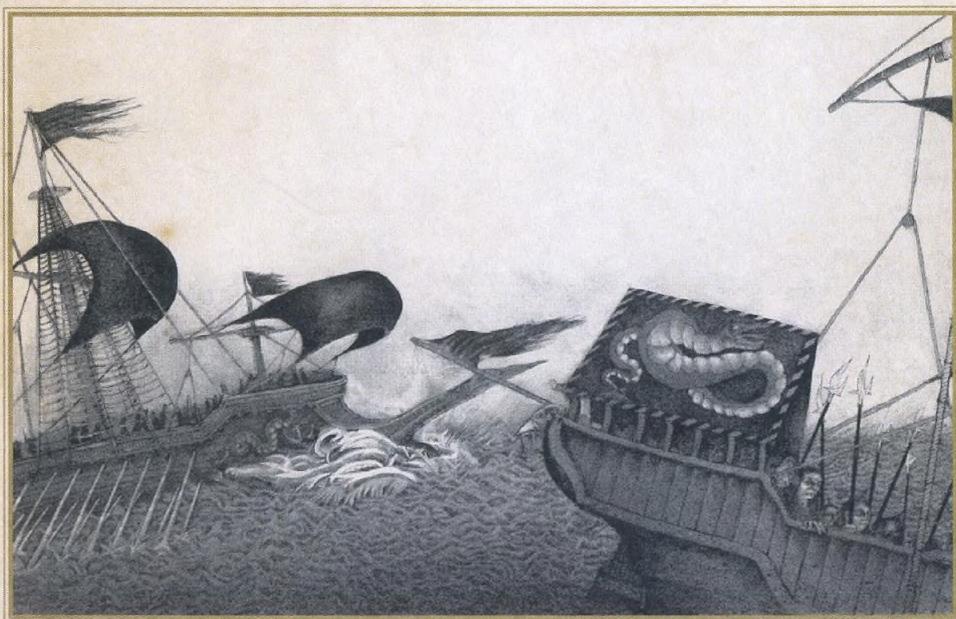
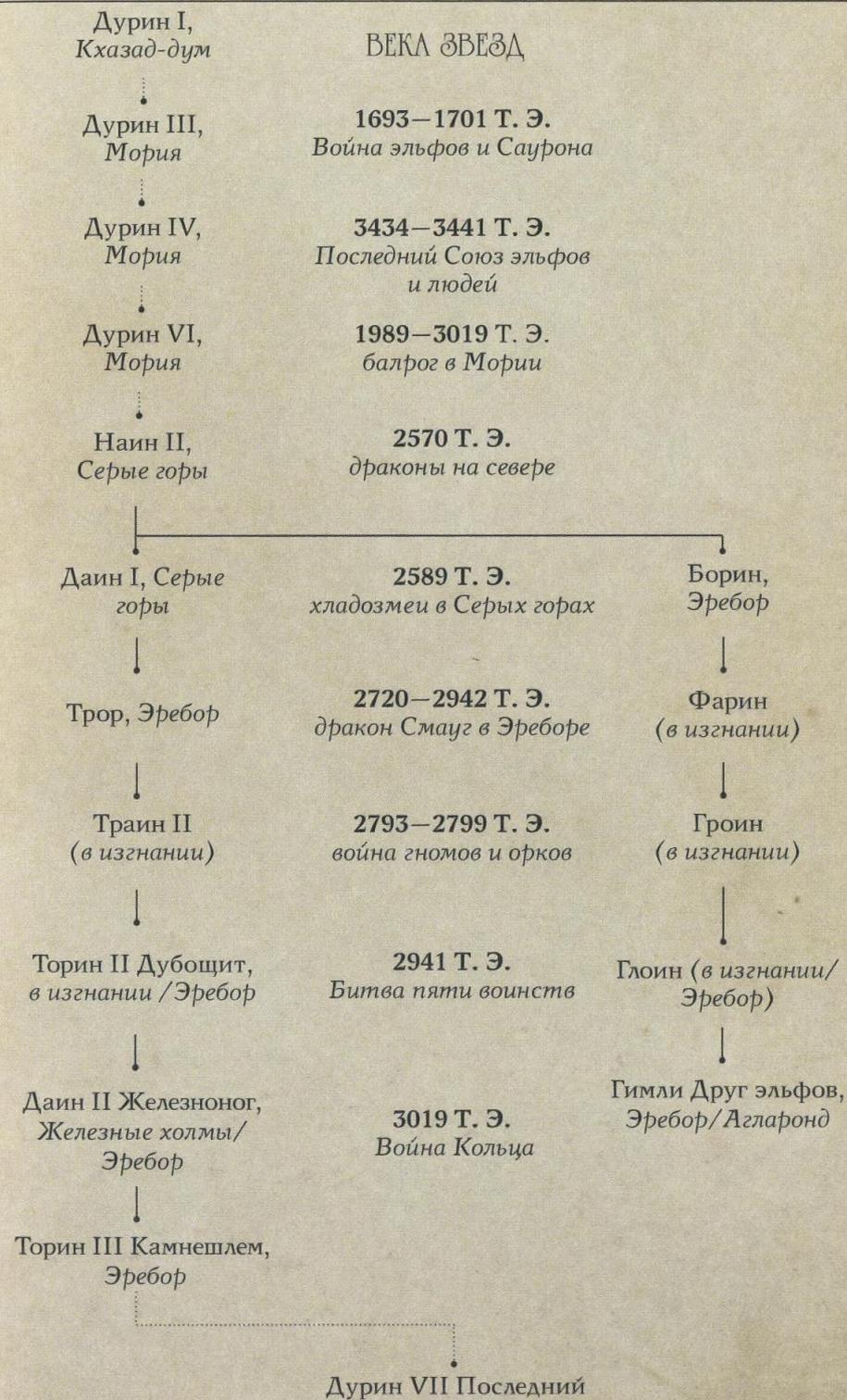


Рис.: Корсары Умбара, злейшие враги дунэдайн Гондора.

ДЛИННОБОРОДЫ – ГНОМЫ РОДА ДУРИНА

СОБЫТИЯ





ГЕРОИ
ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ
ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ХОББИТЫ И ГНОМЫ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ХОББИТОВ

«В норе под землей жил-был хоббит». Это одна из самых знаменитых первых строк в истории литературы, и именно она открывает миру существование хоббитов. В ней же миру представлен и первый хоббитский герой, Бильбо Бэггинс из Бэг Энда.

«Хоббит» был опубликован в 1937 году и быстро стал детской классикой. Забавно, но мы точно знаем, где и когда первый хоббит появился в воображении автора. Одним теплым летним днем 1930 года Дж. Р. Р. Толкин сидел за столом в своем кабинете на Нортмур-род, 20, в пригороде Оксфорда и занимался «бесконечной рутинной» проверки студенческих работ. Сам момент он описывал так: «На пустом листе я набросал: В норе под землей жил-был хоббит. Не знал и не знаю, почему».

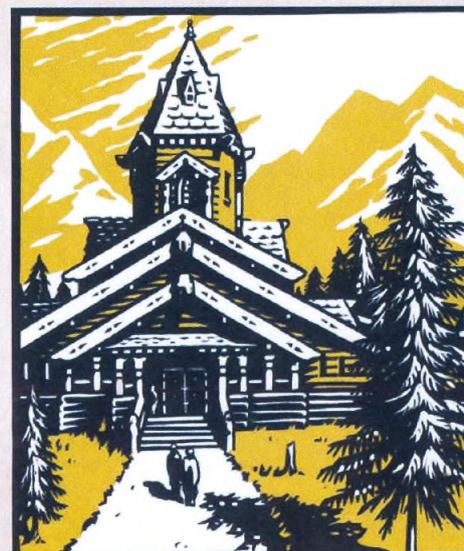
Толкин был профессором, преподавателем англосаксонского языка и филологом (ученым, который изучает слова и их происхождение). Он работал над Оксфордским словарем английского языка и знал английский (как и многие другие языки) досконально. Когда Толкин позже рассказывал историю появления слова «хоббит», он подчеркивал: «Имена, названия всегда рождают историю в моем воображении. В конце концов я решил, что следует получше узнать, что такое хоббиты. Но это было только начало».

Оказалось, что «только начало» — это еще слабо сказано.

На противоположной стр. рис.: Дом Элронда Полуэльфа в Ривенделле

Толкин действительно начал со слова «хоббит». Оно стало загадкой, требовавшей разгадки. Для ее решения он занялся филологическим происхождением этого слова, предположив, что это редуцированная форма оригинального слова «холбитла» (англосаксонской или древнеанглийской конструкции, обозначающей «копатель нор»). Таким образом, первая строка романа является завуалированной лексикографической шуткой и забавным примером тавтологии: «В норе под землей жил-был копатель нор».

Толкин, не удовлетворенный шуткой на одном только что изобретенном языке, создал целый ряд филологических каламбуров по поводу нор и копателей нор на древнеанглийском, древненемецком (холь) и выдуманном хоббичьем («кхудук») языках. Хоббичий язык был основан им на лингвистических конструктах слов готского («куд-дукан») и доисторического германского («кхулаз»). Позже он изобретет два варианта на своих эльфийских языках, один на языке гномов и еще несколько на человеческих.



Это необычный путь для создания персонажа и написания романа, но для Толкина это было явно важной частью творческого процесса. Почти все аспекты хоббичьей жизни и приключений, похоже, проистекают из названий народов и предметов. Толкин был уверен, что названия и имена наполнены силой стоящих за ними легенд: слова, описывающие драконов или демонов, часто влияют на человеческое воображение, даже если их история неизвестна и легенда не рассказана.

Толкиновские хоббиты, что довольно естественно, связаны с традициями его родины. Хоббиты отчасти выведены из мифологии древних бриттов, народа, говорящего на протоваллийском и одного из самых ранних среди населявших Британию. В диких холмах и лесах Британии жили мелкие духи — брауни, которых обычно называли хобами. Это маленького роста человечки, волосатые, скрытные, но большей части дружелюбные в отношении людей. Брауни ростом от двух до трех футов и живут в «полых холмах» (как правило, древних могильниках или курганах) диких кельтских пустошей.

Кажется, что за непосредственным источником вдохновения для живущих в норах людей далеко нам отправляться не нужно. Хобы часто зовутся «народом холмов». Толкин определенно знал немало сказок и традиций, связанных с кельтскими брауни. Действительно, всего в нескольких милях от оксфордского дома Толкина находится древний

погребальный круглый курган⁴⁶, до сих пор известный как Hob Hurst's House — «Дом хоба». Хобы и толкиновские хоббиты тем не менее две совершенно разные расы по натуре и целям. То, что Толкин показывает нам в лице хоббитов — любителей почаевничать, покурить трубочку, любящих свой дом и сад, — определенно результат английской трансформации этих диких и вовсе не принадлежащих к среднему классу кельтских хобов.

По сути, толкиновские хоббиты — квинтэссенция всего, что считается глубоко «английским» в любую эпоху. Анахроничная смесь поздневикторианских манер и чаепитий и древних племенных англосаксонских традиций создается им намеренно и слегка приправляется сатирой. В то же время в толкиновском стремлении создать хоббитов был и серьезный мотив — хоббиты должны были стать расой, воплощающей стойкий дух идеальной «малой Англии», характерный для сельской местности центральных графств Великобритании.

Родиной хоббитов Средиземья являются распаханые поля и уголья Шира, романтизированные Дж. Р. Р. Толкином сельские пейзажи его поздневикторианского детства, которых едва коснулась



Рис. Бильбо Бэггинс

⁴⁶ Неверно. Этот курган уникален именно тем, что он не круглый, а прямоугольный.

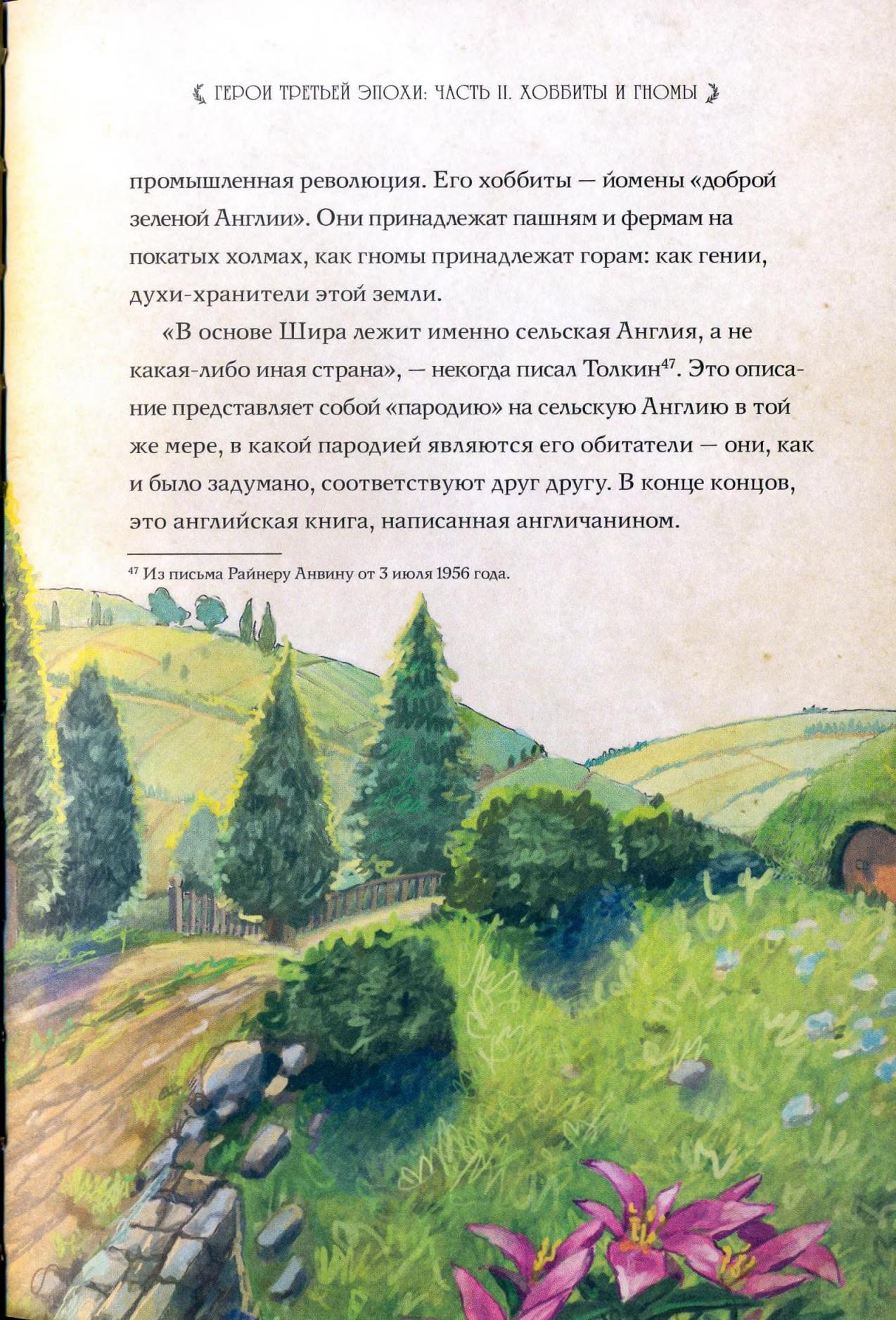
Рис.: Бэг Энд, дом Бильбо Бэггинса



промышленная революция. Его хоббиты — йомены «доброй зеленой Англии». Они принадлежат пашням и фермам на покатых холмах, как гномы принадлежат горам: как гении, духи-хранители этой земли.

«В основе Шира лежит именно сельская Англия, а не какая-либо иная страна», — некогда писал Толкин⁴⁷. Это описание представляет собой «пародию» на сельскую Англию в той же мере, в какой пародией являются его обитатели — они, как и было задумано, соответствуют друг другу. В конце концов, это английская книга, написанная англичанином.

⁴⁷ Из письма Райнеру Анвину от 3 июля 1956 года.



БИЛЬБО БЭГГИНС ИЗ БЭГ ЭНДА

Первым — самым первым — хоббитом, созданным Дж. Р. Р. Толкином, был вполне определенный почтенный хоббит по имени Бильбо Бэггинс. Мы уже изучили слово «хоббит» и заметили, что это название способствовало созданию расы. Теперь давайте разберем имя и фамилию этого самого хоббитского из хоббитов, Бильбо, и посмотрим, что они привносят в образ этого конкретного персонажа.

Начнем с фамилии. Бэггинс можно соотнести со средне-английской сомерсетской фамилией Бэгг, что означает «денежный мешок» или «богач», в то время как «бэггинс» — ланкаширское диалектное слово, обозначающее «полуденный чай или перекус». Конечно же, Бэггинс — подходящая фамилия для зажиточного и хорошо питающегося хоббита. На самый первый взгляд, Бильбо Бэггинс представляется слегка комичным, почтенным сельским хоббитом, домоседом из среднего класса. Он безобиден, умилителен и полон слухов, житейских мудростей, причудливых речевых оборотов и подробных семейных историй. Его чрезвычайно заботят домашний комфорт, деревенские праздники, званые обеды, цветники, овощные грядки и урожай зерновых.

Бильбо Бэггинс — комический антигерой, который отправляется в путешествие в героический мир. В его мире образ жизни противится героике. И ценности этих миров

различны. В Бильбо Бэггинсе мы видим персонажа с современными, переживаемыми каждый день чувствами, которого читатель может идентифицировать с собой, но который отправился на приключение в мир древней героики.

Другая сторона характера Бильбо Бэггинса раскрывается при анализе его имени. Слово «бильбо» попало в английский язык в пятнадцатом веке и, вероятно, происходит от названия баскского города Бильбао, некогда славившегося тонкими мечами из гибкой, но почти несокрушимой стали. В шекспировские времена словом «бильбо» назывался короткий, но смертельно опасный колющий клинок — небольшая рапира⁴⁸.

Существует замечательное описание меча Бильбо, волшебного эльфийского клинка, названного Жало. Обнаруженный среди сокровищ троллей, эльфийский клинок Бильбо способен пронзить доспех и звериную шкуру, о которые сломался бы любой другой клинок. Однако в «Хоббите» именно острый ум нашего героя, а не острый кинжал приносит Бильбо победу. Спасается ли он от орков, эльфов, Голлума или дракона, именно смекалка Бильбо помогает ему разгадывать загадки и обманывать злодеев.

И когда мы соединяем вместе имя и фамилию Бильбо Бэггинса, мы получаем две стороны характера нашего героя и, в какой-то степени, всех хоббитов. На поверхности это Бэггинс, безобидный, благосостоятельный, довольный жизнью персонаж, но имя Бильбо предполагает кого-то сообразительного, умного и даже немного опасного.

⁴⁸ Бильбо — не тип клинка, а тип гарды.

ЧАРОДЕЙ ГЭНДАЛЬФ

Чародей Гэндальф появляется в «Хоббите» как стандартный персонаж волшебной сказки: достаточно комичный чудаковатый маг в сопровождении шайки гномов. В нем есть нечто от безумного профессора и фокусника-растяпы. Гэндальф также исполняет традиционную роль наставника, советника и проводника для героя (или антигероя) сказки. Чародеи чрезвычайно полезны и универсальны в качестве средства развития подобных историй, о чем свидетельствует их присутствие в невероятном количестве волшебных сюжетов. Чародеи, как правило, вводят в повествование героев поневоле, секретные карты, перевод старинных документов, сверхъестественное оружие (и способ его использования), некоторых чудовищ (и способ их убить), местонахождение сокровища (и способ его украсть) и план спасения (обсуждаемо).

Гэндальф Серый определенно попадает в рамки этих традиций волшебной сказки. Именно Гэндальф сводит вместе гномов и хоббита в начале истории и отправляет их в путь. Именно он привносит приключения и магию в приземленный мир хоббитов и этим полностью переворачивает жизнь Бильбо Бэггинса. Именно Гэндальф приводит отряд изгнанников — искателей приключений под командованием Торина к дверям Бильбо. И именно сочетание обыденного

На противоположной стороне: Гэндальф Серый в Шире



и эпического делает «Хоббита» столь убедительным. Великие приключения с драконами, троллями, эльфами и сокровищами сочетаются с полдниками, кексами, пинтами эля и соревнованиями в выдувании колечек дыма из трубки.

Итак, в «Хоббите» Гэндальф остается сказочным волшебником в традиционной остроконечной шляпе, длинном плаще и с чародейским посохом. У него забавная и успокаивающая наружность, как у крестного фея. Последующая его трансформация во «Властелине Колец» несколько удивляет, но этим Толкин подчеркивает, что за каждой волшебной сказкой стоят мощные архетипы из мифов и эпосов прошлого.

У Гэндальфа много прототипов: бриттский Мерлин, скандинавский Один, Вотан древних германцев, римский Меркурий, греческий Гермес и египетский Тот. Все они связаны с магией, чародейством, тайным знанием и таинствами. И Гэндальф, и Мерлин, и Один, и Вотан, как правило, принимают вид пожилого странника в сером плаще и с посохом. По могуществу и деяниям Гэндальф вполне сопоставим с перечисленными. Как правило, эти чародеи служат проводниками и часто используют свои сверхъестественные силы, чтобы помочь героям одолеть невероятные препятствия.



ЧАРОДЕИ И СТРАНСТВУЮЩИЕ БОГИ

Наиболее часто чародей изображается в виде одинокого странника в широкополой шляпе и длинном дорожном плаще, опирающегося на длинный посох. Как правило, эти странники — длиннородые старцы чужеземного или неизвестного происхождения. Они часто вызывают восхищение, рассказывая предания или отрывки из книг, но они «чужаки». Кажется, что у них нет личного богатства или материальной поддержки; у них нет определенного статуса или социального положения; также нет у них ни семьи, ни дома. Эти одинокие странники, владеющие многими языками и знающие обычаи, повсеместно считаются способными творить заклинания и накладывать проклятия, а также колдовать.

Реже обращают внимание на то, что чародейское одеяние носили почти все пилигримы и профессиональные путешественники древности. Некогда существовало много «странствующих» профессий — бродячие ученые, торговцы, писцы, землемеры, музыканты, фокусники и аптекари, и все они носили подобные одежды. Были также и профессиональные гонцы, курьеры и дипломатические эмиссары, которые постоянно были в пути, и все они носили стилизованные «форменные» варианты этого же костюма. Вероятно, причина крылась в том, что такое сочетание одежды лучше всего подходило для путешествий в любую погоду.

Так же описывается греческий Гермес (и римский Меркурий) в своей ипостаси бога путешественников. Гермес был быстроногим посланцем олимпийских богов, и столбы с изображением этого бородатого божества были почти на всех перекрестках. Гермес, как и его собрат бог Один, часто появлялся в обличи обычного путника там, где и гражданское право, и народные суеверия поддерживали традиции гостеприимства. Поскольку любой путник мог оказаться богом под личиной, всех странников следовало встречать с одинаковым уважением и почестями. Бедному пилигриму нелишне было в чем-то напоминать этого бога путешественников, который также был богом магов, алхимиков, торговцев, пилигримов, ученых, гонцов, дипломатов и, что предсказуемо, лжецов и воров. В качестве вестника богов Гермес (или Меркурий) вхож во владения всех других богов: с Олимпа, царства Зевса (Юпитера), где он вестник богов, он спускается в подземный мир Аида (или Плутона), где провожает души мертвых.

Можно предположить, что, когда древние люди решили приписать богам планеты и их влияние, Меркурий как великий странник (и быстрый вестник) должен был стать самой очевидной кандидатурой. В конце концов, слово «планета» происходит от древнегреческого «странник». (Поскольку большинство звезд «прикреплены» к небу, самым заметным качеством планеты является ее способность перемещаться по ночному небу, отсюда употребление этого слова в данном конкретном смысле.)

Для внешнего наблюдателя Меркурий является серебристо-серым «странником», перемещающимся с феноменальной скоростью по ночному небу, посещая каждого бога или планету, когда их пути пересекаются. Благодаря его странствующей натуре невозможно найти более подходящей пары планеты и божества.



Рис.: Торин и его отряд у врат Одинокой Горы

ТОРИН И ЕГО ОТРЯД

Спокойная жизнь Бильбо Бэггинса из Бэг Энда была навсегда разрушена неожиданным появлением тринадцати гномов. Известные как Торин и компания, эти заговорщики — при помощи и попустительстве



чародея Гэндальфа — нанимают добропорядочного хоббита в качестве взломщика-специалиста и соблазняют его присоединиться к опасному путешествию через Пустоши.

Поскольку Толкин намеревался написать «Хоббита» как детскую приключенческую повесть, первоначальное описание гномов Торина и компании сильно напоминает довольно комичных гномов из сказки о Белоснежке. Однако читатель все же улавливает отголоски их долгой и трагической истории, которую рисует упрямый (и невероятно героический) Торин Дубоцит в своих рассказах о войнах, расправах и сражениях былых времен. Древнее наследие гномов также отчасти передают их имена.

Откуда они взялись, эти имена? Толкин брал их прямо из мифологии: исландской «Младшей Эдды» двенадцатого века. В «Эдде» приводится примерное описание сотворения гномов и список их имен. Этот список обычно называется «Двергаталь», «Список гномов». Все гномы из «Хоббита» в этом списке имеются: Торин, Двалин, Балин, Кили, Фили, Бифур, Бофур, Бомбур, Дори, Нори, Ори, Оин и Глоин. Остальные гномьи имена, обнаруженные Толкином в «Эдде» и использованные им позже, включают имена Траина, Трора, Даина и Наина.

Неудивительно, что имя предводителя толкиновского отряда искателей приключений — Торин, «отважный». Однако Толкин дает ему еще одно гномье имя из списка: Эйкинскьяльди, Дубоцит. Это подтолкнуло Толкина

Рис.: На противоположной стороне: Торин Дубоцит и компания

сочинить сложную историю, согласно которой во время битвы в Гоблинских войнах Торин сломал меч и сражался дубовым суком, который был ему и щитом, и палицей.

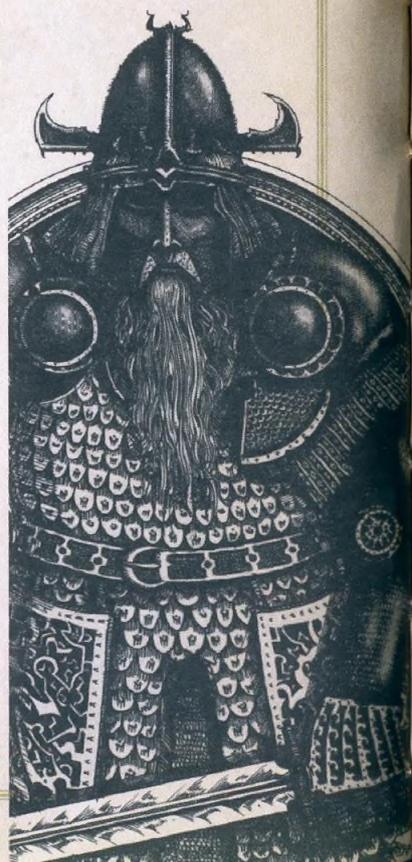
Траин — «упрямый» — имя отца Торина, который был убит драконом, стойко защищая от него свое королевство. Сестра Торина звалась Дис, что означает просто «сестра». Наследником и мстителем за Торина, возглавлявшего гномов Железных холмов, был Даин Железностоп, или Смертоносный Железностоп, который доказал, что соответствует своему воинственному имени.

Имена прочих членов отряда Торина помогли Толкину создавать их характеры. Бомбур, «пухлый», явно самый жирный из гномов, а Нори, «коротышка», самый низкорослый; Балин, «горячий», неудержим в бою, но тепло обращается с друзьями; Ори, «яростный», бешено сражался в Мории перед тем, как был убит; и Глоин, «сияющий», добывает славу и богатство.

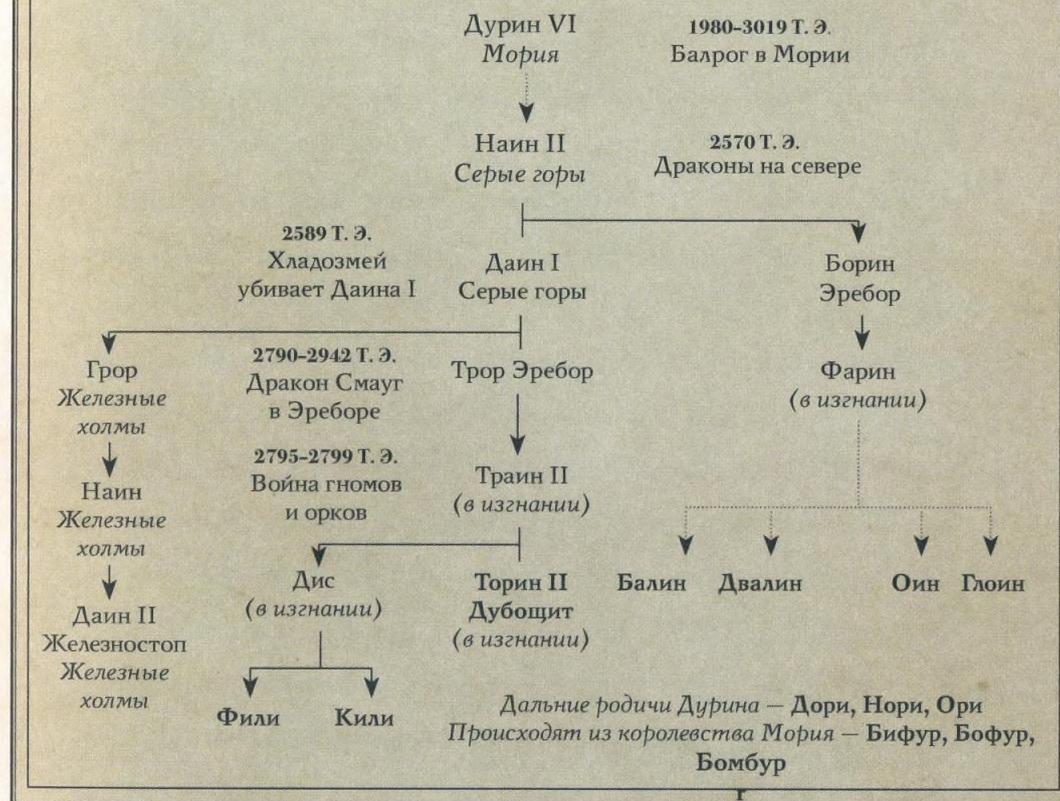
Итак, вряд ли можно сомневаться, что список имен «Двергаталь» стал богатым источником вдохновения для Толкина и средством, при помощи которого он «изобретал» характеры своих гномов.



Рис.: Торин Дубоцит



ГНОМЫ ОТРЯДА ТОРИНА



БИЛЬБО БЭГГИНС, ВЗЛОМЩИК

Как предполагает имя Бильбо Бэггинса, в характере этого хоббита есть нечто особенное и противоречивое: он типичный хоббит, обладающий как практически здоровым смыслом, так и острым умом, а также по-хоббичьи любопытный в отношении большого мира. С одной стороны, как объясняет Толкин, его берут в поход для «счастливого числа четырнадцать», чтобы избежать несчастливого числа

тринадцать в отряде Торина. Но в первую очередь Бильбо оказывается назначен на роль мастера-взломщика благодаря его природной хоббичьей способности двигаться почти неслышно и незаметно для более рослых народов.

В обычном мире взломщик — это преступник, которого сторонится общество; в мире волшебной сказки и мифа взломщик — знаменитый герой, славный мастерством, умом и отвагой, чьи подвиги приводят к обогащению всей его семьи, племени и народа. Это типичный для многих волшебных сказок сюжет, например как в сказке «Джек и бобовое зерно». Типичен он и для множества мировых мифов, где герой путешествует в иной мир и похищает сокровище, волшебное оружие или даже секрет добывания огня.

Почему Гэндальф и Торин считают, что Бильбо Бэггинс как взломщик сможет помочь гномам в похищении драконьего сокровища? Ответ мы слышим из уст самого Толкина: «Имена и названия всегда рождают историю в моем воображении». И снова Толкин не отказывает себе в удовольствии поиграть словами: Бильбо Бэггинс был бюргером, *burgher*, который стал взломщиком, *burglar*. Том Шиппи в своей «Дороге в Средиземье» объясняет эту идею в главе «Грабитель-бюргер».

Бюргер, объясняет он, был гражданином «бурга», или «боро» (или норы — *burrow*), и это непосредственно относится к Бильбо Бэггинсу. Более того, производное от слова «бург», буржуа, описывает человека с банальными интересами среднего класса. Немецкое же родственное слово «бург» означает «холм, крепость, огороженное поселение».

Бюргер — тот, кто владеет домом, а взломщик — тот, кто его грабит. И вот мы видим, как скучный бюргер среднего класса попадает в мир волшебной сказки и превращается в свою противоположность — взломщика.

ПОХОД К ЭРЕБОРУ: ОДИНОКАЯ ГОРА

В начале похода к Эребору, несмотря на заверения Гэндальфа, Бильбо Бэггинс как наемный взломщик оказывается совершенно некомпетентен. Действительно, Бильбо следовало бы устыдиться тому, что он взял на себя роль мастера-взломщика или вора. Впервые выйдя в мир, хоббит чуть не погубил всех тринадцать гномов, когда попался трем очень тупым троллям на Троллистом плато.

Встреча с троллями очень похожа на сказку братьев Гримм «Храбрый портняжка», а также на плутовские истории из исландской мифологии. Однако именно чародей Гэндальф, как портняжка, хитростью заставляет троллей ссориться до самого рассвета, при свете которого эти существа тьмы превращаются в камни. Этот сюжетный ход характерен для волшебных сказок о троллях, великанах и прочих чудовищах. Замечание рассказчика, что «тролли должны уйти под землю до рассвета», является народным поверьем, уходящим в глубину времен до двенадцатого века, когда оно было записано в исландской поэме «Речи Альвиса» в «Младшей Эдде».

В этом эпизоде Гэндальф дает Бильбо Бэггинсу первый урок использования своего ума, чтобы перехитрить более крупного и сильного врага. И, как в типичных волшебных сказках, наградой герою становится сокровище и оружие, которое сыграет большую роль в предстоящих приключениях. В этом случае это три эльфийских клинка — два меча для Гэндальфа и Торина и один кинжал, который вполне сойдет за меч для хоббита.

ВЛАДЫКА ЭЛРОНД ПОЛУЭЛЬФ

Оставив позади Троллистое плато, Гэндальф ведет Торина с его отрядом в потаенную долину Ривенделл, владения Элронда Полуэльфа. Ривенделл, бывший «Последним Приютом к востоку от Моря» в течение четырех тысяч лет, стал обителью мудрости и великой учености для всех эльфов и людей доброй воли.

Толкин описывал север Средиземья как географический эквивалент Европы и северного побережья Средиземного моря — общеизвестно его утверждение, что «Хоббитон и Ривенделл должны... находиться примерно на широте Оксфорда». Однако вполне очевидно, что Ривенделл не просто находится «на широте Оксфорда» — это аналог самого Оксфорда.

Общим языком Ривенделла является вестрон, хотя выбором истинного ученого были древние эльфийские языки синдарин и квенья. В Оксфорде всеобщим языком был английский, в то время как истинный ученый говорил на латыни и греческом. По мысли Толкина, Ривенделл был эльфийским Оксфордом, а Оксфорд в течение двух мировых войн был английским Ривенделлом: убежищем мудрости и великой учености, где переписчики и исследователи могли мирно работать посреди обезумевшего от войны мира.

Речь владыки Элронда несколько архаична, но не чересчур — для того, кто по сути является шеститысячелетним воплощением оксфордского музея Эшмола и Бодлианской библиотеки⁴⁹. В «Сильмариллионе» много рассказывается о полуэльфийском происхождении Элронда, но в «Хоббите» он не отягощен этой мудростью, и нам просто говорится: «Элронд знал все обо всех рунах». Он играет роль некоего пророка, привычного для мифов и легенд, чьи знания необходимы для дальнейшего путешествия героев.

В мире Толкина вход в большинство гномьих королевств находится за потайной дверью в горной стене. Как в большинстве волшебных сказок, содержащих сюжет «дверь-в-горе», за этими дверьми скрывается забытое сокровище или проклятое золото, и от героя требуется хитроумие, чтобы

⁴⁹ Эшмолеанский музей искусства и археологии, или Музей Эшмола (Эшмолловский/Эшмолеанский/Ашмолеанский музей) — старейший общедоступный музей в Оксфорде; одно из четырех музейных учреждений, действующих при Оксфордском университете. Изначально — коллекция редкостей, завещанных университету Элиасом Эшмолом (1677). Нынешнее здание музея возведено в 1841–1845 годах в стиле позднего классицизма (архитектор Ч. Р. Кокерелл). Бодлианская библиотека, или Библиотека Бодли — библиотека Оксфордского университета. Библиотека оспаривает у Ватиканской право называться старейшей в Европе, а у Британской — титул самого крупного книжного собрания Великобритании.

перехитрить или успокоить стражей горного сокровища. Вход обычно открывается заклинанием, золотым ключом или ответом на некую загадку — от заклинания «Сезам, откройся!» в сказке «Али-Баба и сорок разбойников» до волшебной лампы Аладдина и музыкальной фразы в «Крысолове из Гамельна», по которой открывается дверь в горе. В «Хоббите» вход в Подгорное королевство сквозь потайную дверь оказывается сложным. Гэндальф заполучает карту и ключ, но даже при этом требуется мудрость Элронда Полуэльфа, чтобы прочесть тайные «лунные письмена», которые указывают надлежащее время и место, благодаря чему становится возможным найти и открыть дверь в Эребор.

ГОЛЛУМ И ГОБЛИНЫ

Пытаясь перебраться через высокий перевал в Мглистых горах, Бильбо Бэггинс вместе с Торином и его отрядом попадают в ловушку в подземном Городе гоблинов. В одном моменте повествования Толкин говорит, что здешние горы «кишели гоблинами, хобгоблинами и орками самого мерзкого вида». Этот список, конечно, несколько избыточен, поскольку все они принадлежат к одной и той же расе мерзких тварей: толкиновские злобные, неисправимые орки

«Сильмариллиона» носят в «Хоббите» несколько более общее название гоблинов, чтобы лучше вписываться в волшебный мир детской литературы.

Сбежать из Города гоблинов удается благодаря недавно обретенным Гэндальфом и Торином эльфийским мечам — Гламдрингу, или Молоту врагов, и Оркристу, Сокрушителю гоблинов, найденным среди тролльских сокровищ. Тем не менее, хотя эльфийский кинжал Бильбо и дает ему некоторую защиту, не позволяя уродливому, (практически) дошедшему до каннибализма Голлуму напасть на него сразу, именно сообразительность Бильбо в разгадывании загадок помогает ему спастись, как и «везение», благодаря которому он находит волшебное кольцо.

Как однажды сказал Толкин, обнаружение Бильбо кольца невидимости в «Хоббите» по сути дела было приемом — обычным для сюжета множества волшебных сказок, превращающим обычного человека в выдающегося героя. Истинное значение и история кольца — прежде чем он начал работать спустя много лет над «Властелином Колец» — во время написания «Хоббита» не были ясны самому автору. Однако обнаружение Бильбо кольца на полу туннеля не могло быть простой случайностью, как замечает рассказчик в «Хоббите»: «Это было поворотным моментом в его судьбе, но он этого не знал». Он использует кольцо, чтобы убежать от Голлума и орков и даже обойти гномов, которые немедленно признают его искусство подкрадываться и начинают обходиться с ним весьма уважительно.

БЕОРН И БЕОВУЛЬФ

После приключения в Городе гоблинов отряд получает недолгий отдых, найдя кров и пищу в доме Беорна, вождя названных по его имени Беорнингов. Беорн — громадный чернобородый мужчина в грубой шерстяной тунике, вооруженный топором дровосека.

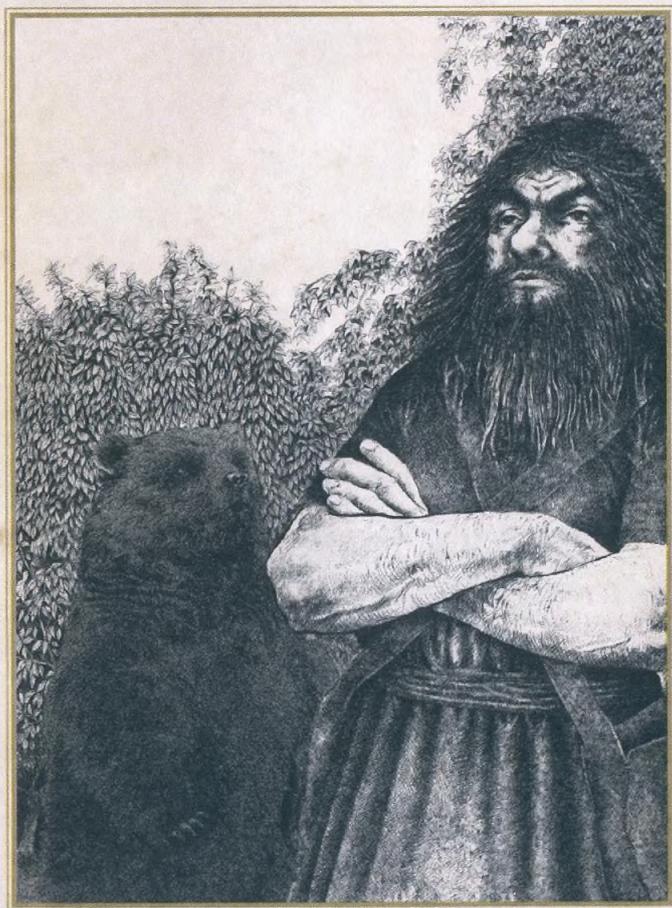


Рис.: Беорн-оборотень

После такого описания становится понятно, что мы попадаем в героический мир англосаксов, поскольку Беорн — средиземский брат-близнец эпического героя Беовульфа. При его гордости своей силой, кодексе чести, ужасающем гневе и гостеприимстве Беорн, пожалуй, является самим Беовульфом, перенесенным и «подогнанным» под сказку. Даже его дом кажется уменьшенной версией Хеорота, медового чертога короля Хротгара.

Действительно, при помощи филологической манипуляции Толкин дает этому персонажу имя, отличное от Беовульфа, но в конечном счете имеющее то же самое значение. «Беорн» — хранитель пчел и любитель меда. Его имя на древнеанглийском означает «человек», однако в скандинавской форме оно переводится как «медведь». Между тем, если мы посмотрим на древнеанглийское имя Беовульф, мы обнаружим, что буквально оно означает «пчелиный волк». Что такое пчелиный волк? Это типичный кеннинг, имя-загадка, которые так любили создавать англосаксы. «Что за волк охотится на пчел и похищает их мед?» Ответ очевиден: «пчелиный волк» — это кеннинг⁵⁰ медведя. Таким образом, оба имени — и Беовульф, и Беор — означают «медведь». Можно сказать, что Беовульф и Беорн — один и тот же человек с разными именами или, с учетом символизма пчелиного волка и медведя, это одно и то же животное в разных шкурах.

⁵⁰ Кеннинг — разновидность метафоры, характерная для скальдической поэзии, а также для англосаксонской и кельтской. Кеннинг представляет собой описательное поэтическое выражение, состоящее как минимум из двух существительных и применяемое для замены обычного названия какого-либо предмета или персоны. Пример: «сын Одина» — Тор, «вепрь волн» — корабль, «волк пчел» (то есть Беовульф) — медведь.



Толкин представляет Беорна как основателя рода Беорнингов, людей-медведей, тесно связанных с такими же людьми-медведями, «оборотнями» из исландской литературы, медвежьим культом воинов-берсерков (*bear-sark* означает «медвежья шкура»). Исторические берсерки в священной боевой ярости ощущали, что ими овладевает бешеный дух разъяренного медведя: как священные воины Одина, носившие лишь звериные шкуры, они порой бросались в битву без оружия, но в такой ярости, что разрывали врага на части зубами и руками. Однако это состояние было лишь бледной имитацией чуда, представляющего суть культа, — настоящего превращения человека в медведя.

И снова Толкин использует имя для вдохновения. Вскоре Беорн, человек-медведь, оказывается оборотнем, способным превращаться в зверя и обратно. Эта сверхъестественная сила в конце концов делает Беорна критическим фактором в Битве Пяти воинств.

ЛИХОЛЕСЬЕ И КОРОЛЬ ЭЛЬФОВ

Теперь мы подходим к самой опасной части приключения, говорит нам рассказчик, когда хоббит и отряд Торина вступают в огромный лес Лихолесья. К Третьей Эпохе Лихолесье стало местом

Рис.: На противоположной стороне: Грандуил, король Лесного королевства

опасным, зачарованным и кишасим гоблинами, волками и гигантскими пауками. Само название «Лихолесье» дает ощущение опасности глухого леса, которое можно обнаружить во многих сказках братьев Гримм, включая «Красную шапочку» и «Гензеля и Гретель», а также в артурианских легендах.

В германской и скандинавской эпической поэзии темный лес присутствует всегда, и порой он даже называется Мерквуд (толкиновский Mirkwood). В «Саге о Вельсунгах» Сигурд Драконоубийца входит в Мерквид и останавливается, чтобы оплакать гибель «сверкающего поля»⁵¹, ныне изуродованного драконом Фафниром. Эта тема природы, пораженной злом, проявляется в толкиновском кишасим пауками Лихолесье и потом повторяется в описании пустынной местности, именуемой Пустошами Смауга, дракона Эребора.

Именно в Лихолесье Бильбо Бэггинс дважды спасает отряд гномов и по-настоящему демонстрирует свою храбрость. Это преобразование замечательно. В Лихолесье скромный Бильбо Бэггинс становится героем самого отчаянного толка. При помощи своего светящегося эльфийского клинка, Жала, и кольца невидимости он безжалостно истребляет гигантских пауков Лихолесья. Затем, когда гномы попадают в плен к эльфийскому королю, именно Бильбо организует их побег из тюрьмы. Потом отряд совершает относительно спокойное путешествие к Озерному городу и оттуда к гномьему Подгорному королевству. Там Бильбо Бэггинса

⁵¹ Гнигахейд — поле, на котором залег Фафнир. Сверкающее ложе — это, собственно, сокровище, на котором Фафнир лежит. Но Сигурд в саге не склонен к оплакиванию красот природы, этого момента там вообще нет.

ждет окончательная проверка его способностей мастера-взломщика в логове дракона Одинокой Горы.

В то время как эпическое сказание «Сильмариллион» сосредоточено на истории эльфов, в которой гномы играют лишь второстепенную роль, в «Хоббите» все иначе. Здесь эльфы становятся второстепенными персонажами. Изначально лесные эльфы описываются как традиционные эльфы волшебной сказки — веселый народ, любящий песни. Хотя Толкин и позволяет своим читателям на миг заглянуть в сложную разворачивающуюся мифологию его «эльфов света, и мудрых эльфов, и морских эльфов», здесь король Лихолесья носит только титул, а не имя, он просто эльфийский король. Настоящее его имя раскрывается только во «Властелине Колец» — Трандуил, король Лесного королевства (отец Леголаса Зеленого листа). Проследивая его происхождение вплоть до Белерианда — его отец, Орофер, был синдарским лордом из Дориата, — мы можем сделать вывод, что его столица на самом деле похожа на уменьшенную копию Менегрота, города тысячи пещер.

Толкин также дает читателю «Хоббита» легкий намек на истоки кровавой вражды гномов и эльфов. Здесь Толкина вдохновляла скандинавская легенда о похищении Брисингамене, ожерелья Брисингов, что привело к бесконечной вражде между двумя королями. В «Хоббите» эльфийский король ссылается на похищение Наугламира, или Ожерелья гномов, что привело к шеститысячелетней вражде гномов с эльфами.

ЗОЛОТОЙ ДРАКОН ЭРЕБОРА

С наряденный кольцом и вооруженный Жалом, а также обретший уверенность после приключений в Лихолесье, Бильбо Бэггинс готов к последнему испытанию для мастера-взломщика. Толкин признавал, что обстоятельства и действия хоббита во время его первой встречи с драконом Эребора были, хотя бы подсознательно, вдохновлены одним отрывком из «Беовульфа». В письме английской газете «Обсервер» от 1938 года Толкин писал: «Одним из самых ценных для меня источников является Беовульф, хотя я не то чтобы сознательно вспоминал о нем в процессе работы над книгой, в которой эпизод с похищением вытекает из сложившихся обстоятельств вполне естественно (и почти неизбежно)». Два этих повествования не слишком схожи, но сильные сюжетные параллели прослеживаются между эпизодом с драконом в «Беовульфе» и убийством Смауга в «Хоббите». Дракон из «Беовульфа» пробуждается, когда вор находит вход в пещеру чудовища и похищает украшенную дорогими камнями чашу из его сокровищ. Этот сценарий повторяется, когда Бильбо находит вход в пещеру Смауга и похищает ту же драгоценную чашу. Оба вора избегают немедленного обнаружения преступления и мести самого дракона; однако близлежащим людским поселениям приходится испытать весь ужас драконьего гнева.

На противоположной стороне: Бильбо Бэггинс в логове Смауга Золотого.



И, как всегда, Толкин играет именами. Смауг, несмотря на свое могущество, как и все прочие драконы из мифов и легенд, суетен и падок на лесть, и, когда Бильбо захвачен им во время своего очередного визита в сокровищницу, Смауга легко сбивают с толку загадки хоббита. Чтобы быть точным — Смауг предстает коварным (smug). Его надменность и презрение к врагам заставляют его попасться на уловку хоббита, что дает Бильбо шанс обнаружить ахиллесову пяту Смауга. В длинной традиции знания о драконах, уходящей в глубь веков вплоть до Фафнира «Саги о Вельсунгах», уязвимость драконьего брюха не то чтобы секрет, а скорее хорошо известный факт. Однако Смауг позаботился обзавестись «алмазной броней» из драгоценных камней. Тактика затягивания времени дает хоббиту возможность заметить одну неприкрытую точку в драгоценном панцире. Именно эта информация, переданная через дрозда, позволяет Барду Лучнику из Озерного города позднее уничтожить этого «великого червя».

БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ

Смертью Смауга приключение, конечно же, не заканчивается, но приводит к кульминационной битве между силами добра и зла, сражающимися за власть над Эребором и его сокровищами. Зрелищная Битва Пяти воинств — пример «эвкатастрофы», которая в результате

внезапного поворота сюжета оканчивается счастливо. Это слово ввел в обиход сам Толкин в своем знаковом эссе «О волшебных сказках». «Эвкатастрофа» в дословном переводе с греческого — «хорошее падение вниз». Это, утверждал Толкин, «истинная форма волшебной сказки, ее высшее проявление». Он указывает, что, хотя трагедия является высшей формой драмы, для волшебной сказки необходимо утешение от счастливого конца, какими бы ужасными или пугающими ни были предшествующие приключения.

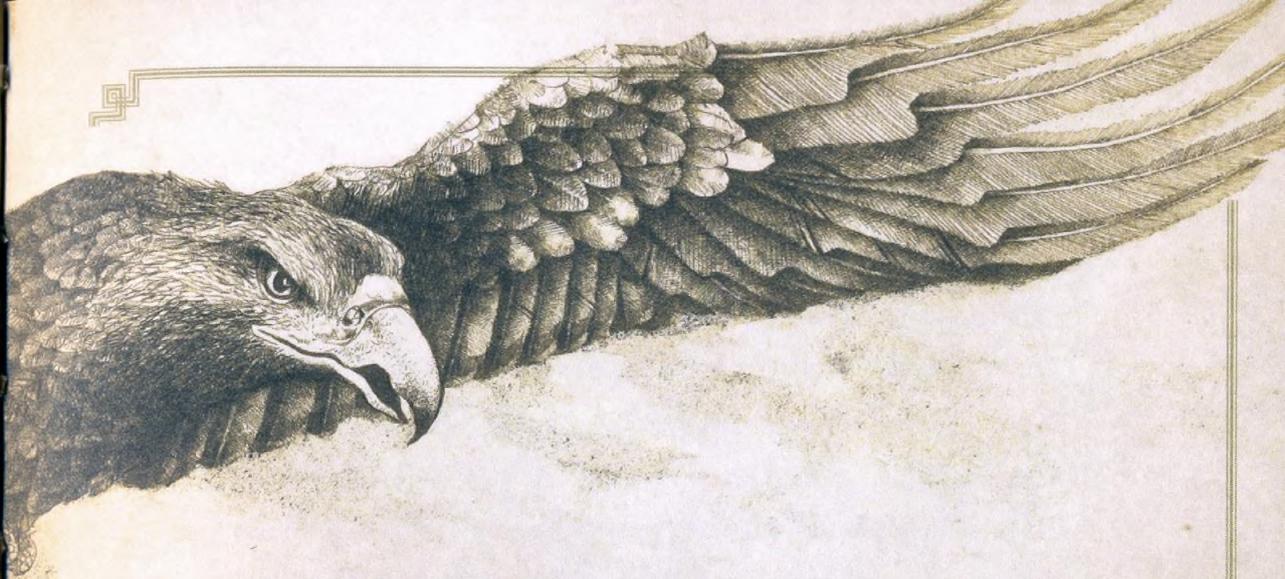
В Битве Пяти воинств герои стоят вместе под знаменами короля лесных эльфов, людей Озерного города и гномов Эребора и Железных холмов в неравной схватке с гоблинами Дол Гулдура и Гундабада, а также варгами (дикими волками) Лихолесья (четкая идентификация двух армий зла разнится). По масштабам сказки «Хоббит» — это битва эпического размаха, даже если в более обширном контексте множества войн Средиземья она может показаться несколько менее потрясающим событием.

Ситуация складывается не в пользу армий гномов, эльфов и людей, которых орды гоблинов, волков и волчьих всадников превосходят в численности один к десяти. Поэтому, несмотря на яростную решимость эльфов Трандуила и людей Барда, несмотря на отважное самопожертвование гномов в последней вылазке-прорыве Торина Дубощита, силы свободных народов стоят на краю гибели. И в этот критический момент Толкин дает своим героям спасение. Это как раз толкиновская «эвкатастрофа» — «неожиданный



и чудесный дар». Словно кавалерия, является стая Великих орлов Мглистых гор, к которым чуть позже присоединяется Беорн в виде громадного медведя-оборотня. Буквально неуязвимый и полный боевой ярости, Беорн сеет ужас на поле боя, а орлы пикируют на гоблинов, как молнии. Это сверхъестественное вмешательство классики назвали бы *deus ex machina* — отвращение опасности в самом конце при вмешательстве божества: толкиновские орлы выполняют роль Зевса/Юпитера, который порой принимал облик орла. И ход Битвы Пяти воинств поворачивает в другую сторону, а силы зла оказываются повержены.

Рис.: Гвайхи́р Владыка Ветров и орлов Мглистых гор



ИЗ ХОББИТОВ В ГЕРОИ

«Я пришел с самого дна мешка, но никто не смог засунуть меня в мешок», — такую загадку загадывает Бильбо Бэггинс из Бэг Энда («дно мешка») дракону Эребора. Хоббит и его создатель обожают каламбуры, игры слов и загадки, и, благодаря определенной литературной манипуляции, мы вовлечены в историю превращения обычного бюргера в отважного вора.

Еще один взгляд на преобразование Бильбо Бэггинса можно получить, наблюдая за тем, каким именно взломщиком становится хоббит. Это можно понять, рассмотрев близко похожее слово и профессию — *hobbler*. В Британии девятнадцатого и начала двадцатого века этим словом обозначали преступника, который, сочетая

воровство с жульничеством, мог получить немалую добычу. Он считался «позором среди воров», поскольку его жертвой, как правило, выступал другой преступник, получивший свое богатство тем же воровством.

Слово *hobbler* происходит от глагола *hobble* в значении «ставить в тупик или тормозить». Это может быть сделано физически, но чаще достигается путем хитрости. В мире Толкина мы часто видим, как превосходящие силы «ставятся в тупик» противником, втягивающим их в игру в хитроумные загадки или словесные игры, от которых нельзя отказаться, заменяя ими грубую силу. Несмотря на свой изначальный образ, Бильбо Бэггинс становится блестящим кандидатом на такую роль. Будучи хоббитом, Бильбо вряд ли может кого-то физически напугать, так что он скорее учится сбивать с толку, озадачивать и смущать врага, а не сражаться с ним напрямую. Если он желает выжить, он должен быстро понимать, как использовать свой острый ум и немногие инструменты собственной профессии, чтобы избавить других преступников от несправедливо нажитого добра.

Техника Бильбо Бэггинса замечательно описана в сленге преступного мира, впервые записанном в Британии в 1812 году (и используемом до сих пор).

Рис.: Бильбо Бэггинс в библиотеке Ривенделла после отхода от дел



Довольно забавно, но существует еще несколько связей Бэггинса из Бэг Энда с преступниками Викторианской эпохи. Три момента довольно примечательны: глагол *bag* (совать в мешок) означает захватывать, добывать или красть; *baggage man* (носильщик) — это преступник, который уносит добычу; а *bag man* (мешочник) — тот, кто «держит общак» и распределяет его среди остальных. Так что же мы видим в имени? В Бильбо Бэггинсе из Бэг Энда мы находим достопочтенного бюргера и жителя норы, взломщика, который, нанимаясь как профессиональный вор, становится самым нетипичным для хоббита персонажем — героем.





ГЕРОИ
ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОББИТЫ
И ДУНЭДАЙН

ПЕРВОЕ КОЛЬЦО

Дж. Р. Р. Толкин однажды сказал, что находка кольца в орочьей пещере оказалась сюрпризом не только для Бильбо Бэггинса, но и для самого автора. В то время Толкин о сути этой истории знал так же мало, как и сам Бильбо Бэггинс. Он также поведал, как из простого сюжетного приема в «Хоббите» эта история выросла в центральный мотив его эпического повествования «Властелин Колец».

Как же получилось так, что это кольцо просто-напросто лежало в пещере воображения Толкина? Дело в том, что корни этого приключения с кольцом уходят глубоко в древнюю традицию, до самого начала цивилизации. Богатство этого наследия проявляется в собственных трудах Толкина и его глубоком понимании древней мудрости, сохранившейся в мифах и легендах.

«Властелин Колец» сначала задумывался как волшебная сказка, продолжение «Хоббита». Однако уже ко второй главе от Бильбо Бэггинса не остается и следа, и его наследник, Фродо Бэггинс, наследует и Бэг Энд, и кольцо. Роман начинает переходить от волшебной сказки к высокому эпосу и мифу, когда чародей Гэндальф открывает истинную и зловещую природу кольца, и Фродо Бэггинс обнаруживает, что унаследовал еще и приключение, куда более фантастическое, чем поход Бильбо к Эребору. Действительно, убийство дракона оказывается пустяком по сравнению с тем, что влечет за собой владение Единым Кольцом.



Рис.: Том Бомбадил, фольклорный персонаж в традициях и легендах эльфов, гномов и людей

ФРОДО БЭГГИНС И КОЛЬЦО

Признание Толкина в том, что «имена и названия всегда порождали целую историю в моем воображении», дает понять многое о хоббитах в целом и Бильбо Бэггинсе в частности. Какими же особыми чертами наделяет Фродо Бэггинса, героя Похода Кольца, его собственное имя?

Здесь нам придется проследить лингвистически-логическую цепочку: Фродо на оригинальном хоббичьем звучало как Фрода, и, как хорошо знал Толкин, Фрода на древнеанглийском означало «мудрый», как и его скандинавский эквивалент «Фроси». В древнеанглийской литературе и скандинавской



Рис. Хоббиты на прощальной вечеринке Бильбо

мифологии имя Фродо (Фрода, Фроси, Фрота) чаще всего связано с героями, известными как миротворцы. В древнеанглийской поэме «Беовульф» фигурирует Фрода, могущественный король хадобардов, который пытается заключить мир между данами и хадобардами⁵².

В скандинавской мифологии есть король Фроси, который царствует в мирном и цветущем государстве. И, как мы увидим, это имя предрекает роль Фродо в Походе Кольца — роль Фродо Мудреца и Фродо Миротворца.

А фамилия Бэггинс? Какой багаж передается с фамилией Бэггинс Фродо, Хранителю Кольца? Исследуя Бильбо Бэггинса как мастера-взломщика, мы уже описали добрую часть этого наследия, особенно ту, что касается различных терминов из области искусных форм воровства. В контексте «Властелина Колец» просматривается поразительная связь между фамилией Бэггинс и другими криминальными специализациями: *bagger*, или буквально «сумочник». *Bagger* — это вор, который специализируется на воровстве колец при пожатии руки жертвы.

Замечательно то, что сам этот

⁵² Упоминание Фроды в поэме не связано с его стремлением заключить мир — напротив, его враг Хродгар (отца которого Фрода убил) пытается добиться мира, выдав за сына Фроды свою дочь Фреавару. Дело, однако, миром не кончилось, и сам Фрода был убит Хродгаром в сражении.



Рис. Типичный хоббит

термин не имеет ничего общего с сумками, это простой омоним, происходящий от французского *bague*, что означает «перстень». Это слово было в ходу между 1890 и 1940 годами.

Сдается, что фамилия Бэггинс с самого начала содержала в себе зародыши сюжетов «Хоббита» и «Властелина Колец». Стоит взглянуть за пределы прекрасно продемонстрированных и весьма полезных умений Бильбо и Фродо как взломщиков, как можно сделать заключение — с точки зрения Хозяина Кольца (или, более того, Голлума), — что Бэггинсы из Бэг Энда оказались прирожденными похитителями колец.

СЭМУАЙЗ⁵³ ГЭМДЖИ

Вне всякого сомнения, спутник и слуга Фродо Бэггинса, грубо скроенный трудяга Сэмуайз Гэмджи был типичным толкиновским «самым житейским, самым обыкновенным» хоббитом. Однако отважное сердце и беззаветная верность Фродо не раз спасали ситуацию во время их долгого похода. Его поступки демонстрируют то, что Толкин называл самой неожиданной чертой хоббитов⁵⁴ — «ошеломляющий и неожиданный героизм человека заурядного в трудный час»⁵⁵.

И снова мы видим, что имя хоббита служит ключом к его характеру. Сэмуайз Гэмджи является сыном Хэмфаста Гэмджи. И поскольку имя его хозяина, Фродо, означает «мудрый»,

⁵³ В переводе А. Кистяковского и Р. Муравьева — Сэммиум Скромби.

⁵⁴ Это не совсем чтобы черта именно хоббитов — скорее заурядного, физически слабого существа, как и писал сам Толкин.

⁵⁵ Из письма 131 Мильтону Уолдману.

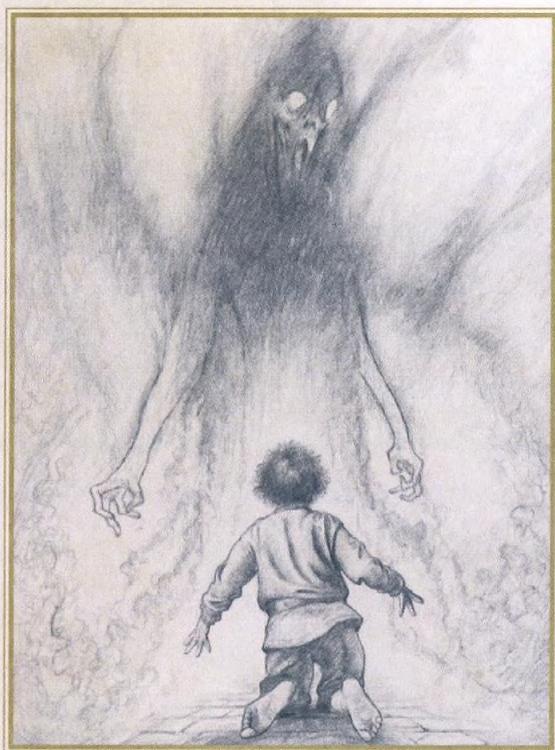


Рис. Фродо и умертвия

то вполне логично, что имя слуги — Сэмуайз — на древнеанглийском означает «умный наполовину» или «простак».

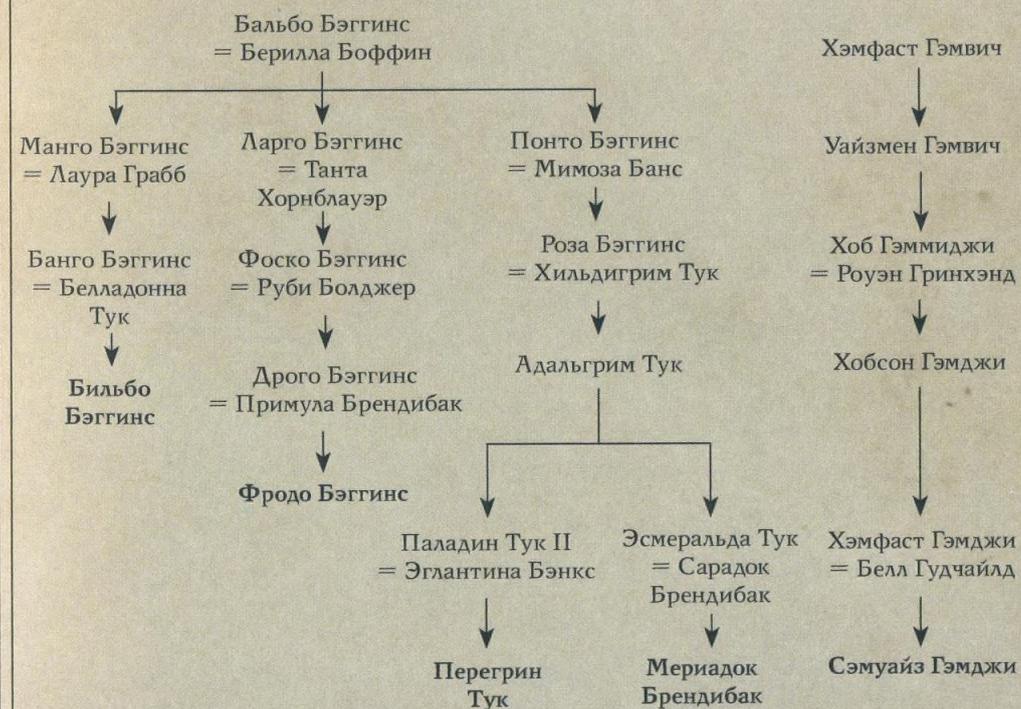
Имя отца Сэма не менее «говорящее»: Хэмфаст. На древнеанглийском оно означает «остающийся дома», «домосед». Оба этих имени недвусмысленно описывают простых садовников.

Фамилия Сэма, Гэмджи, и говорящая, и забавная. Оригинальная хоббитская фамилия была Галспи, она, по словам Толкина, была сокращенной формой Галбаси, означающей «из деревни Галабас (Галпси)», чье название происходит от слов «галаб» («игра», «трюк» или «шутка») и «бас» («деревня» или, на древнеанглийском, «поселок»). Итак, у нас есть «Деревня игры», которая переводится на английский как Гэмвич

(произносится «Гэммидж»), она становится Гэммиджи и превращается в фамилию Гэмджи, обозначающую «игра», «трюк» или «шутка».

В простаке Сэмуайзе Гэмджи мы видим полный контраст с его хозяином, мудрым Фродо Бэггинсом. Простак Сэм Гэмджи готов принять любой вызов и, невзирая на чудовищные трудности, всегда не прочь отпустить шуточку, чтобы поддержать дух товарищей во время Похода Кольца.

ЗНАМЕНИТЫЕ ХОББИТЫ ТРЕТЬЕЙ ЭПОХИ⁵⁶



⁵⁶ Переводов существует множество, поэтому имена предков Сэма даны в транслитерации, ибо «устоявшихся» вариантов нет.



ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ

Гэндальф в первой главе «Властелина Колец» ведет себя забавно и уверенно, как чудаковатый дальний родственник, который развлекает всех веселыми фейерверками и любительскими фокусами на семейном празднике. Последующее преобразование Гэндальфа в суровую и опасную фигуру становится для читателя сюрпризом. Сила его личности и целеустремленность усиливаются многократно, сообразно миру высокого эпоса, когда он принимает образ архетипического могучего чародея в духе Мерлина.

В «Сильмариллионе» и «Неоконченных сказаниях» Гэндальф Серый является одним из Истари, членом древнего ордена чародеев («Истари» означает «чародей», а чародей в английском происходит от слова «мудрый»). Истари — это братство чародеев, прибывших на западные берега Средиземья в конце первого тысячелетия Третьей Эпохи. По происхождению они Майар, отправленные Манвэ в Средиземье в телесной форме, чтобы помогать в борьбе против Саурона. Только один раз во «Властелине Колец» упоминается происхождение Гэндальфа, да и то косвенно: Древобород вскользь замечает, что Гэндальф и Саруман прибыли на берега Средиземья через некоторое время после того, как «большие корабли пришли из-за

Моря». Это загадочное утверждение, поскольку энт, скорее всего, говорит о кораблях нуменорцев, чья родина к тому времени давно погибла в конце Второй Эпохи.

ИСТАРИ ВАЛИНОРА, ЧАРОДЕИ СРЕДИЗЕМЬЯ

| | Имя в Валиноре | Чей майа | Известен эльфам как | Также известен как | |
|---------------------------------|---|----------|-----------------------------------|---|---|
| Саруман Белый | Курумо (Искусник) | Ауле | Курунир (искусный человек) | Саруман Многоцветный | Шарки (старик) |
| Гэндальф Серый (позже Белый) | Олорин (Видение во сне) | Манвэ | Митрандир (Серый странник) | Таркун (Человек с посохом) (среди гномов) | Инканус (Северный шпион) (среди хафадрим) |
| Радагаст Коричневый | Айвендил (Друг птиц) | Йаванна | Радагаст (Смотритель животных) | Радагаст (Укротитель птиц) | Радагаст (простак) |
| Синие чародеи | Алатар (Пришедший позже) Палландо (Далеко странствующий) | Оромэ | Итрин Луин (Синие чародеи) | Моринехтан (Губитель тьмы) Роместано (Восстающий восток) | |

ВНУТРИ ИМЕНИ ЧАРОДЕЯ

Имя Гэндальф впервые встречается в виде «Гандальв» в древнеисландской «Двергаталь» («Перечень гномов»). Древнескандинавскими элементами в его имени являются и «гэнд», и «альф», или «ганд» и «альв». Последний элемент означает как «эльф», так и «белый». Первый элемент, «гэнд», предполагает магическую силу. Как вариант, элемент «ганд» обозначает предмет, используемый чародеями, такой как магический посох.

Таким образом, при переводе имени Гэндальф возникают три весьма основательных предположения: «эльфийский чародей», «белый посох» и «белый чародей». Все три варианта замечательно подходят для имени волшебника. Однако Толкин скорее сказал бы, что каждое значение передает некий скрытый смысл конкретной черты характера этого персонажа. Такие выводы сыграли значительную роль в создании судьбы Гэндальфа.

Значение «эльфийский чародей» весьма выразительно описывает Гэндальфа, поскольку он ближе всего связан с эльфами Средиземья и Бессмертных земель. «Белый посох» тоже подходящее имя, поскольку посох является основным символом чародея — по нему их и узнают. Он символизирует древний скипетр власти (скептрон по-гречески означает «посох»). Значение «белый чародей» поначалу смущает, поскольку серые эльфы называют его Митрандиром, «Серым странником», и это подходящее имя для серого чародея. Однако это несходство названий оказывается пророческим, ибо Гэндальф Серый преобразается в Гэндальфа Белого.



Рис.: Гэндальф Белый



ГЭНДАЛЬФ И МЕРЛИН

В Артуриане величайшим чародеем является Мерлин. Он наставник будущего короля, советник и главный стратег как в дни мира, так и в час войны. Он также руководящий разум и организующая сила Камелота. Он сверхъестественный покровитель. Мерлин бессмертен, но

След. стр.: Гэндальф сражается с Балрогом Мори



обладает эмоциями и сочувствием смертных. Он волшебник, который общается с духами лесов, гор и озер; маг, чьи силы испытаны в поединках с другими чародеями и волшебницами.

Параллели с Мерлином очевидны. Мерлин и Гэндальф — великие путешественники, их знания огромны, они носят длинные белые бороды; оба носят посохи, широкополые шляпы и длинные одеяния. Оба они не люди⁵⁷. И, как Мерлин является главным советником Артура, будущего короля объединенной Британии, при его дворе в Камелоте, так и Гэндальф является наставником Арагорна II, будущего короля Воссоединенного королевства дунэдайн. Но, несмотря на всю близость к власти, их самих мирская власть не интересует.

Хотя эти архетипические фигуры героя и чародея одинаковы в языческой саге, средневековой легенде и современном фэнтези, контекст, в котором они действуют, явно различен. Морализованная вселенная христианской Артурианы действительно очень далека от вселенной скандинавского мифа и преданий об Одине и Сигурде. Любопытно, что, хотя толкиновский мир — мир языческий, дорегиозный, его герой, Арагорн, имеет четкие понятия о добре и зле. Арагорн, возможно, языческий герой, но он даже более праведен и морален, чем христианский король Артур.

⁵⁷ Мерлин все же наполовину человек — по матери.



ГЕРОЙ АРАГОРН

Фродо Хранитель Кольца впервые встречает Арагорна как Странника в трактире в Бри, и с этого момента Арагорн постепенно раскрывается как идеальный король-воин своего времени. Он — центральная фигура династической истории в анналах Средиземья, начавшейся за шесть тысяч лет до того. В образе Арагорна Дж. Р. Р. Толкин создает идеального героя мифического века и придает облик и определенность тому, что культурный антрополог Джозеф Кэмпбелл называл «Тысячеликий герой»⁵⁸. В одноименной книге в 1949 году Кэмпбелл выдвинул теорию, что все мифологические традиции можно понимать как часть единого всеобщего мифологического цикла, который он назвал «мономифом».

Этот мономиф является единым огромным циклом преданий, определяющим каждую стадию в жизни героя: от рождения до смерти; затем снова, через возрождение и рождение. В конечном счете все герои есть один герой, а все мифы — один миф. Этот вечный цикл, или кольцо, напоминает змея, поглощающего собственный хвост — уробороса.

⁵⁸ Джозеф Джон Кэмпбелл — американский исследователь мифологии, наиболее известный благодаря своим трудам по сравнительной мифологии и религиоведению. Джозеф Кэмпбелл приобрел большую популярность после ряда телевизионных интервью с журналистом Биллом Мойерсом в 1985 и 1986 году, а также благодаря тому, что именно он со своей книгой «Герой с тысячей лицами», по словам Джорджа Лукаса, явился вдохновителем фильма «Звездные войны».

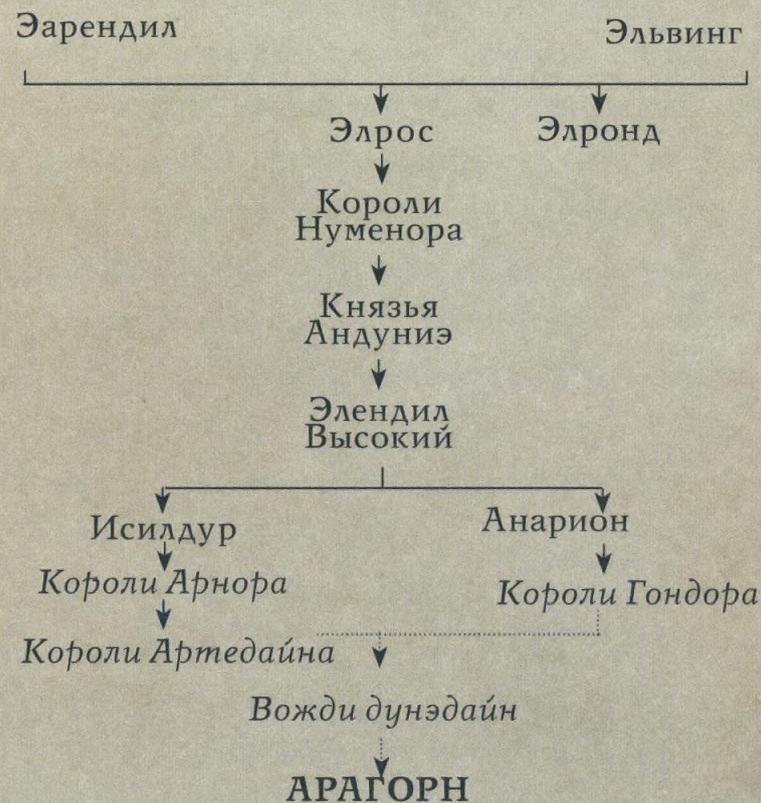
Конечно, Толкин создал своего Арагорна до того, как Кэмпбелл опубликовал свою теорию мономифа, но у Толкина были собственные теории. Причина сходства Арагорна с кэмпбелловским универсальным героем лежит в том, что оба автора рассматривали мифическое измерение как не знающее времени священное царство идеальных существ и архетипов. Именно потому, утверждает Толкин, жизни многих героев Средиземья так похожи на истории героев так называемого «первичного мира», и вот почему герои мифов и волшебных сказок похожи на его архетипических героев «мифической эпохи» Средиземья.

Это особенно верно в отношении Арагорна II, вождя дунэдайн Северного королевства. Он избран как герой-искупитель и освободитель Средиземья. Он известен под многими именами: Арагорн, Эстель (Надежда), Странник, Тельконтар, Скороход, Торонгиль, Эльфинит, Наследник Исилдура и в конце концов — верховный король Воссоединенного королевства Гондора и Арнора, Элессар. Проживший три человеческих века, Арагорн — герой, имеющий и время, и амбиции, чтобы прожить буквально все стадии кэмпбелловского мономифа.

Рис.: Король Арагорн II



РОДОСЛОВНАЯ АРАГОРНА-ЭЛЕССАРА, ВЕРХОВНОГО КОРОЛЯ ВОССОЕДИНЕННОГО КОРОЛЕВСТВА



АРАГОРН, АРТУР И СИГУРД

Англоязычные читатели «Властелина Колец» часто замечают связь между легендарным королем Артуром и Арагорном. Однако порой для них

неочевидно то, что артуровские романы XII—XIV веков часто основаны на устном германском эпосе V века, который дожил до нашего дня лишь в мифах их скандинавских и исландских потомков. Толкина куда больше интересовали ранние германские элементы этих преданий, которые связывают Арагорна с Сигурдом Вельсунгом, архетипическим героем германских легенд о кольце.

Хотя все три героических короля-воителя — Сигурд, Артур, Арагорн — очевидно схожи, контекст, в котором они появляются, весьма различен — языческая сага, средневековый роман и современное фэнтези. Создание средневекового, по сути, короля Артура и его двора в Камелоте с его христианскими идеалами естественно привело к определенному переформированию самых жестоких аспектов ранней языческой традиции. Сигурд Вельсунг — яростный воин, который неуместен за куртуазным, возвышенным Круглым Столом короля Артура. Любопытно, что, хотя толкиновский Арагорн, по сути, тоже языческий герой, он часто ведет себя более честно и этично, чем христианский король Артур.

Однако, несмотря на разницу в контексте, сравнение Артура, Сигурда и Арагорна демонстрирует силу архетипа, особенно в том, как он определяет черты характера героев легенд и мифов. Если мы рассмотрим жизнь каждого из этих трех героев, мы увидим определенные идентичные модели: Артур, Сигурд и Арагорн — сироты погибших в битве королей и их законные наследники; все трое лишены

своего наследного королевства и находятся под постоянной угрозой убийства; все они последние в династии, и если они будут убиты, их род оборвется; все трое тайно воспитаны в доме приемных родителей на чужбине под защитой дальнего родича — Артур воспитывается в замке сэра Эктора, Сигурд — при дворе короля Хьяльпрека, а Арагорн — в Ривенделле в доме Элронда.

Во время этого воспитания — в детстве и юности — все три героя совершают подвиги, проявляя силу и сноровку, намекающие на их будущее величие. Все трое влюблены в прекрасных дев, но должны пройти непреодолимые на первый взгляд испытания, чтобы жениться: Артур — на Гвиневере, Сигурд — на Брюнхильде, Арагорн — на Арвен. И в конце концов, преодолев все препятствия, они завоевывают как любовь, так и свои королевства.

ЭЛРОНД И БРАТСТВО КОЛЬЦА

Бильбо Бэггинс находит убежище и руководство у Элронда Полуэльфа в «Хоббите»; поколением позже по воле Толкина Фродо Бэггинс приходит в Ривенделл в поисках защиты и доброго совета уже в новом деле. Этот приют эльфов и людей хранит не только обширную библиотеку эльфийской мудрости, но, как признавал Толкин в «Хоббите», сам хозяин Элронд Полуэльф является живым

свидетелем 6000 лет истории и вместилищем знаний. Как и в других обителях в сказках и мифах, в Ривенделле Элронда есть нечто привлекающее героев. Это лучше всего можно понять, рассматривая его название на синдарине — Имладрис.

Имладрис, что означает «прорубленная долина», относится к его расположению в потаенном ущелье у начала перевала через Мглистые горы. Эта идея повторяется в названии Ривенделла на вестроне, Карнинггул, «расколота я долина», как и, конечно, само название Ривенделл. Синдарское название Имладрис — эльфийская аллюзия на Калакирья («ущелье света») в Бессмертных землях, горный проход между Эльдамаром и раем Валинора в Годы Древ.

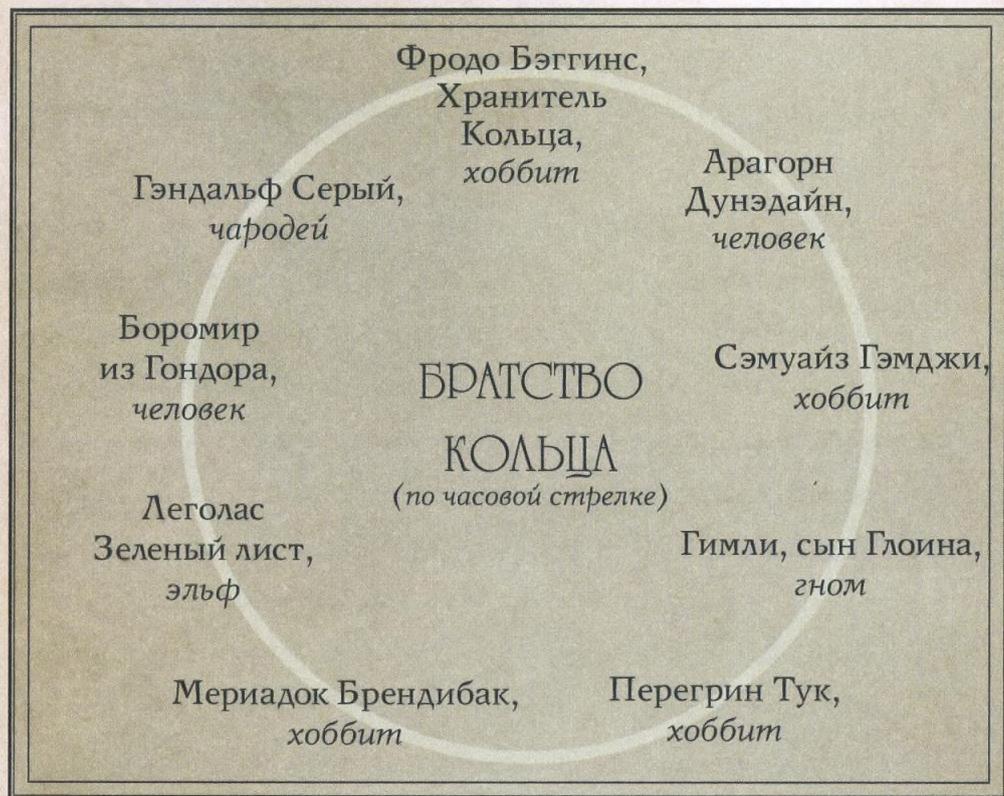
В Древней Греции имелось собственное «ущелье света». Это был Дельфиский оракул при храме, построенном в узком проходе под горой Парнас, посвященной солнечному богу Аполлону. Дельфы по-гречески означает «ущелье». Дельфийский оракул был «ущельем», через которое изливался священный свет Аполлона. Как и свет Древ Валар, свет Аполлона имел как буквальный, так и метафорический смысл, поскольку солнечный бог Аполлон был также богом знания и прорицания. В святилище храма Аполлона находился скальный провал в священной горе, откуда поднимались испарения, вводившие жрицу в пророческий транс. Цари и владыки древнего мира советовались с Дельфийским оракулом, если им предстояло большое дело вроде войны или путешествия.

Не случайно Братство Кольца рождается в Имладрисе. И Имладрис, и Дельфы были местом совета перед любым великим предприятием или войной. Однако в Средиземье, как и в Древней Греции, будущее было не определено, но определялось личной отвагой и волей. Дельфы и Имладрис были местами, где создавались союзы и начинались пути.

Во «Властелине Колец» Призраки Кольца пытаются осуществить нападение на Ривенделл/Имладрис, но их быстро отгоняет разлившаяся река Бруинен и смывает их прочь. Это можно сравнить с историческим нападением на святилище в Дельфах во время греко-персидских войн (499—449 до Р. Х.). Как пишет греческий историк Геродот, персидский царь Ксеркс (правил в 486—465 до Р. Х.), вторгнувшись в Грецию, приказал своим телохранителям отправиться к неукрепленному святилищу в Дельфах. Раскаты грома, разливы и оползни, перекрывшие горные проходы, отпугнули персидские войска. За этой попыткой осквернения священных Дельф последовал ряд сокрушительных поражений и окончание войны, которая для Ксеркса стала почти столь же губительной, как Война Кольца для Саурона.







ЛЕГОЛАС ИЗ ЛЕСНОГО КОРОЛЕВСТВА

Леголас Зеленый лист — единственный представитель эльфов в Братстве Кольца. Он единственный сын короля эльфов из Лесного королевства Лихолесья, который появляется еще в «Хоббите». Во «Властелине Колец» Толкин раскрывает имя этого короля — Трандуил, «отважный дух», в то время как «Зеленый лист» — как прозвище, так и значение имени Леголаса.

Толкин использовал англосаксонское название «Мирквуд» для названия своего великого леса на востроне, чтобы передать ощущение суеверного ужаса зачарованных лесов из древнегерманских мифов и волшебных сказок братьев Гримм. В Средиземье этот ужас перед Лихолесьем (да и лесами в целом) разделяют гномы, орки и большинство рас людей. Однако Леголас и все эльфы — как и древние кельтские племена — относились к великим лесам иначе: как бы глядя на них изнутри⁵⁹. Кельты — толкиновские эльфы — почитали деревья и смотрели на свои великие леса как на естественное чудо. Лесные долины и ложбины в их литературе залиты золотым светом днем, а по ночам — серебром луны и звезд. В лесах растут чудодейственные и целебные травы, а также есть сытная еда.

⁵⁹ Весь последующий пассаж — авторская фантазия, хотя и красивая.



Рис.: Эльф

Леса для толкиновских эльфов и кельтов дают все для жизни — материалы для одежды и строительства домов. И обычно в чащах лесов у пещер, источников или родников толкиновские эльфы — как и древние кельты — почитали духов леса и располагали свои святилища⁶⁰ и оракулы.

ГИМЛИ И ВРАТА МОРИИ

В царство гномов в «Хоббите» герои попадают через потайную дверь в горе Эребор. Волшебная дверь — обычный момент в волшебных сказках, от «Али-Бабы» до «Крысолова из Гамельна», и Толкин повторяет этот мотив во «Властелине Колец», когда Братство приходит к западным вратам гномского царства Мория (Кхзад-дум). Дверь заперта, но, как говорит отряду Гэндальф, скорее всего, она «открывается словами».

В творческом смысле слова — ключ ко всем толкиновским королевствам Средиземья, к миру, который он изучал и открывал с помощью слов, рун, гномьих письмен и загадок. Слова открывали дверь вдохновения для Толкина. В этом случае западные врата Мории открывались эльфийским словом «мэллон», «друг». Этот тайный пароль для входа в Морию должен был звучать несколько иронически для единственного гнома в Братстве Кольца. Ибо предком Гимли был король Дурин III, который во Вторую Эпоху

⁶⁰ У толкиновских эльфов не было святилищ.

затворил двери перед Сауроном Черным Властелином, а второй его прямой предок, король Дурин IV, был убит в Третью Эпоху балрогом, изгнавшим гномов Мории.

Король Дурин IV для Толкина — способ связать магические кольца мифа и волшебной сказки с собственной легендой о Кольцах Власти. Именно Дурин IV получил первое из Семи гномьих колец, которое, по поверью, стало источником сказочного богатства этого королевства, ибо «рождало золото»⁶¹. Источником вдохновения для создания Семи гномьих колец, вероятно, послужили кольца гномов древнегерманской и скандинавской мифологии.

В скандинавской «Саге о Вельсунгах» одно такое магическое кольцо называлось Андварангут, «кольцо гнома Андвари». Также его называли «красно Андвари», из-за его способности «ткать золото», и оно было главным источником проклятого золота Нибелунгов и Вельсунгов.

Как Толкин, несомненно, понимал, эти древние легенды о кольцах также стали источником для игры в загадки в сказке «Румпельштильцхен», где гномье порождающее золото кольцо заменено прялкой.

⁶¹ Не совсем так — кольцо помогало находить больше драгоценных металлов и камней и тем умножало богатства владельца.

Рис.: Гном Гимли



ГАЛАДРИЭЛЬ, ВЛАДЫЧИЦА ЛОТЛОРИЭНА

В древневаллийской мифологии самыми пленительными духами лесов были Белые Дамы, которые почти во всем напоминают Галадриэль. Белые Дамы Уэльса разделяют влечение эльфов к звездному свету. Все они любят бродить по лесам под звездным небом. Как и толкиновские эльфы, смертным они кажутся звездоглазыми, светящимися. Эти древние кельтские лесные и водяные нимфы были стражами священных источников, родников и гротов в глубине лесных долин.

Чтобы достичь этих тайных уголков, обычно надо было пройти через воду — реку в Лотлориэне — «словно по мосту через время». Белые Дамы жили в царстве вне времени, часто в хрустальных подводных или летающих в облаках дворцах, сверкающих золотым и серебряным светом.

Во «Властелине Колец» самое прекрасное и таинственное эльфийское королевство из оставшихся в Средиземье скрыто в зачарованном лесу Лотлориэн («Край дремлющих цветов»), также известном как Лориэн («Край сновидений») и Лаурелиндоринан («Долина поющего золота»). Оно является наследником и в какой-то мере подражанием лесному королевству Дориат в Белерианде, хотя существовало и раньше, и один из дориатских эльфов,

Рис. На противоположной стороне: Зеркало Галадриэли

Амдир, во Вторую Эпоху стал его королем. В Третью Эпоху им правят нолдэ Галадриэль и синда Келеборн. Во многом они похожи на архетипичных короля и королеву фэйри. «Высокая и прекрасная, с волосами цвета чистейшего золота», Галадриэль одета в белое и обладает пророческим даром.

Связь Галадриэль с водой не случайна. Лесные и водяные нимфы, дарующие сверхъестественное оружие, куда старше письменной истории. В греческой мифологии nereida, морская нимфа Фетида, была матерью Ахилла, и именно она вооружила героя в битву под стенами Трои. В артурианской традиции Вивиана, Дама Озера, одетая в белое, выходит из своего подводного дворца и передает меч Эскалибур и его ножны истинному королю.



Вивиана также воспитывает Ланселота Озерного, прежде чем вооружить его и отправить в мир. Такие волшебные персонажи давали защиту, вдохновение и силу своим подопечным, и такими же чертами обладает Галадриэль, которая правит королевством снов и мечтаний, видений и иллюзий, даров и благословений.

АРВЕН ВЕЧЕРНЯЯ ЗВЕЗДА И БЕЛОСНЕЖКА

Многие свои героические предания Толкин представлял как истории из «настоящих мифов», которые в нашем мире сократились до самых обыкновенных волшебных сказок. Он особенно любил демонстрировать читателю, как рассказчики и сочинители волшебных сказок часто искажают свои истории.

Например, в Лотлориэне Галадриэли мы видим буквально все элементы сказки о Белоснежке: зачарованный лес, прекрасная темноволосая принцесса (Арвен), королева с волшебным зеркалом (Галадриэль) и принц (Арагорн), ее далекий возлюбленный, которому она в Лотлориэне дала клятву верности (впервые встретили и полюбили друг друга они в Ривенделле). Только, как говорит Толкин, волшебная сказка исказила сюжет: королева Галадриэль — хранительница и защитница Белоснежки (и вообще, ее бабушка), а не преследовательница; зачарованный лес — это место

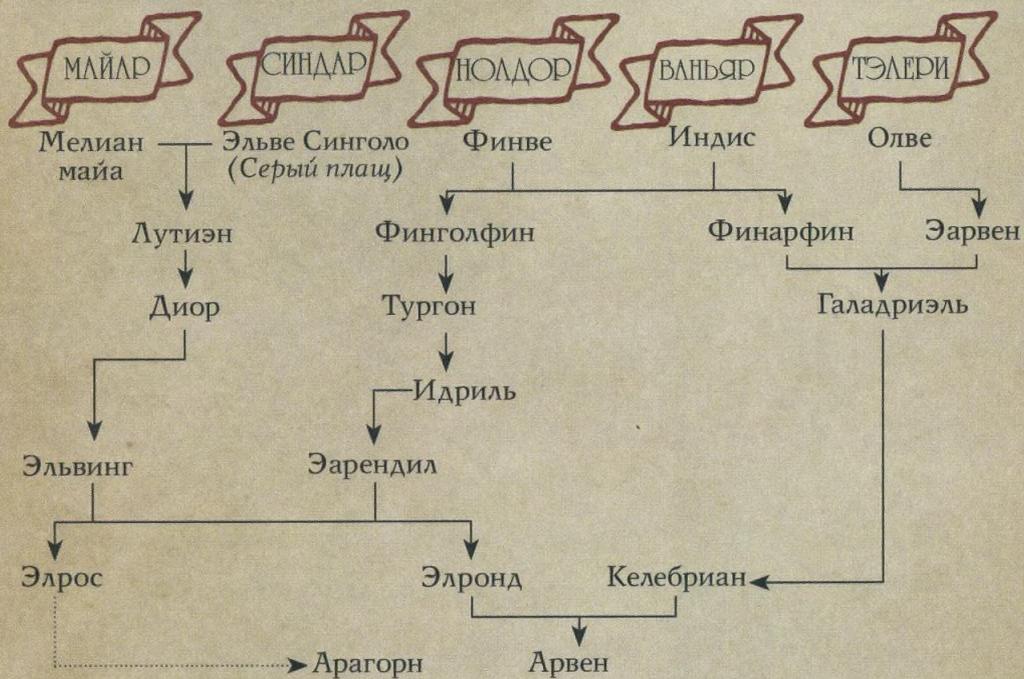


спасения и исцеления; а магическое зеркало — сочетание оракула и колодца желаний.

Принцесса-эльфийка по имени Арвен Ундомиэль (Вечерняя Звезда) похожа на Белоснежку — они обе темноволосые красавицы с белоснежной сияющей кожей. Толкин вполне намеренно связывает Арвен с валиэ Вардой Элетари, Владычицей звезд, которая также известна под прозвищем Фануилос, или Белоснежная. Толкин также совершает еще один очевидный поклон в сторону волшебной сказки в виде спора между Эомером Роханским и гномом Гимли о том, кто красивее — Арвен Гондорская или Галадриэль Лотлориэнская. Отсюда, намекает Толкин, легко представить себе, как какой-нибудь насмешливый рассказчик вдруг придумывает сказку о ревнивой королеве, спрашивающей свое магическое зеркало: «Кто на свете всех милее?»

Рис.: Арвен Вечерняя Звезда

ЭЛЬФИЙСКОЕ И МАЙАРСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ АРАГОРНА И АРВЕН



КОРОЛИ-ВОИТЕЛИ И НАСЛЕДНЫЕ МЕЧИ

Значение наследного меча для короля-воина — мотив многих европейских мифов и легенд. Например, король Артур знаменит тем, что достал меч из камня (иногда идентифицируемый с Эскалибуром). В параллели с этим идет состязание в «Саге о Вельсунгах»,

когда только отец Сигурда, Сигмунд, способен достать меч Бальмунг, вонзенный в живое дерево-крышу в чертоге Вельсунгов⁶².

Однако ни сам Сигурд, ни дунадан Арагорн не совершают такого подвига: оба они получают меч по наследству. Проблема в том, что оба меча сломаны и никто из них не может вернуть свое королевство, пока меч не будет перекован заново. В случае Сигурда этот меч был сломан Одином во время последней битвы его отца, Сигмунда, в то время как меч Арагорна сломан его предком Элендилом во время его последнего боя с Сауроном. Как и мечи Сигурда и Арагорна, меч Артура кажется несокрушимым; однако в определенных условиях ломаются все три.

Как только Сигурд перековывает свой меч Грам, он отправляется отвоевывать свое наследство. Он мстит за смерть отца и завоевывает свое королевство, убивая дракона Фафнира и забирая у чудовища сокровища и кольцо. Затем Сигурд отправляется добывать свою возлюбленную валькирию, королеву Брюнхильд. До какой-то степени жизнь Арагорна повторяет судьбу Сигурда. Как только меч Арагорна Андурил откован вновь, он отправляется возвращать свое наследство. Он мстит за смерть отца, добывает королевство мечом и после уничтожения Единого Кольца получает свою возлюбленную, принцессу Арвен Вечернюю Звезду.

Меч Арагорна берет кое-что из обеих традиций — артурианской и вельсунговской. Изначально меч Арагорна назывался Нарсил, «бело-алое пламя». Он был откован

⁶² Бальмунг — меч Зигфрида, героя «Песни о Нибелунгах». Меч Сигмунда и Сигурда звался Грам. Мотив извлеченного из дерева меча в «Песни о Нибелунгах» отсутствует, но он есть в опере «Зигфрид» из цикла «Кольцо Нибелунга» Вагнера



Тельхаром, величайшим гномом-кузнецом Первой Эпохи. Нарсил был сломан Элендилем в сражении с Сауроном Властелином Колец и откован заново в Ривенделле эльфами Келебримбора, величайшего из эльфийских кузнецов Второй Эпохи. Он получает имя Андурил, «пламя запада», его края сверкают на солнце живым алым пламенем и горят белым в лучах луны.

В вельсунговской традиции меч, который Один вгоняет в ствол дуба и который потом добывает Сигмунд, откован в Альфхейме героем, известным англосаксам как кузнец Велунд. У меча формально не было имени, пока его не отковал заново для Сигурда подобный гному кузнец Регин. Этот меч был назван Грам, и его клинок знаменит не только своей несокрушимостью, но также тем, что его края играли синим пламенем.

Предание о короле Артуре отличается от историй Сигурда и Арагорна тем, что ему не надо было перековывать сломанный меч. Вместо этого Артур получает новый меч, Эскалибур, от чародейки Вивианы, также известной как Владычица Озера. Вдобавок у Эскалибура есть драгоценные ножны, которые не позволяют ранить Артура. Клинок Эскалибура также вспыхивает живым пламенем и, как Грам и Андурил, может рубить железо и камень, оставаясь при этом острым как бритва.

Кроме того, в лице Галадриэли, Владычицы Золотого леса, мы видим фигуру, сопоставимую с артурианской благодетельницей Вивианой. Именно бабушка — хранительница

Напротив: Эомер, Третий маршал Рохана

Арвен дает Арагорну драгоценные ножны, которые делают клинок Андурила несокрушимым и нержавеющейим. И этим наследным мечом он возвращает себе королевство и завоевывает руку Арвен Вечерней Звезды.

БОРОМИР И РОЛАНД

Рассказ Толкина о героической смерти Боромира, старшего сына Дэнетора II, Правящего наместника Гондора, напоминает «Песнь о Роланде». Записанная приблизительно в одиннадцатом столетии, эта знаменитейшая средневековая «шансон де жест» («песнь о героических деяниях») рассказывает о паладине Карла Великого Роланде, стоявшем насмерть в Ронсевальском ущелье в Пиренеях против сарацин. Попав в засаду, Роланд отважно сражается с превосходящими его числом врагами, пока его меч не ломается и сам он не гибнет под натиском орд неверных. Умирая, Роланд трубит в свой рог Олифант, чтобы предупредить Карла Великого о приближении врагов. При подходе Карла сарацины разбегаются, и Роланд успевает сказать перед смертью несколько слов⁶¹.

Хотя и в уменьшенном масштабе, эта битва сравнима с последним боем Боромира, величайшего воина Гондора, в скалах над Рауросом, водопадом на реке Андуин. Попавший в засаду орков и тяжеловооруженных уруков, Боромир трубит в великий рог Гондора. Арагорн, как Карл Великий,

⁶¹ По сюжету Карл находит Роланда уже мертвым, в отличие от Боромира.



Рис.: Боромир

бросается на помощь, но приходит слишком поздно. Боромир произносит последние слова, прежде чем умереть, признавая свою вину в попытке силой отобрать у Фродо Единое Кольцо. В то время как Роланд — идеальный христианский герой, Боромир носит в себе смертельный изъян, и желание власти почти сводит его с ума.

След. стр.: Погребальная ладья Боромира проходит над водопадом Раурос



Боромир унаследовал тысячелетний рог, отделанный серебром, от своего предка — наместника Ворондила Охотника. Он сделан из рога гигантского белого тура, Быка Арау, который списан с исторических туров, ныне истребленных диких быков, на которых охотились древние германцы и рога которых высоко ценились. То, что Арау — еще одно имя Вала-охотника Оромэ («трубящий в рог»), вовсе не совпадение, а он, в свою очередь, вдохновлен образом валлийского бога Арауна-Охотника.

ДРЕВОБОРОД И ЭНТЫ

Один из наиболее оригинальных и необычных героев Дж.Р.Р. Толкина — энт Древобород, «пастырь деревьев» четырнадцати футов ростом. Древобород, или Фангорн (если использовать его эльфийское имя), представляет собой что-то среднее между вечнозеленым деревом и человеком. Название «энт» происходит от англосаксонского слова «энта», «великан», в то время как описание энтов и их диких родичей, хуорнов, берет начало в обширных познаниях Толкина о культурной теме так называемого зеленого человека⁶⁴.

⁶⁴ Зеленый человек — мотив в искусстве раннего Средневековья, скульптура, рисунок или иное изображение человекоподобного лица в окружении из листьев или как будто сделанного из них. Ветви или лозы могут прорасти в нос, рот, ноздри или другие части лица, и эти побеги могут нести на себе цветы или плоды. Мотив зеленого человека имеет множество вариаций. Будучи найден во многих культурах по всему миру, зеленый человек часто отождествляется с вегетативным божеством природы, появляющимся в разных культурах на протяжении веков. В первую очередь это интерпретируется как символ возрождения, означающий начало очередного цикла роста растений каждой весной.

Через много лет после публикации «Властелина Колец» Толкин в одном интервью признался, что чудаковатый характер Древоборода был нарочитой добродушной пародией на друга и коллегу К. С. Льюиса (1898—1963), автора «Хроник Нарнии», дополненной раскатистым голосом, непонятными «хрум-хум» и репутацией всезнайки, который, как бы это ни раздражало, действительно знает все.

На другом уровне — что было для Толкина особенно приятно — энты были задуманы как добрая сатира на оксфордских преподавателей, особенно консервативных филологов (к которым Толкин относил и себя). Как и эти академики, энты «долго обсуждали проблемы, но не были скоры на действие»: в Оксфорде, как и на Онтотомовище, деятельность оказывалась ненужной, поскольку затянувшиеся дебаты часто переживали саму проблему.

Энтская дискуссия, однако, была бы кошмаром для студента-филолога. Речь энтов нестерпимо медленна для человека, ибо наименование любой вещи должно включать в себя всю ее предысторию — «от листвы до корней», как сказал бы энт. Соответственно, собрания энтов, или Онтотомовища, с их квалификациями, дополнениями, исключениями и словесными ссылками на каждый пункт, имеют особый аромат для тех, кто знаком (как Толкин) с редакционными заседаниями составителей Оксфордского словаря английского языка.

След. стр.: Древобород и энты



МЕРРИ, ПИППИН И РАЗРУШЕНИЕ ИЗЕНГАРДА

Именно случайная встреча хоббитов Мериадока (Мерри) Брендивака и Перегринна (Пиппина) Тука с энтом Древобородом в лесу Фангорн в конце концов приводит к нападению на крепость Сарумана Изенгард, что меняет ход Войны Кольца. Оба хоббита принадлежат к знатным семьям: Мерри — наследник хозяина Бакленда, а Пиппин — наследник тана (военного предводителя) Шира.

Толкин дает обоим хоббитам имена, отражающие их характер и их роли как отважных (пусть и невеликих) рыцарей и членов Братства Кольца. Мериадок — настоящее кельтское имя, которое носил исторический основатель кельтского королевства Бретань, а также один из рыцарей короля Артура. Прозвище Перегринна, Пиппин — имя отца Карла Великого и основателя династии Каролингов, Пипина Короткого (Пиппин на немецком).

За свое участие в уничтожении ангмарского Короля-чародея Мериадок Брендивак получает прозвание Мериадок Великолепный. Однако Толкин говорит нам, что



имена Мериадок и Мерри являются переводом исконного хоббичьего имени «Калимак» или «Кали», что означает «веселый». Хотя имя Мерри является вариантом имени Мерси («милость»), свое происхождение оно ведет от древнеанглийского слова «мюриге», означающее «приятный». В результате забавного и несколько комического поворота в конечном счете оказывается, что в основе лежит протогерманское слово «мургяз», означающее «короткий».

Перегрин Тук, который в конце концов станет Перегрином I, тридцать вторым таном Шира, носит имя, происходящее от латинского peregrinus, означающего «чужестранец» или «из-за рубежа», и связанное со старофранцузским peregrin, «странник», среднеанглийским peregrin, «путешественник», и современным английским pilgrim — «пилигрим» и глаголом «путешествовать». Это кажется вполне подходящим именем для участника Похода

Кольца. И, по еще более любопытному совпадению, старофранцузское название перегринна — небольшого охотничьего сокола — hobet (анлосаксонское hobby).



Рис.: Мериадок Брендивак и Перегрин Тук

ГЭНДАЛЬФ БЕЛЫЙ ВСАДНИК

Как мы уже видели, одним из переводов имени Гэндальфа является древненорвежская конструкция, означающая «белый чародей». Это имя кажется неподходящим для Митрандира, «серого странника». Однако, как мы уже поняли, скрытое значение имен часто определяет судьбу толкиновского персонажа.

Можно сравнить загадку имени Гэндальфа с именем Сарумана, изначального Белого чародея. Альтернативный перевод имени Сарумана с древнеанглийского может означать «человек боли» — оправданный намек на превращение Сарумана в злобного изенгардского колдуна. Эта трансформация противоположна превращению Гэндальфа Серого в Гэндальфа Белого. Снова Толкин действует отчасти как маг и готовит нас к языковому фокусу: небольшой манипуляции словами, когда белое становится черным, а серое — белым.

Может показаться, что Толкин мог бы проследить еще одну связь между судьбами двух чародеев, придумав пару альтернативных переводов первой части имени Гэндальф: *gandr* как «магический кристалл» и *gand* как «астральное путешествие»⁶⁵. Замечательно, что падение Сарумана происходит из-за неправильного использования им магического кристалла — палантира, в то время как спасение

⁶⁵ Совершенно непонятно, откуда и из какого языка автор взял эти «альтернативные переводы». Скорее всего, это личная его фантазия.

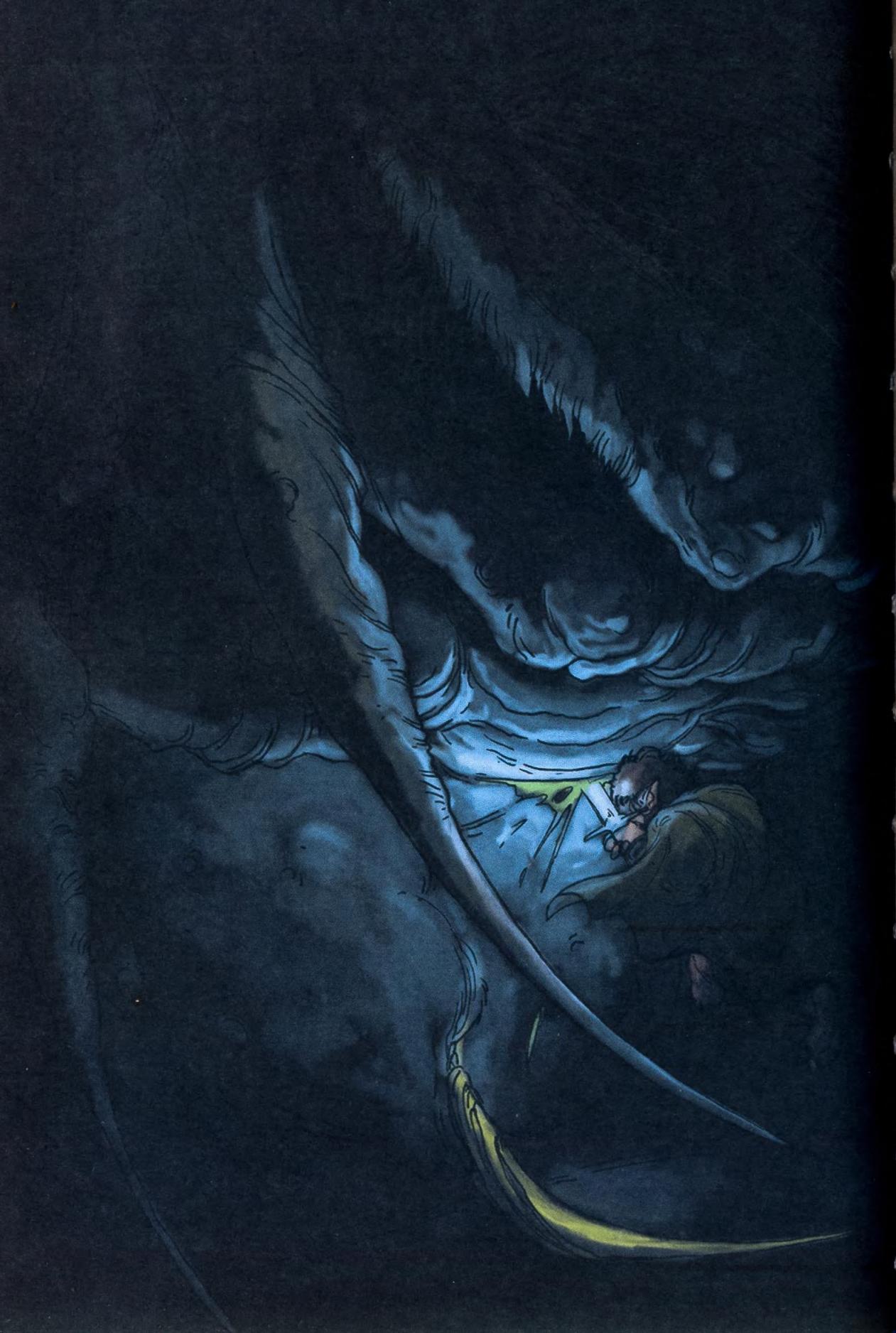
Гэндальфа происходит путем «астрального путешествия», позволяющего ему воскреснуть после падения вместе с балрогом с Морийского моста.

В ипостаси Гэндальфа Белого чародей не объясняет своего воскрешения. Он лишь говорит: «Я бродил вне времени и мыслей». Вероятно, это лучшее описание «астрального путешествия».

В этом отношении Гэндальфа можно сравнить со скандинавским богом Одином, который в виде шамана странствовал между мирами людей и духов и даже вступал в Царство мертвых. Конечно, Толкин держал это в уме, когда давал коню Гэндальфа имя *Shadowfax*⁶⁶, что означает «серебристо-серый». Это созвучно имени Грани — «серый». Так звали серебристо-серого коня поборника Одина, Сигурда, в «Саге о Вельсунгах». Как и Тенегрив, Грани понимает человеческую речь. Более того, Тенегрив — отпрыск божественного коня Нахара, скакуна Валы Оромэ Охотника; в то время как Грани — потомок божественного восьминоногого Слейпнира, на котором Один ездит по Девяти мирам.

⁶⁶ Его имя (*Shadowfax*) означает «Темная грива» и происходит от имен коней Скинфакси (англ. *Skinfaxi*) и Хримфакси (англ. *Hrimfaxi*) в древнескандинавской мифологии. В русских переводах: Скадуфакс, Сполах, Светозар, Тенегрив, Обгоняющий Тень, Серосвет, Серогрив.





СЭМУАЙЗ И ШЕЛОБ ВЕЛИКАЯ

В одном личном письме 1956 года Толкин писал, что в большой степени образ Сэмуайза Гэмджи обязан его собственному личному опыту офицера войск связи в Первой мировой войне. «Мой Сэмуайз действительно ... во многом воспоминание об английском солдате — привитое на воспоминания о деревенских парнях с дней детства, о рядовых и моем денщике, которых я знал на войне 1914-го».

Денщики — это солдаты, которые, как правило, обслуживали офицеров. Во время Первой мировой войны британские офицеры происходили из верхнего среднего класса или — как Толкин — имели университетское образование; люди же из трудового класса набирались в рядовые и могли подняться не выше сержанта. Сэм был скромным, необразованным садовником и наемным работником хозяина Бэг Энда.

Отношения между Фродо и Сэмуайзом очень похожи на взаимоотношения эдвардианского⁶⁷ хозяина и слуги. Хотя Толкин и критиковал классовую структуру и обычаи своего времени, он сам был в достаточной степени эдвардианцем, чтобы верить, что между разными классами было возможно взаимное уважение и облагораживающая верность.

Джон Гарт, автор книги «Толкин и мировая война», заметил, что по мере похода отношения хозяин-слуга часто инвертируются: «[Фродо] олицетворяет проблему, Сэм —

⁶⁷ Эдвардианская эпоха' или эдвардианский период' в истории Соединенного Королевства — период правления Эдуарда VII с '90' по '90 год' в который также иногда включают и несколько лет после его смерти' предшествовавшие началу Первой мировой войны.

решение». Во время Первой мировой войны, добавляет он, «такое положение дел было вполне типичным». Толкин наблюдал и признавал такую ситуацию: денщик часто «превосходил меня».

Одним из самых отважных деяний Сэма во время всего Похода Кольца стала отчаянная защита им своего хозяина перед лицом невыразимо ужасной Шелоб Великой Паучихи в горах Эфель Дуат в Мордоре. И конечно, без яростной и беззаветной солдатской верности Сэмуайза Гэмджи раненый и слабый Фродо Бэггинс никогда не смог бы пересечь безлюдную страну Мордор и добраться до Роковой горы.

КОРОЛЬ В ЗОЛОТОМ ЧЕРТОГЕ

Когда Гэндальф подъезжает к роханской столице Эдорас, он издали видит сверкающую золотую крышу чертога Медусельд. Название Медусельд — осовремененная версия англосаксонского слова, обозначавшего «медовый покой». Описание чертога почти не отличается от описания Хеорота, Золотого чертога короля Хротгара из «Беовульфа». Когда Беовульф приближается к владениям Хротгара, поэт рисует остроконечную крышу Хеорота, крытую кованым золотом, сверкающим на солнце.

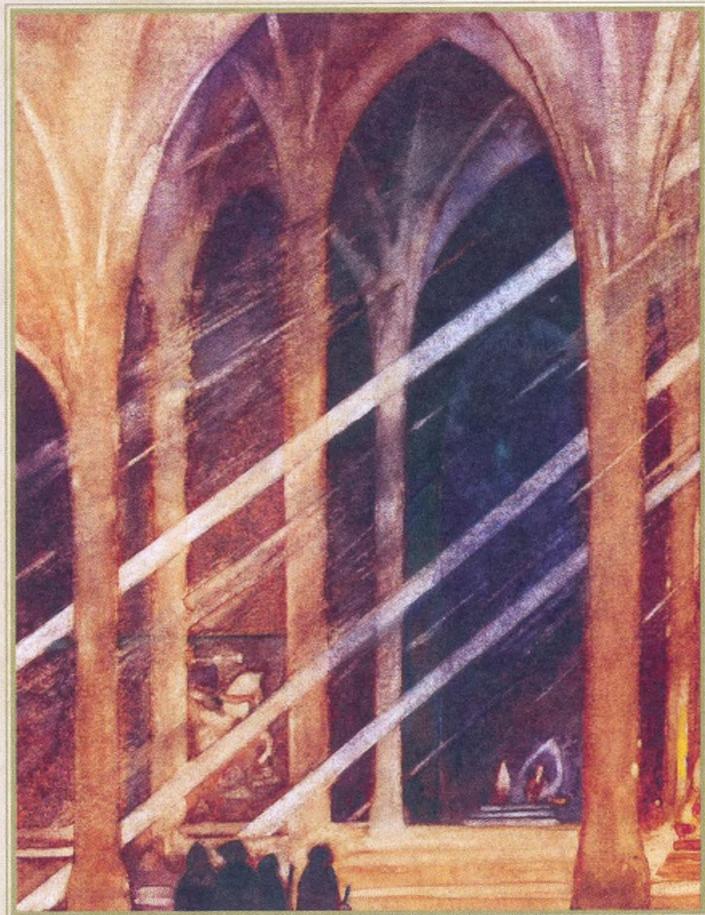


Рис.: Золотой чертог Медусельд

У обоих чертогов есть более обширные божественные прототипы. У Медусельда есть божественный образец в виде Великого Чертога всадника Оромэ в Валиноре, у Хеорота — чертог Вальхаллы. Это «зал павших героев», покрытый золочеными щитами, пиршественный чертог, «небеса» для павших воинов, возведенные в Асгарде Одинем.

Короля Золотого чертога зовут Теоден, сын Тенгеля, и он семнадцатый король Рохана. Его имя на англосаксонском обозначает «владыка» или «король» и связано с древнескандинавским словом «предводитель народа» или «король»; на созданном Толкином языке рохиррик его имя звучит как Турак, что опять же означает «король». Королевская власть важна для мира Средиземья. Для всех его народов монархия — естественное политическое устройство, и короли непохожи на простых людей. Это старая традиция английской философии, а Толкин по своим симпатиям был стопроцентным роялистом. Шекспир писал в «Гамлете»: «Власть короля в ограде Божьей». У Толкина король, даже если он становится совершенным злом, как Король-чародей Ангмара, сохраняет свои королевские качества и способность вести за собой. Хотя король может быть слабым и старым, как Теоден, его королевские качества сохраняются, и в последующих эпизодах Толкин показывает, как он стряхивает свою дряхлость и возвращает себе силу и власть. (Между прочим, читатели классической детской сказки Джорджа Макдональда «Принцесса и гоблин» [1883] увидят там определенную отсылку к истории старого короля, которого долго держат в состоянии беспамятства злые слуги.) И вот при помощи Гэндальфа силы старого короля возвращаются к нему, и он снова становится Турка Эднью, или Теоденом Воспрянувшим, владыкой эотеод, «конного народа».

След. стр.: Король Теоден ведет рохиррим в бой



ХЕЛЬМОВА ПАДЬ И СВЕРКАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ

В битве при Хонбурге гному Гимли приходится укрываться и защищать цитадель в пещерах Хельмовой Пади. И там гном обнаруживает Сверкающие пещеры Агларонда. Писатель признавался, что образ этих пещер был в большой степени вдохновлен живописными пещерами Чеддер-Гордж в Сомерсете.



Рис.: Леголас, Гимли и Арагорн в Хельмовой Пади

Однако яркое описание Агларонда («сверкающие пещеры») устами Гимли показывает, что гном считает эти пещеры частью куда большего лабиринта пещер и гротов Средиземья — возможного гномьего рая. Здесь снова следует отметить совершенное использование Толкином языков, на сей раз в связи между словами «сверкающий» и именем Гимли.

Толкин взял все, кроме одного, гномские имена из «Двергаталя», древнескандинавского «Перечня гномов». За исключением одного имени — Гимли. Это имя упоминается совсем в другом скандинавском тексте, древней поэме, части «Прозаической Эдды» *Völuspá*, или «Прорицании вельвы», и звучит как Гимле. Однако Гимле — не имя гнома или человека, а скорее название места. Гимле означает «сверкание», и именно так называется скандинавский рай: великий чертог с золотой кровлей и царство, возникающее после великой битвы Рагнарёк и гибели Девяти миров.

Точно так же как Гимле возникает после Рагнарёка как сверкающий рай скандинавов, так и после Войны Кольца Гимли создает новый рай для гномов, колонизируя Сверкающие пещеры Агларонда.



ДОРОГА МЕРТВЫХ

Согласно знаковому труду сэра Джеймса Фрэзера «Золотая ветвь» (1890—1915), древние человеческие сообщества избирали царя только на год. Избранного или вызвавшегося по весне, его короновали, для него устраивали пиры и давали все, что только возможно. Потом, осенью, его убивали, чтобы его кровь удобрила землю. Он «возвращался» следующей весной как новый король. «Король умер, да здравствует король» — таким образом, это очень старое высказывание. Именно ради возвращения таких священных царей древние богини спускались в подземный мир.

Идеи Фрэзера имели большое влияние на протяжении всего двадцатого столетия, и их можно проследить и в истории Арагорна, который, прежде чем явиться в Минас Тирит и стать королем Гондора, должен пройти через своеобразный подземный мир по Дороге Мертвых. Когда же Арагорн появляется снова, он — Король Мертвых Дунхарроу, предводитель чудовищной армии, идущей против корсаров Умбара. Как Иисус Христос в Новом Завете — для Фрэзера это еще один пример священного царя, — Арагорн спускается в «ад», чтобы освободить «заточенные души» мертвых.

Заявление Арагорна, что он истинный наследник королевства дунэдайн, подтверждается его «руками целителя»; его отличает эльфийское знание целительных свойств трав и растений. После осады Гондора Арагорн использует растение ацелас для пробуждения Эовин, Воительницы

Рохана, от смертельного забвения, в которое она была погружена Черным дыханием Короля-чародея. В каролингских легендах говорится, что Карл Великий был способен лечить пораженных чумой, «черным дыханием», при помощи осота. В обоих случаях эти растения проявляли свои магические целительные свойства лишь в руках короля. Это известный факт в фольклоре Средиземья, где, как говорит нам Толкин, обычным названием растения было «королевский лист».

ЭОВИН, ДЕВА ЩИТА

В битве на Пеленнорских полях ангмарского Короля-чародея убивают Эовин, роханская Дева щита, и хоббит Мериадок Брендибак. Эовин принадлежит к древней традиции женщин-воительниц из мира эпических сказаний и саг. В скандинавской «Саге о Вельсунгах» и немецкой «Песни о Нибелунгах» мы встречаем подобных героинь в лице Брюнхильд и Брунхильды. В «Саге о Вельсунгах» Брюнхильд является валькирией, красивой девушкой, которая обманывает Одина⁶⁸, и за это он укалывает ее сонным шипом и погружает в сон в круге огня. Как и

⁶⁸ Валькирия (др.-исл. Valkyrja — «выбирающая убитых») в скандинавской мифологии — дочь славного воина или конунга, которая реет на крылатом коне над полем битвы и решает, кому из воинов, павших в бою, попасть в Вальгаллу. Погибшие отправляются в небесный чертог — Вальхаллу. Так что Брюнхильд не просто красивая девушка, и она не просто обманула Одина, а нарушила его прямой приказ, убив не назначенного им воина, а его противника.

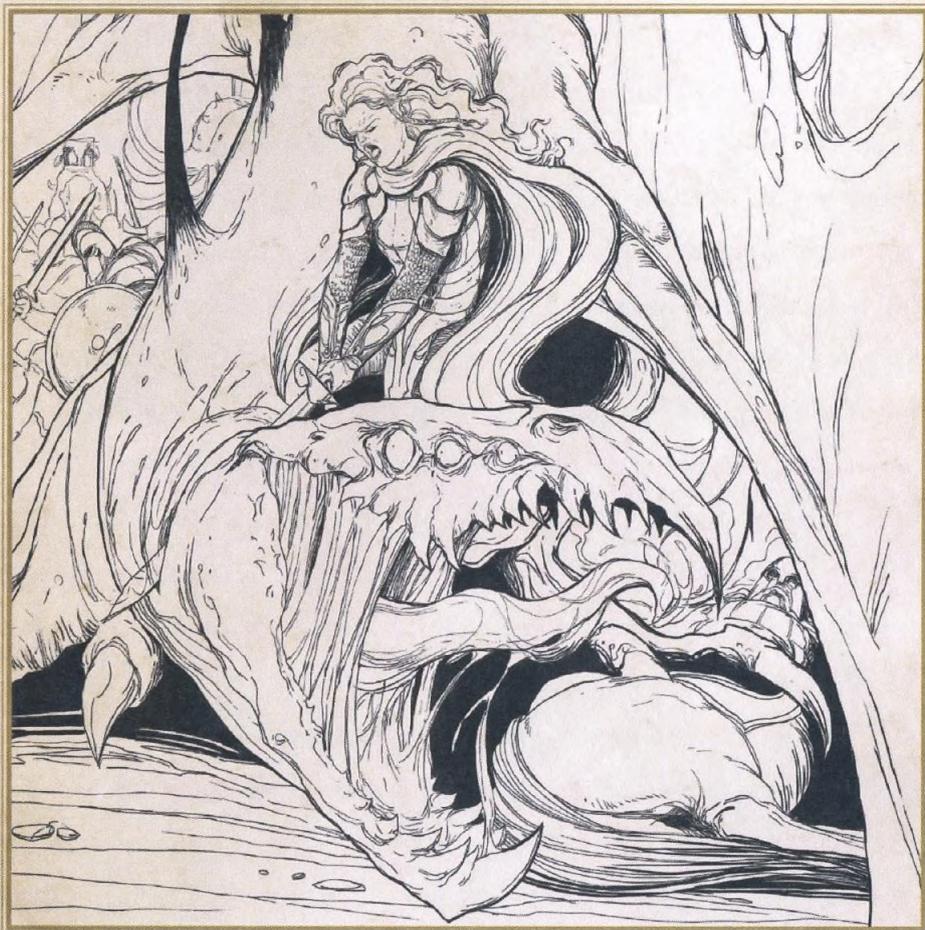


Рис.: Эовин убивает крылатую тварь Короля-чародея

Спящую красавицу, пробуждает ото сна герой — в этом случае Сигурд Убийца дракона, в которго она влюбляется. В «Песни о Нибелунгах» Брунхильда («воинственная дева в броне») является королевой-воительницей Исландии, которая влюбляется в Зигфрида — немецкого средневекового близнеца Сигурда.

И Брюнхильд, и Брунхильда происходят от исторической зловеще известной вестготской королевы Брунгильды. Как

в Эовин можно найти параллели Брюнхильд/Брунхильде, так можно сравнить и Сигурда/Зигфрида и Арагорна. Как Брюнхильд/Брунхильда безнадежно влюблена в Сигурда/Зигфрида, так и у Толкина Эовин безответно любит Арагорна. Зигфрид, к примеру, помолвлен с другой королевой, Кримхильдой, точно так же как Арагорн — с Арвен Вечерней Звездой. И, как и воинственная королева Брунхильда преображается, выйдя замуж за короля Гуннара, так и Эовин Дева щита преображается, выйдя замуж за Фарамира, брата Боромира и сына Дэнетора II, Наместника Гондора, хотя и без трагических последствий.

ЧЕРНЫЕ ПАРУСА И ОСАДА ГОНДОРА

В Битве на Пеленнорских полях во время Осады Гондора есть эпизод, параллельный кульминации древнегреческого мифа о герое Тесее. В греческом предании он предстает как наследник трона Афин. Его отец рад ему, несмотря на пророчество о цареубийстве. Когда Тесей обнаруживает, что Афины обязаны платить ежегодную дань — семерых девушек и семерых юношей — критскому царю Миносу для принесения в жертву, он решает покончить с этой кровавой данью. Тесей отплывает на корабле с черными парусами на Крит, где вместе с

прочими афинянами он должен быть принесен в жертву быкоголовому Минотавру в Лабиринте царя Миноса.

Перед отплытием Тесея обещает отцу, царю Афин, что, если он убьет Минотавра и освободит свой народ от ига, он сменит паруса на белые в знак победы. Однако среди радости победы Тесея забывает свое обещание⁶⁹. Трагедия в том, что его отец, старый царь, видит возвращающийся корабль с черными парусами. Поверив, что его сын Тесея мертв, а его народ по-прежнему в рабстве, старый царь бросается с высокой смотровой скалы Акрополя вниз и разбивается насмерть о камни внизу⁷⁰.

Во «Властелине Колец» Дэнетор, правящий наместник Гондора, видит могучий флот кораблей корсаров Умбара под черными парусами, идущий вверх по реке Андуйн в самый критический момент битвы на Пеленнорских полях. Думая, что его сын Фарамир умирает от отравленной раны и все его войска на поле боя опрокинуты и перебиты, наместник считает, что вражеское подкрепление на кораблях под черными парусами делает оборону Гондора невозможной. Обезумев от отчаяния, Дэнетор неверно истолковывает знаки и совершает самоубийство, сжигая себя на костре; однако, как и отец Тесея, наместник Гондора трагически ошибается. Как и Тесея, Арагорн на самом деле победитель, и корабли он захватил у корсаров. Это оказывается поворотным моментом битвы и войны.

⁶⁸ Не совсем так, паруса он забыл сменить в печали после расставания с Ариадной по воле богов.

⁷⁰ По легенде, отец Тесея Эгей бросился со скалы в море, и именно потому оно называется Эгейским.

Как Афины освобождены от угрозы тирана и Тесея наследует отцу как царь, так и Гондор избавлен от угрозы Короля-чародея и Арагорн становится королем.

БИТВА У ЧЕРНЫХ ВРАТ

Из всех историй средневекового немецкого романтического эпоса более всего напоминает повесть о войне Арагорна с Сауроном, Властелином Колец, и его слугами легенда о Дитрихе Бернском и Жанибасе-некроманте. Несомненно, в этой легенде заключено много аспектов, напоминающих основные темы и персонажей толкиновской Войны Кольца.

Прототипом Дитриху Бернскому послужил исторический Теодорих Великий (454—526), король остготов, который позже стал королем Италии. Однако в цикле легенд о нем он восходит к власти иначе, чем толкиновский Арагорн.

Враг Дитриха Жанибас-некромант — это могучий колдун, являющийся в виде призрачного Черного всадника, который командует огромной армией великанов, злых людей, чудовищ, демонов и адских псов. Среди высоких Альп Дитрих обнаруживает, что Жанибас держит в осаде замок Жераспунт, принадлежащий Ледяной королеве.

Орды некроманта бьются, как черный прибой, о ворота замка. В отважной попытке снять осаду Дитрих убивает всех на своем пути, но это оказывается бесполезным, поскольку

по знаку некроманта мертвые снова восстают и вступают в битву. Однако, обнаружив, что Жанибас повелевает своими войсками при помощи железной таблички, Дитрих преследует самого Черного всадника. Сбросив Жанибаса с призрачного коня, Дитрих мечом разбивает железную табличку. Когда та рассыпается, раскалываются и горные ледники, погребая под ужасными лавинами все злобное воинство великанов и живых мертвецов навсегда.

Жанибас объединяет в себе Саурона и ангмарского Короля-чародея, предводителя Кольценосцев. Железная табличка сравнима с Единым Кольцом, и кульминация легенды очень похожа на последнюю битву у Черных врат Мордора. Результатом уничтожения железной таблички Жанибаса и Единого Кольца Саурона становится полное уничтожение легионов врага и гибель Мордора, его царства.

ВОССОЕДИНЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО И СВЯЩЕННАЯ РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ

Толкин часто указывал, что многие читатели видят сходство Арагорна и короля Артура, но упускают связь между Арагорном и Карлом Великим.

Толкину казалось, что взявший на себя задачу восстановления Воссоединенного королевства дунэдайн из руин древних королевств Арнора и Гондора Арагорн исторически сопоставим с Карлом Великим, воссоздавшим Священную Римскую империю из руин древних провинций классической Римской империи. И Арагорн, и Карл Великий сражались во многих битвах, которые завершились изгнанием врагов и созданием военных и гражданских союзов, приведших к эре мира и процветания. Как только враги были разгромлены, и Арагорн, и Карл Великий быстро восстановили древнее законодательное право, установили единую валюту, отстроили древние дороги и почтовую систему. При них начался золотой век культуры, искусства и литературы. Карл Великий стал, по сути, первым императором Священной Римской империи (фактически он был коронован «императором римлян»), в то время как Арагорн был поименован Элессаром Тельконтаром и коронован как верховный король Воссоединенного королевства. Географически Толкин видел в Воссоединенном королевстве земли, по охвату равные империи Карла Великого. Действие «Властелина Колец» разворачивается на северо-западе Средиземья, по площади примерно соответствующем Европе. И действительно, Толкин в одном письме заметил: «Развитие сюжета завершается финалом, куда больше похожим на фактическое восстановление Священной Римской империи с престолом в Риме»⁷¹.

⁷¹ Из письма 294 к Шарлотте и Денису Плиммерам.

ФРОДО МИРОТВОРЕЦ

В древней литературе и мифах вариации имени «Фродо» связаны с ролью миротворца. В «Беофульфе» есть король хадобардов Фрода, а в скандинавской мифологии процветающим и мирным королевством правит король Фроди⁷². В исландских текстах мы находим выражение «мир Фроди», характеризующее легендарный «век мира и богатства». Это созвучно сострадательности Фродо и его попыткам избежать кровопролития во время всех его приключений. После бойни войны Фродо Мудрый становится уважаемым советником и миротворцем для всего Средиземья.

Несомненно, хоббиты в Шире переживают нечто похожее на скандинавскую легенду о мире Фроди — мир Фродо через год после битвы при Байуотере⁷³, во времена первого цветения Золотого древа Хоббитона. Разоренный войной Шир преображается и наполняется эльфийским волшебством. Многие из родившихся в том году детей золотоволосы и красивы, в Шире все процветает. Это Великий год Изобилия, знаменующий начало золотого

⁷² «Старшая Эдда»: «И так как Фроди был самым могущественным конунгом в северных странах, считают, что это он водворил мир во всех землях, где говорят по-датски, и люди на севере называют это миром Фроди. Тогда никто не чинил зла другому, даже повстречав убийцу отца или брата, на свободе или связанным. Не было тогда ни воров, ни грабителей, так что одно золотое кольцо долго лежало на Ялангсхейд-поле».

⁷³ В разных переводах — Приречье, Уводье.

века, века Мира и Богатства. И все же, страдая от давней неизлечимой раны, Фродо Мудрый уносится мыслями из смертного мира.

ПОСЛЕДНИЙ КОРАБЛЬ: АВАЛОН И АВАЛЛОНЭ

Толкин пишет прекрасный и печальный конец «Властелина Колец» — отплытие Хранителей из Серой Гавани — на основе легенд и мифов об уходе короля Артура на остров Авалон. Это окончание вырастает скорее из кельтской части артурианской традиции, чем из германской. После финальной битвы смертельно раненного Артура забирает таинственный корабль трех прекрасных королев-фейри. Этот корабль уносит раненого короля на запад через воды в страну фэйри Авалон, где Артур исцеляется и получает вечную жизнь.

Этот конец смертной жизни Артура очень похож на конец романа Толкина. Однако важно указать, что это конец не Арагорна — он остается, чтобы умереть в мире смертных. Высшую награду — путешествие в страну бессмертных — получает другой. «Раненым королем», отправляющимся за

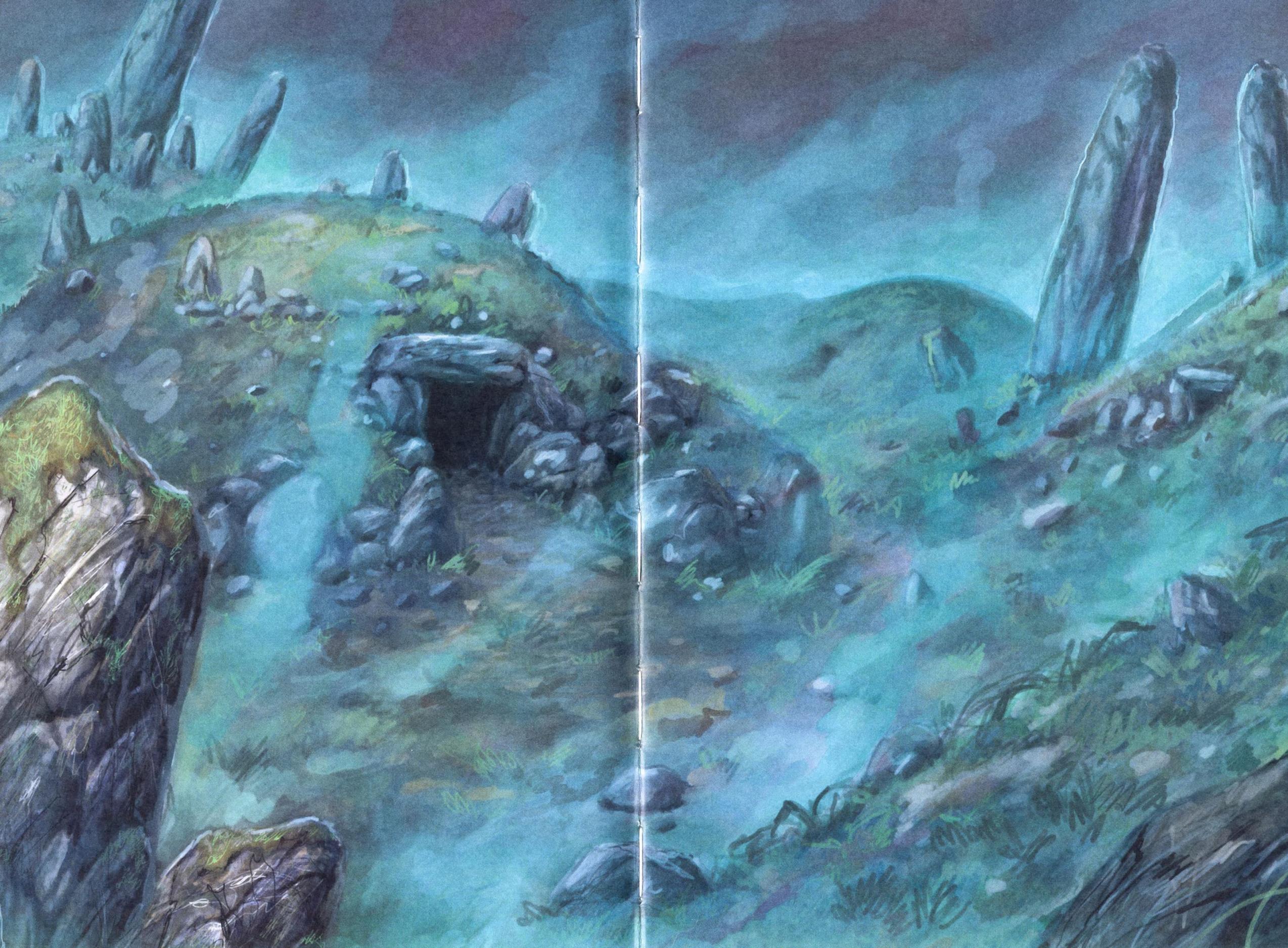
Великое море на корабле эльфийской королевы Галадриэль к эльфийским башням Аваллонэ на Тол Эрессэа, становится хоббит Фродо, Хранитель Кольца, по праву истинный герой «Властелина Колец».

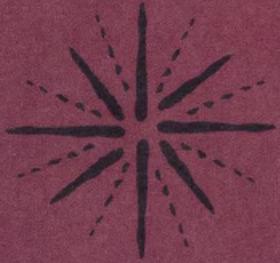
Любопытно, что на протяжении всего «Властелина Колец» и «Хоббита» сами хоббиты часто являются комическим фоном для более важных героических личностей — эльфов и людей, но почти все величайшие деяния совершаются или провоцируются хоббитами. Приключения Бильбо приводят к гибели Смауга и обнаружению Единого Кольца. Именно Мериадок Брендибак и Перегрин Тук побуждают энтов выступить на Изенгард, что приводит к падению Сарумана; а отвага Мериадока на Пеленнорских полях приводит к гибели ангмарского Короля-чародея. Именно Сэмуайз Гэмджи ослепляет и ранит Шелоб Великую Паучиху, и, что всего важнее, именно Фродо приносит Единое Кольцо к Роковой расщелине, где уничтожение кольца приводит к падению Саурона, Властелина Колец, и концу Войны Кольца.

Хоббиты — истинные герои. Именно скромный Фродо Бэггинс завершает Поход Кольца. Он совершает это ценой своего здоровья, получая отравленную незаживающую рану. Раненый хоббит, как раненый Артур, увезен за море. Не король Арагорн, а Фродо — герой сердца — избран для плавания в страну бессмертных.



Фродо отплывает из Серой Гавани





СПИСОК ИМЕН И НАЗВАНИЙ

А

Аваллонэ 39, 57, 99, 246
 Агларонд 135, 234, 235
 Азагхал 72
 Айвендил 187
 Айнулидале 18
 Айнур (Священные) 11, 12, 18, 20
 Акаллабет 90, 92
 Алатар 187
 Алквалондэ 39, 57
 Альвисмаль 158
 Альхсейм 42, 99, 213
 Амдир 102, 206
 Анарион 13, 93, 97, 109, 115, 117, 195
 Ангбад 74, 80
 Англосаксонская мифология 12, 43, 65, 76, 78, 148, 163
 Ангмар 106, 202, 231, 242, 246
 Андвари 108, 205
 Андуин (река) 121, 214, 240
 Андуинэ 89, 93, 97, 195
 Андурил (меч) 211, 213, 214
 Анкалагон 82, 83, 84, 85
 Арагори II 10, 11, 13, 14, 117, 192, 193, 194, 195, 197, 202, 208, 210, 211, 213, 215, 234, 236, 237, 239, 241, 242, 243, 245, 247
 Аранарт 117
 Араун Охотник 43, 218
 Арвэдун 114, 117
 Арвен 11, 13, 197, 208, 209, 210, 211, 214
 Арда 20, 21, 28, 79
 Ариэн 29, 30, 31, 32
 Арнор 10, 93, 97, 112-17, 133, 194, 243
 Арноэдиад 68, 71
 Артедайн 114, 116, 195
 Артурианская легенда 13, 39, 49, 51, 99, 107-8, 166, 189, 192, 195-7, 207-8, 210-11, 213, 222, 242, 245, 246
 Ар-Фаразон 93
 Асгард 24, 80, 104, 231
 Астерия 22, 32
 Асы 11, 24, 25, 32, 33, 80
 Аталантэ 90

СПИСОК ИМЕН И НАЗВАНИЙ

Атанатары 66
 Ауде Кузнец 22, 25, 29, 33, 38, 130, 187
 Ауглан 97
 Аэглос (кошье) 99
 Аэгпор 64

Б

Балин 153, 154, 155
 Балкоты 120, 122, 124, 126
 Балроги 62, 80, 132, 135, 155, 190-1, 205
 Барахир 54, 67
 Бард Лучник 54, 170, 171
 Белгост 70-1, 71
 Белерианд 11, 49, 55, 56, 57, 60, 62, 63, 64, 65, 68, 78, 80, 83, 88, 98, 206
 Белый корабль 114
 Бевульф 12, 37, 120, 128, 162-3, 168, 180, 229, 244
 Бесоринги 121, 162
 Бесорн-оборотень 162-5, 162, 172
 Берен 12, 67, 73, 75, 76, 76, 77, 78
 Бериский, Дитрих 241-2
 Берхта Светлая 32
 Бессмертные земли 12, 14, 37, 38, 39, 76, 78, 79, 88, 99, 101, 188, 198
 Битвы 231, 232-3, 240
 в Итиллине 125
 Великая битва 24, 80, 82-3
 на Каталунских полях 122, 124
 на Пеленнорских полях 119, 124, 237, 239, 240, 246
 на поле Келебранга 119, 122, 124, 124, 125, 126
 при Байуотере 244
 при Камланне 107-8
 при Хорнбурге 119, 234
 Пяти воинств 135, 165, 170-2
 Рагнарёк 132
 Бифур 153, 155
 Боевая тактика рохиррим 124
 большие корабли 186-7
 Бомбадил, Том 179
 Бомбур 153, 154, 155
 Боромир 117, 202, 214-15, 215, 216-17, 218, 239
 Бофур 153, 155

Братство Кольца 197-9, 199, 200-1, 202, 204, 222
 Братья Гримм 157, 166, 203
 Брауни 140-1
 Браушинг, Роберт 114
 Брендибак, Мериадок (Мерри) 14, 202, 222-3, 222, 223, 237, 246
 Бритомбар 57, 64
 Брокк 25, 103
 Бык Арау 218
 Бэг Энд 138, 142-3, 144-5, 151, 173, 175, 181, 228
 Бэггинс, Бильбо 14, 138, 141, 142, 144-5, 146, 151, 157-8, 160, 166, 174, 179, 180, 181, 183, 183, 184-5, 197, 246
 преображение 155-7, 161, 168, 169, 170, 173-5, 174, 178
 Бэггинс, Фродо 178, 179-81, 182, 183, 193, 202, 228, 229, 246, 246-7, 247
 как миротворец 244-5

В

Вайрэ Пряха 29, 33
 Валадил 93, 117
 Валар 11, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 43, 79, 80, 83, 130, 198, 209, 218, 225
 Валарома 28
 Валипор 49, 99, 187, 198, 230
 валлийская мифология 38, 39, 43, 53, 65, 73, 100, 140, 141, 206, 218
 Валькирии 80, 211, 237, 238
 Вана Вечно юная 22, 28, 33
 ваны 11, 80
 ваньяр 36, 44, 45, 79, 101, 210
 варги 171
 Варда 61, 131
 Вастаки 106, 120, 122
 Великая волна 90, 95-6
 Великие орлы 172, 172-3
 Великий год Изобилия 244
 Великий рог Гондора 214-15, 218
 Велунд 25, 33
 Велунд Кузнец 25, 33, 213
 вестготы 238

- вострон 65, 95, 158, 198
 Вивана, Владычица озера 51, 207, 208, 213
 Владыка Ветров 172-3
 «Властелин Колец» (Толкин) 10, 11, 13, 14, 96, 129, 148, 161, 167, 178, 181, 186, 195, 199, 204, 206, 218, 240, 243, 245, 246
 Воды Пробуждения 36
 Война Гисва 24, 79-83, 98
 Война гномов и орков 155
 Война Кольца 14, 96, 125, 135, 199, 235, 241, 246
 Война Самоцветов 71
 Война альфов и Сауруна 93, 102, 104, 135
 войны с 154
 волки 165, 171
 Ворондиль Охотник 218
 Воссоединенное королевство 10, 13, 192, 194, 195, 242, 243
 высокоальфийское наречие см. квенъя
- Г**
- Галадриэль 51, 102, 106, 206-8, 206, 207, 210, 213, 246
 Галадриэль Лориэнская 13
 Гарт, Джон 228
 Гвайт-и-Мирдайн 103
 «Герой как божество» Карлейль 11
 «Герои, почитание герросов и героическое в истории» (Карлейль) 10, 11
 Германская мифология 65, 66, 72, 148, 166, 205, 237
 гибель 112
 гигантские пауки 14, 165, 166, 246
 Гил-Галад 93, 99, 101, 102, 107, 108
 Гимли 135, 202, 204-5, 205, 209, 234-5
 Гламдринг (меч) 161
 Глаурунг, Отец драконов 68, 69, 70, 72, 80, 81
 Глоин 135, 153, 154, 155, 202
 Гномы:
 Белгоста 71-2
- вход в королевство 159-60
 Ожерелье 167
 Перечень 187
 Семь колец 104, 106, 205
 семь Праотцев 71, 129-34
 Торин и его отряд 71, 151-4, 152, 153, 155, 156, 157, 160, 165, 166
 фольклор 179
 шеститысячелетняя вражда 167
 Гномьи кузнецы 71, 213
 Гномьи шахты 70-1
 Гномья кольчуга 71
 Гоблины 160-1, 165, 171, 172, 174
 Гогенцоллерн, Георг фон 118-19
 Голлум 145, 160-1, 174, 181
 Гондор 10, 13, 15, 93, 97, 112-17, 115, 118, 120, 122-3, 133, 134, 194, 195, 202, 214, 243
 Город гоблинов 160, 162
 горы Эфель Дуат 229
 Грам (меч) 70, 213
 Грамматика готского языка (Райт) 121
 Греческая мифология 11-12, 13, 20, 21-2, 23, 29, 32, 33, 39, 54, 60, 68, 74-6, 88, 89, 90, 97, 130, 148, 150, 198, 199, 207, 239
 Гронд (молот) 82
 Гунгнир (копые) 99
 Гуртанг (меч) 70
 Гэмджи, Хэмфаст 181, 182, 183
 Гэмджи, Сэмуйаз 14, 181-3, 183, 184-5, 202, 225, 226-7, 228-9, 246
 Гэндальф Белый 187, 188, 189, 224-5
 Гэндальф Серый 13, 31, 146-8, 147, 153, 156, 157-8, 160, 161, 178, 186-7, 188, 190-1, 192, 202, 204, 224, 229, 231
- Д**
- Дагда 12, 62
 Дагор Нирнаэт 68, 71
 Дагорлад 102
 Дагор-нуин-Гилиат 62
 Дани I 135, 153, 155

- Дани II 135, 154, 155
 Двалин 99, 153, 155
 Дверггаль 153, 154, 187, 235
 Девять миров 25, 103, 104, 225, 235
 Деметра 22, 33
 Диоскуры 13, 89
 Дис 154, 155
 Длишнороды 107
 Дол Гуддур 171
 Дори 153, 155
 Дориат 49-51, 57, 167, 206
 Дор-Ломин 64
 «Дорога в Средиземье» (Шинши) 156
 Дорога мертвых 236, 237
 Доргошюн 64
 Драконы/драконоубийцы 13, 70, 122, 135, 145, 154, 155, 156, 166, 168-70, 169, 174, 178 (см. также отдельные имена)
 Драушнир 31, 103-4
 Древобород 186, 218-19, 219, 220, 221, 222
 Дубоцит, см. Торин II
 Дунадайн 109, 112, 114, 117, 118, 120, 132-4, 133, 134, 192, 195, 211, 236, 243
 Дуриин III 135, 205
 Дуриин IV 135, 205
 Дуриин VI 132, 135, 155
 Дуриин VII (Дуриин Последний) 134, 135
 Дуриин Бессмертный (Дуриин I) 13, 129, 133, 134, 135, 155
 Дэнетор 57, 240
 Дэнетор II 117, 214, 239, 240
- Е**
- Европейская мифология 20, 210
 Египетская мифология 36, 90, 148
 Единое Кольцо 103, 106, 108, 113, 178, 180, 211, 215, 242, 246
 Ермушгад 80
- Ж**
- Жанибас-некромант 241, 242

- Железностоп, см. Дани II 135, 154, 155
 Железные горы 135, 154, 155
 Жесткобороды 106

З

- Зевс 12, 21, 22, 24, 33, 89, 150, 172
 Зеленый лист, Леголас 167, 202-4, 234
 земля Семи Рек 57
 «Золотая ветвь» (Фразер) 236
 золотой дракон, см. Смауг
 Золотой дракон

И

- Йаванна 187
 Идриль 67, 210
 Идуин Юная 28, 33
 Илуватар 18, 36
 Ильмарэ 32
 Имладрис 88, 102, 198, 199
 Ингва 36, 37, 44, 57
 Индис 210
 Инканус 187
 Ирландская мифология 12, 43, 48, 61
 Исльдур 13, 93, 97, 108, 109, 113, 115, 117, 195
 Исландская мифология 129, 157, 158, 163, 187, 196, 244
 Истари 186, 187
 Итрин Луин 187

К

- Калевала 12, 54
 Каленардон, см. Рохан
 Каменоги 106
 Камнешлем, см. Торин III
 Карл Великий 14, 116, 118, 128, 214, 215, 222, 237, 242, 243
 Карлейль, Томас 10, 11, 14
 Карнингул 198
 Карпентер, Хэмфри 79, 129
 Кархарот 74, 80
 Кастор 13, 89
 квенъя (язык) 25, 38, 53,
 Келеборн 102, 207

- Келебриан 210
 Келебримбор 102, 103, 104, 105, 106
 Кельтская мифология 43, 48, 53, 60, 65, 73, 97, 203-4, 222, 245
 Кементари, Йаванна 15, 22, 28, 33
 Кили 153, 155
 Кирдан Корабел 57, 64, 99, 102, 106
 Кирион 124, 126
 Кольца Власти 104, 105, 106, 205
 корабль мертвых 82
 короли изгнанников 107, 112, 113
 Кримхильда 239
 Ксеркс 199
 Кувиэнен 36
 Куруфин 64, 106
 Кхазад-дум 129, 132, 135, 204
 Кхамул 106
 Кэмпбелл, Джозеф 193-4

Л

- лашквенди 57
 Лаурелиндориан 206
 ледяная королева 241
 Лес Бросселианд 49, 51
 лес Фангорн 222
 Лесное королевство 121, 164, 165, 167, 202, 204, 203
 лесные альфы 167, 171, 203
 Линдон 99, 100, 102
 Лихолесье 51, 121, 165, 167, 168, 171, 202, 203
 Лориан 29, 33, 102, 206
 Лотлориэн 206, 208
 Лутиэн 12, 51, 67, 73, 74, 76, 77, 78, 210
 Льюис, К. С. 218
 Люди:
 Девять колец 104, 106
 Дэйла 121
 запада, см. дунадайн
 конники 123, 124
 отцы 66
 происхождение 65
 северяне 119, 121
 фольклор 179
 альфийская связь между 73

эпоха 63

М

- Маг Туиред 62
 Маглор 64
 Магни Сильный 28, 33
 майар 11, 20, 21, 25, 29, 30, 32, 51, 79, 132, 186, 187, 210
 Макдональд, Джордж 231
 Манва 12, 21, 22, 24, 25, 31, 32, 33, 37, 186, 187
 Мандос Судия 21, 25
 Мани 29, 32
 Мардиль Стойкий 117
 Марка, владыки (также см. Рохан) 128, 129
 Марка, см. Рохан
 Махал («Создатель»), см. Аула
 Кузнец 25
 Маадрос 64
 Мглистые горы 129, 132, 172, 173, 198
 Медусельд 125, 229, 230, 230
 Мелиан 50, 51, 52, 53, 73, 210
 Мелькор 30, 31, 55
 Менегрот 50, 50, 57, 63, 167
 Мертвецкие болота 183, 184-5
 Мидгард 80, 82, 104
 Минас Тирит 16, 236
 мир Толкина
 в разных местах 163, 167, 171, 178, 194, 198, 203, 204, 205, 208, 209, 245
 влияние мифологий, см. конкретное название 173, 174
 корни «похода за кольцом» 178
 пробуждения 36
 происхождение 118-124, 128, 129, 138, 143, 144
 развитие истории Кольца 161
 влияние волшебных сказок 10, 13, 71, 72, 78, 95, 103, 131, 132, 146, 148, 153, 156, 160
 Мир Фродо 244
 Мирналь 54, 106
 Митрацир 187, 188, 224
 Могильники 247, 248-9
 Молот врагов (меч) 161
 молот Преподней 82

мономиф 193, 194
 Моргот 30, 31, 55, 63, 74, 75, 79, 80, 82
 Мордор 107, 125, 229, 242
 Мористхан 187
 Мория (см. также Кхазад-дум) 129, 132, 135, 154, 155, 190, 191, 204, 205
 Моррис, Уильям 68
 морские короли 88–92, 96
 морские альфы 57, 167
 мудрые альфы 38
 Мудрые альфы 38, 57, 167
 Мьельшир 82

Н

Нагльфар 82
 Наши 155
 Наши II 135, 153, 155
 Нап Эльмот 50
 Нарготронд 64, 68, 69
 Народ Дурина 129, 130, 131, 132
 Нарсил (меч) 213
 «Неокопченные сказания» (Толкин) 186
 Нерданель Мудрая 106
 Несса Быстроногая 33
 Нисна Скорбная 28, 33
 низвержение 93
 Нирнаэт Арноадиад 62
 Нифльхейм 28, 82
 Наддор 12, 38, 54, 60–2, 64, 66, 68, 79, 80, 98, 99, 101, 106, 107, 207, 210
 Нумепор 83, 88–92, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 98, 106, 187, 195

О

«О волшебных сказках» (Толкин) 119, 170, 171
 Обитель гномов, см. Кхазад-дум
 оборотни 162, 163, 165
 Огнебороды 106
 Один 11, 24, 25, 28, 30, 31, 33, 80, 83, 99, 103, 104, 148, 150, 165, 192, 211, 213, 225, 231
 Одинокая гора 151
 Озерелье Брисинга 167

Озерный город 166, 170, 171
 Оин 153, 155
 Олва 38, 39, 45, 46, 47, 49, 57, 210
 Олифант (рог) 214
 Олорин 187
 Орентиль 78
 Ори 153, 154, 155
 орки 62, 132, 145, 160, 161, 178, 203, 214
 Оркрист (меч) 161
 Оромэ Охотник 22, 28, 33, 43, 187, 225, 230
 Орофер 102, 167
 осада 133, 237, 239–41
 Оссэ Повелитель волн 25, 32
 Остара 28, 33
 остготы 241

П

пес 82
 «Песнь о Роладе» 214
 поход Бильбо 178
 Поход за сильмариллом 73, 74, 76
 Поход к Одинокой горе 14
 Поход Кольца 178, 179, 180, 183, 229, 246
 прекрасные альфы 36, 57
 Преображение мира 99
 «Прищесса и гоблин» Макдональд 231
 происхождение 138–43, 144–5
 «Пророчество вельвы» 80, 82, 235

Р

Рагнарёк 24, 79, 80, 82, 132, 235
 Радагаст Коричневый 187
 Райт, Джозеф 121
 Регин Кузнец 213
 Ривенделл 102, 139, 158–9, 174, 197, 198, 199, 199, 200, 201, 208
 Римская империя 13, 14, 97, 101, 115, 16, 118, 120, 122, 124, 242, 243
 римская мифология 11, 12,

20, 21, 22, 23, 32, 76, 148, 150
 Роковая гора 103, 107, 229
 Роковая расщелина 14, 246
 Ролад 214, 215
 Рохан 118, 121–124, 123, 125, 128, 129, 209, 212, 229, 231, 237
 рохиррик (язык) 231
 рохиррим 124, 128, 133, 231, 232, 233

С

Сага о Вельсунгах 13, 66, 68, 70, 107, 108, 166, 170, 196, 205, 210, 211, 213, 225, 237
 Сады Снов Лориэна 49
 Сампо 12, 54, 56
 Саруман 31, 125, 186, 187, 222, 224, 246
 Саурон 93, 96, 103, 106, 107, 108, 125, 135, 186, 199, 205, 242, 246
 Свартальвейм 42
 Сверкающие пещеры 234, 235
 Свободные народы 10
 Священные (Айнур) 11, 12, 18, 20
 Серая гавань 99, 102, 245, 247
 Серые горы 122, 133, 135, 155
 серые альфы, см. синдар
 Серый плащ, см. Тингол
 серых альфов (язык) см. синдарин
 Сигмунд 66, 68, 70, 211, 213
 Сигурд 13, 66, 68, 70, 166, 192, 195, 197, 210, 211, 213, 225, 239
 сильмариллы 12, 54–56, 55, 73, 75
 «Сильмариллион» (Толкин) 12, 14, 18, 20, 37, 38, 42, 49, 51, 60, 61, 71, 79, 80, 159, 160, 166, 186
 синдар 43, 49–51, 50, 51, 53, 57, 63, 73, 80, 100, 101, 207, 210
 синдарин (язык) 53, 54, 65, 159, 167, 198
 Синие горы 99
 Синие чародеи 187

Сиф Золотоволосая 28, 33
 Скандинавская мифология 11, 12, 13, 23–29, 32, 33, 38, 42, 60, 65, 66, 68, 70, 71, 78, 79, 80, 82, 83, 99, 103, 104, 107, 108, 132, 148, 166, 167, 179, 180, 187, 188, 196, 205, 225, 235, 237, 244
 скандинавская мифология 128, 180
 Смауг Золотой дракон 14, 155, 166, 168–170, 169, 173, 246
 Сокрушитель гоблинов (меч) 161
 Средиземье: век Мира и богатства 244
 Великий поход из 36, 42, 45
 Великий поход по 38
 войны и битвы, см. по названию
 восточные земли 60
 Вторая Эпоха 102, 103, 107, 108, 187, 205, 207, 213
 «мифическое время» 194, 245
 объединение 112
 Первая Эпоха 36, 65, 68, 119
 пещеры и гроты 235
 последние убежища 100
 свободные народы 10, 79, 133
 северные земли 53, 60
 сила альфов уменьшается 48, 63
 Третья Эпоха 14, 65, 103, 112, 117, 119, 122, 124, 132, 165, 183, 186, 205
 фольклор 179, 237
 хоббиты, родина в 141
 чародеи (см. конкретные имена) 187, 189
 альфы уходят из 112
 Столпы королевей 98
 Стражник следопыт, см. Арагорн II
 «Странствие Эарендила» (Толкин) 78, 79

Т

Талиска (язык) 65
 Тараннон 115
 телери 38, 49, 45, 46, 47, 50, 210
 Теоден 13, 119, 124, 125, 231,

232, 233
 Теодорих 13, 124, 241
 Тиллион 29, 30, 31, 32
 Тингол 50, 51, 52, 53, 57, 63, 73
 Тирион 37, 40, 41, 57
 Тол Эрессэа 39, 99, 246
 Толкин Дж. Р. Р.:
 биография 79, 129
 в Оксфорде 76, 138, 141, 158, 159, 219
 видение конца света 24
 восхищение готами 121, 122
 вымышленные языки (см. конкретные названия) 100, 101
 детство 100, 141, 143
 как филолог 138
 «комплекс Атлантиды» 90
 написанные письма 99, 168
 прозвища 119
 прочитанные лекции 119
 развитое эстетическое чувство 100
 слово «хоббит» впервые написано 138, 139, 144
 студенческие работы 138
 фамильное наследие 118
 Толкин Майкл (сын) 90, 96
 «Толкин и Первая мировая война» (Гарт) 228
 Ториш II 71, 135, 151–154, 155, 156, 157, 158, 160, 165, 171
 Ториш III 135
 Траш II 135, 155
 Традуил 51, 164, 165, 171, 202
 Третьей Эпохи 183
 Тролли 62, 68, 132, 145, 157, 158, 161, 174
 Троп 135, 153, 155
 Туата Де Дананн 12, 44, 48, 49, 60, 61, 62, 63
 Тук, Перегрин (Пишпин) 14, 183, 202, 222, 223, 246
 Тулкас Могучий 22, 28, 33
 Туриш Турамбар 67, 68, 68, 69, 70
 «Тысячелкий герой» (Кэмбелл) 193

У

Уинен Зеркального моря 25, 32

Урд Пряха 29, 33

Ф

Фалатрим 57
 Фануилос, см. Варда
 Фарамир 15, 96, 117, 239
 Фарин 135, 155
 Фафшир 70, 166
 Феанор 54, 55–6, 55, 57, 61–2, 63, 64, 106
 Фенрир 80
 Филя 153, 155
 Финарфин 63, 64, 210
 Финве 37, 57, 106, 210
 Финголфин 12, 60, 62, 63, 64, 210
 Финская мифология 12, 54
 Фреллаф 125
 Фрейя 25, 33
 Фригг 25, 33
 Фроти 244, 245
 Фрумгар 122
 Фразер, Джеймс 236

Х

Хадора, дом 66
 хсадобарды 36, 180, 244
 Хеймдалль 24, 32
 Хельм Молоторукий 13, 125, 128–9
 Хельмова Крепь 13, 129
 Хельмова Падь 234–5, 234
 Хеорот 163, 229–30
 Хлидскьяльв 12, 24
 Хлин Защищница 28, 33
 «Хоббит» Толкин 11, 14, 71, 138, 145, 146, 148, 153, 159, 160, 161, 167, 168, 171, 178, 181, 197, 202, 204, 246
 Хоббитон 158, 244
 хоббиты 141, 142–3, 180 (см. также конкретные имена)
 Хреймдар 108
 Христианский фольклор 13, 18–19, 36, 37, 39, 49, 51, 54–5, 56, 99, 107–8, 166, 189, 192, 196, 215, 236
 Хроттар 163, 229
 Хуриш Стойкий 67, 68, 70
 Хьяльпрек 197

Ц

цветочные феи 44
Церера 22, 33

Ч

«Чайлд Роланд к Темной башне
пришел» (Браунинг) 114,
66, 90, 101, 159
червь Ската 122
Черная башня 114
Черная бездна, см. Мория
Черновласы 106
Черное дыхание 237

Ш

Шелоб Великая Паучиха 14,
225, 226, 227, 228, 229,
246
Шипши, Том 156
Шир 41, 143, 146, 147, 222,
244
Широкозады 106
шигто-даны 36

Э

Эарвен 210
Эаренды Мореход 67, 76, 78,
79, 83, 83, 84-5, 88, 89,
90, 93, 195, 210, 245
Эарнур 114, 117
Эвридика 13, 74, 75, 76
Эгир 32
Эларест 57, 64
Эдайн 65-6, 67, 68, 78, 80, 88,
98, 119
Эйкинскьяльди, см. Торин Ш
Эйр Милосердная 28, 33
Элдар 37, 51, 53
Элендил Высокий 93, 97, 107,
108, 109, 117, 195, 211
Элenna-норэ 88
Элентари, Варда 13, 22, 23, 25,
32, 33, 36, 209
Элронд Полуэльф 13, 67, 88-9,
102, 106, 139, 158-60,
195, 197-9, 210
Элрос 13, 67, 88-9, 91, 93,
195, 210
Эльбинг 67, 78, 88, 195, 210

Эльва 49-50, 50, 51, 210
Эльдамар 11, 36, 37, 38, 39,
40-1, 43, 50, 53, 57, 61,
101
эльфийские кузнецы 99, 103,
213
эльфы света 167
Эльфы:
береговые, см. фалатрим
библиотека 197
Великий поход 42-5, 44-5, 49
Второе племя, см. Мудрые
эльфы
зеленые, см. лаиквенди
камни, см. сальмариллы
лебединые корабли 99
леса, см. Лесные эльфы
Миграция 37
Нолдор 60-2, 101
Первое племя, см. Светлые
эльфы
пробуждение 129
происхождение 210
разработка Толкином
мифологии 167
Света 49
Союз с людьми 107-8, 135
третье племя, см. Морские
эльфы
Три кольца 104, 106
тьмы (серые эльфы), см. Синдар
уход из Средиземья 112
фольклорные 179
шеститысячелетняя вражда 167
Эней 97
Энты 14, 186, 218-19, 219,
220-1, 222, 246
Эовин 125, 237-9, 238
Эомер 125, 209, 212, 213
Эонвэ 24, 32, 80
Эорл Юный 119, 123, 124, 124,
125, 126
Эотеод 121-2, 231
Эпоха Звезд 56, 57, 129, 135
Эребор 133, 135, 155, 157, 166,
170, 171, 204
Эру Единый 18, 19
Эру Илуватар 60
Эсте Нежная 28, 33

Ю

южане 106

Я

Яхве 18



За свою многовековую историю **СРЕДИЗЕМЬЕ** пережило множество кровопролитных войн и сражений. Но каждое из этих событий открывало миру великих мужчин и женщин, которым было суждено изменить ход истории.

Автор книги **«ГЕРОИ ТОЛКИНА»** расскажет вам о сложностях, с которыми столкнулся Толкин при изображении добра и зла, и проанализирует самых известных **ГЕРОЕВ** Средиземья. Люди, эльфы, гномы и хоббиты — вы сможете найти любого персонажа вселенной, жившего в период от создания **АРДЭ** до окончания **ВОЙНЫ КОЛЬЦА**. А великолепно выполненные **ИЛЛЮСТРАЦИИ** героев и карт главных сражений сделают ваше путешествие по вселенной Дж. Р. Р. Толкина еще увлекательнее!

