



Владислав Зритнев

КОД КИРАНДИИ

ОЧЕРК-РАССЛЕДОВАНИЕ

Владислав Зритнев

Код Кирандии

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68915331

SelfPub; 2023

Аннотация

Тайны бывают зашифрованы не только на полотнах старинных художников, но и... в современной компьютерной игре. Разгадать секретный код поможет данная книга – оригинальное исследование и, одновременно, небольшая энциклопедия по символике средневековых легенд.

Содержание

Введение. О чем пойдет речь	5
Часть I. Семиотическая игра	8
Часть II. Исторический анализ	59

Владислав Зритнев

Код Кирандии

Мы продолжали наш словесный поединок, в конце которого стало очевидно, что мы оба прекрасно знали об этих посланиях. «Почему же вы их не опубликовали?» – снова спросил я. Последовал решительный ответ: «Потому что мы подумали, что кому-нибудь вроде вас было бы интересно обнаружить все это самому».

М.Бейджент, Р.Ли, Г.Линкольн, «Священная загадка»

Введение. О чем пойдет речь

Оглядываясь в прошлое, можно сделать удивительные открытия. В обычной жизни лучше смотреть вперед, но в некоторых случаях ретроспектива позволяет взглянуть на привычные вещи под новым углом.

Компьютерная игра «Легенда Кирандии» появилась в 1992 году и для своего времени казалась настоящим шедевром. Впрочем, она хорошо смотрится и сегодня. Оценить ее смогут те, кто не обделен тонким вкусом и умеет получать удовольствие от винтажных вещей. «Легенда Кирандии» тщательно проработана, обладает запоминающимся стилем и хорошей музыкой. Эта игра стала одной из самых любимых для многих представителей моего поколения.

Я впервые познакомился с ней в 1998 году. И тогда считал, что это лишь увлекательная волшебная сказка. Много лет спустя я с изумлением обнаружил, что «Легенда Кирандии» – это нечто другое... Но обо всем по порядку.

В 1982 году вышла книга «Священная загадка»¹, написанная Майклом Бейджентом, Ричардом Ли и Генри Линкольном. Авторы опирались на теории, которые за пятьдесят лет до этого разработал немецкий исследователь средневековья Отто Ран. В 1933 году им был опубликован труд «Крестовый

¹ Другое название книги – «Святая кровь и Святой Грааль».

поход против Грааля», обобщающий результаты его изучения древних легенд. Также авторы «Священной загадки» использовали в своей работе материалы так называемого «Секретного досье» (в настоящее время оно признано мистификацией) и книгу 1967 года «Проклятый клад Ренн-ле-Шато».

Если кратко обобщить идеи, высказанные на страницах «Священной загадки», то они таковы:

- со времен Первого Крестового похода действует тайное общество под названием «**Приорат Сиона**»;

- им создан **Орден тамплиеров**, выступавший в качестве военного подразделения общества;

- целью Приората Сиона является реставрация власти **Меровингской династии**, правившей в Раннем Средневековье;

- Святой Грааль – это **Мария Магдалина** и род монархов, который был произведён ей на свет – династия Меро-вингов;

- некоторые известные деятели искусств, в частности – Леонардо да Винчи, Никола Пуссен – зашифровали в своих работах разгадку тайны Грааля **посредством символов**;

- в конце XIX века священник Беранже Соньер в ходе реставрации древней церкви **Ренн-ле-Шато** нашел секретные документы, спрятанные в колонне храма. Обнаруженные им документы, предположительно, содержали сведения (генеалогические таблицы) о потомках Меро-вингов, имевших право претендовать на корону Франции.

В 1988 году итальянский писатель Умберто Эко в философском романе «Маятник Фуко», используя сатиру, развенчал поднятые в «Священной загадке» темы.

В 2003 году американский писатель Дэн Браун в книге «Код да Винчи», напротив, популяризировал их и попытался утверждать об истинности идей «Священной загадки».

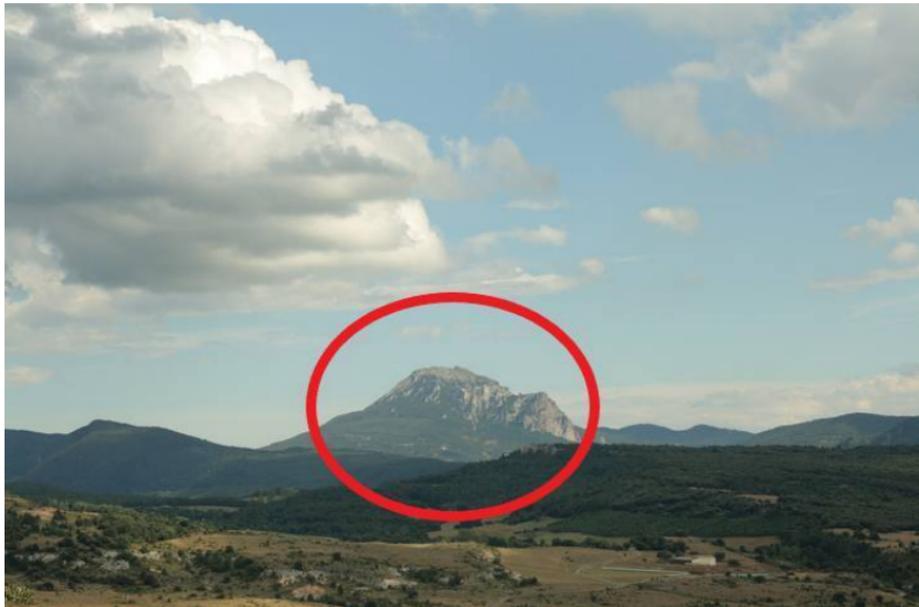
Между этими двумя датами появилась компьютерная игра «Легенда Кирандии». Которая, на первый взгляд, не имела к истории о Мервингах никакого отношения...

Часть I. Семиотическая игра

Как уже было сказано, загадка Грааля оказывается связана с Ренн-ле-Шато – небольшой деревушкой, расположенной у подножия Пиренеев на юге Франции. Действие «Легенды Кирандии» происходит на сказочном острове, панорама которого возникает в первом кадре игры.

Где-то в окрестностях Ренн-ле-Шато – пик Бюгараш²:

² В данном очерке использованы цитаты из книг «Священная загадка» (1982 г.) М.Бейджента, Р.Ли, Г.Линкольна и «Код да Винчи» (2003 г.) Д.Брауна. Также в качестве цитат использованы скриншоты из компьютерной игры «Легенда Кирандии» (1992 г.), разработанной Westwood Studios. Указанные цитаты применяются в соответствии со статьей 1274 «Свободное использование произведения в информационных, научных, учебных или культурных целях» Гражданского Кодекса Российской Федерации. Также в соответствии со статьей 1281 «Срок действия исключительного права на произведение» Гражданского Кодекса Российской Федерации в исследовании приводятся: цитаты из книг «Персиваль, или Повесть о Граале» (XII век) Кретъена де Труа, «Парцифаль» (XIII век) Вольфрама фон Эшенбаха, «Графиня де Монсоро» (1846 г.) А.Дюма; фотографии З.Фрейда (XIX век), А.Дюма (XIX век), изображение Жака де Моле (XIX век), изображение картины «Акколада» (1901 г.) Э.Лейтона. Кроме того, используются: фотография горы Бюгараш (ID стоковой фотографии: 669559166, правообладатель arenysam roquefort-de-sault) и изображение уробороса (ID стоковой иллюстрации: 479572514, правообладатель mariaflaya) по стандартной лицензии, приобретенные на сайте «istockphoto.com»; фотография Башни Магдала (автор Итто Огами) по лицензии Creative Commons, взятая на сайте «commons.wikimedia.org».



Где-то в Кирандии:



Горная гряда имеет отчетливое сходство на обоих изображениях. Возможно, попытка искать параллели в данном случае оказывается слишком спорной. Но это далеко не единственное странное совпадение.

В начале игры главный герой, которого зовут Брэндон, приходит домой и обнаруживает своего деда обращенным в камень. Однако до этого дед успел оставить внуку заколдованное послание, прочесть которое можно только в Храме Кирандии. Следует упомянуть, что дом, где живет Брэндон, находится внутри дерева.

Внезапно дерево оживает и обращается к Брэндону. Тот,

потрясенный, спрашивает у него: кто оно? И получает ответ:



Брэндон недоумевает:

С чего бы Земле говорить
со мной?



Древо рассказывает:

Волшебный камень Кирацвет, символ
договора между нашими королевствами,
был испорчен.



Затем дерево сообщает, что исправить это и противостоять злу должен Брэндон.

Когда Брэндон спрашивает, почему такая роль досталась именно ему, древо говорит, что он – избранный. Причем понять сказанное можно так, что Брэндон – избранный, потому что является внуком Каллака (это имя дедушки главного героя).



То есть, из слов дерева можно сделать вывод, что избранность Брэндона связана с **родом, к которому он принадлежит.**

Рассмотрим весь эпизод подробней. Начать следует с вопроса: почему вообще с Брэндоном говорит «дерево от имени земли»?

Попробуем выстроить смысловые ассоциации. В мире символов земля – это стихия, принимающая предыдущие поколения. И в таком значении обозначает предков и прошлое. С учетом этого, к слову «дерево» так и хочется добавить уточнение – **«генеалогическое»**. Получается, что говорящее дерево – это прямое указание на **генеалогические таблицы**, спрятанные в церкви Ренн-ле-Шато и проливающие свет на происхождение королевской династии Меровингов. Таким образом, символически с Брэндоном «разговаривает» семейный архив.

Продолжим анализировать диалог. Представившись, «генеалогическое дерево» посвящает Брэндона в суть «фамильной проблемы». Оно упоминает о некоем договоре.

Для прояснения этого момента обратимся к цитате из книги «Священная загадка»:

*«Известно, что в 496 году между ним (Хлодвигом из династии Меровингов) и святым Ремигием произошло несколько тайных встреч, после которых немедленно последовало **надлежащим образом оформленное согласие** между франкским королем и римской Церковью. Для Рима это была беспрецедентная политическая победа, которая обеспечивала выживание его Церкви и устанавливала ее высшую духовную власть над всей Западной Европой. Инструмен-*

том этой духовной гегемонии, мечом из плоти и крови католической Церкви, ее светской рукой, осязаемым проявлением ее власти впредь должен был стать Хлодвиг.

Что, в свою очередь, выигрывал король франков?

Что касается его, то он получал титул «Нового Константина» («*Novus Konstantinus*»), а также – разрешение править объединенной империей, «священной римской империей», предназначенной заменить империю Константина, незадолго до того разрушенную вандалами и вестготами.

Теперь между духовной властью и светским государством существовала нерасторжимая связь, ибо одно приносило клятву верности другому, и оба были связаны друг с другом навсегда».

Об этом договоре и пытается сказать Брэндону дерево, а также сообщает, что он был **нарушен** – новая династия сместила старых королей. Вновь процитируем «Священную загадку»:

«Пепин Короткий, майордом короля Хильдерика III (Меровинга), действительно без колебаний завладел тронном с помощью и поддержкой римской Церкви. Кто должен быть королем? – предварительно спросили у папы Захарии его послы. Тот, кто по-настоящему правит, или тот, кого поддерживают, но не имеющий королевской власти? Папа, необдуманно предав пакт, заключенный между Хлодвигом и Церковью, высказался в пользу майордома. Так, в силу разрешения верховной власти, Пепин получил титул коро-

ля франков. Он низложил Хильдерика III и запер его в монастыре.

Будучи коронованным в Понтионе в 754 году, Пепин Короткий открыл собой династию Каролингов, имя которой пошло от (его отца) Карла Мартела, а не, как принято думать, от Карла Великого. Этот последний, в свою очередь, был провозглашен великим римским императором в 800 году, но, в силу **пакта**, подписанного с Хлодвигом три века тому назад, этот титул, в принципе, должен был принадлежать исключительно представителю меровингской династии. В 496 году Римская католическая Церковь навсегда связала себя с родом Меровингов. Сажая Пепина (Каролинга) на франкский трон, она **передавала пакт** ».

Итак, суть конфликта ясна, и состоит она в нарушенном феодальном праве. Но что это за «волшебный камень», о котором сказало «генеалогическое древо»?

Это первое появление в игре символики Святого Грааля. Грааль описывался разными авторами в различных образах. Например, Кретьен де Труа³ не дает на этот счет никаких уточнений. Из его книги мы узнаем только, что Грааль приносит «очень красивая, стройная и нарядная» девушка, и что он «сделан из чистейшего золота» и украшен «разными камнями, самыми богатыми и драгоценными, какие только

³ Кретьен де Труа – средневековый французский поэт, основатель цикла проведений о рыцарях Круглого стола, родоначальник темы Святого Грааля в литературе.

можно было найти под водой и на земле».

Робер де Борон⁴ сообщает, что Грааль – это чаша с тайной вечери, которую затем Иосиф из Аримафеи наполнил кровью распятого Христа и которая тем самым приобрела магическую силу.

Неизвестный автор «Перлесвауса» говорит, что Грааль принимает различные формы и эти превращения могут быть истолкованы по-разному.

А Вольфрам фон Эшенбах⁵, написавший романа «Парцифаль», описывает Грааль как **камень**: *«Этот камень дает человеку такую мощь, что его кости и плоть тут же находят вновь свою молодость. Он тоже называется Граалем».*

И именно в «метафоре камня» Святой Грааль появляется в словах дерева. Но как Грааль связан с упомянутым договором? Поймем это далее.

Чтобы прочитать записку деда, Брэндону нужно отправиться в Храм Кирандии. Это сооружение следует рассмотреть подробнее.

Вот классический, «открыточный» вид Башни Магдала, построенной в Рен-ле-Шато священником Беранже Соньером:

⁴ Робер де Борон – средневековый французский поэт, участник Четвертого Крестового похода, автор романов о Граале.

⁵ Вольфрам фон Эшенбах – средневековый немецкий поэт, творчески переработавший на немецком языке поэму о Граале Кретьена де Труа, создав в итоге оригинальное произведение.



А это – Храм Кирандии, наиболее узнаваемый объект, ставший символом игры:



Несмотря на присутствие вдалеке моря, кажется, что между двумя этими изображениями прослеживается связь. Оба здания стоят на возвышенности, как бы паря над окрестностями. Да и синее море немного напоминает растворяющиеся в голубой дымке холмы.

Чтобы сходство стало нагляднее, посмотрим на башню с такого же приближения, как на Храм Кирандии:



Можно заметить, что два окна расположены на башне Магдалы и Храме Кирандии **абсолютно одинаково**. Кроме того, в обоих случаях окна имеют готическую форму и обрамлены каменным бордюром. Удивительным является также тот факт, что дерево, находящееся справа от башни, нарисовано **и в игре**. Художник столь внимателен к деталям, что аккуратно соблюдает даже такую мелочь, как то, что ветви дерева, стоящего возле Храма Кирандии, касаются его стены так же, как у дерева, растущего возле башни. Если это совпадение, то оно – потрясающе!



Храм Кирандии, конечно, не фотографическое изображение, в точности воспроизводящее прототип. Скорее – это символ, призванный пробуждать ассоциации.

Главную информацию в Храме Кирандии несут витражи. Во внешнем убранстве храма мы видим диптих – женщину и розу. Они не случайно расположены рядом, так как должны восприниматься вместе. Более того – обозначают одно и то же.



Вновь процитируем «Священную Загадку»:

«Роза является с незапамятных времен одним из великих мистических символов человечества, бывший особо в моде во времена Средневековья, что доказывает «Роман о Розе» Гийома де Лорри и Жана де Менга и «Рай» Данте».

Символ Розы связан со звездой Венеры и всегда был главным символом женской красоты и вообще – женского на-

чала. Также роза является древним синонимом тайны. «Sub rosa» – латинское крылатое выражение, означающее «в тайне». Дословно оно переводится: «под розой». В древности и средневековье розу изображали на потолке комнат, где проходили секретные совещания.

Соединенные вместе, эти витражи можно прочесть так: «Женщина, скрытая тайной».

Процитируем расшифровку значения розы из романа «Код да Винчи»: «*Это символ Грааля, созданный Приоратом. Символ Марии Магдалины.*»

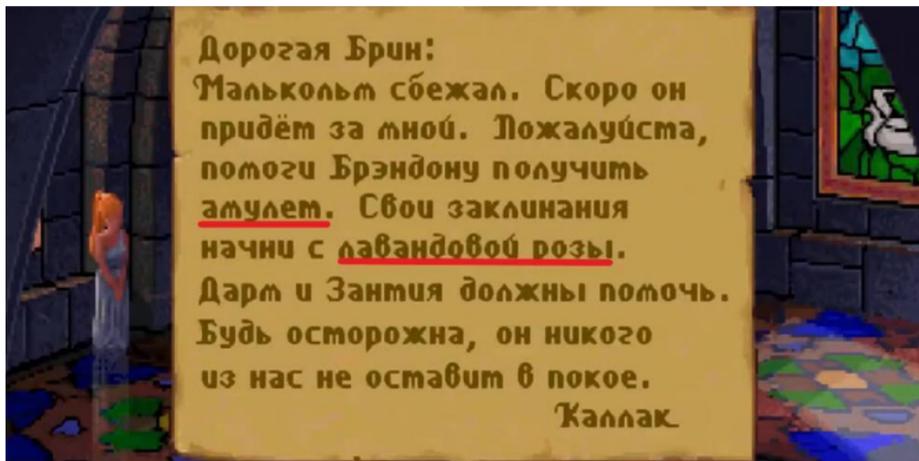
Внутри храма на окнах также можно лицезреть витражи. Брэндон озвучивает название каждого из них (слева-направо): «Мистический танец», «Королевская чаша», «Волшебный горшок».



Все они имеют отношение к Святому Граалю. Волшебный горшок – это не что иное, как Магический котел Бранда из кельтских мифов, ставший, по мнению ряда исследователей, **древним** прототипом Грааля. Королевская чаша – это классический **средневековый** образ Грааля в виде драгоценного потира. А юная жрица, исполняющая мистический танец, воплощает в себе образ священного женского начала, ставший символом Грааля **в XX веке**. Таким образом, Храм Кирандии правильнее считать Храмом Грааля. И яркие стеклышки витражей иллюстрируют эволюцию его образа от древневаллийского цикла «Мабиногион»⁶ до современной книги «Священная загадка».

Симпатичная служительница Бринн помогает Брэндону прочесть заколдованное послание:

⁶ «Мабиногион» – цикл валлийских повестей, восходящий к традициям железного века.

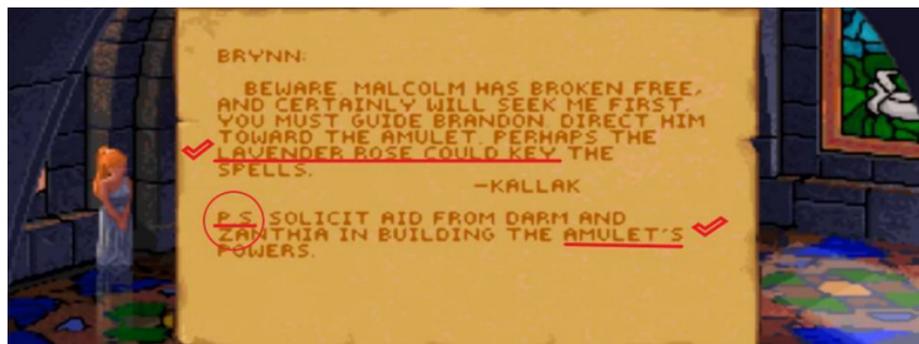


Примечательными в записке являются два момента. Во-первых, просьба к жрице помочь Брэндону получить амулет. Приведем цитату из «Священной загадки» на эту тему:

«Их (Меровингов) часто называли королями-«колдунами»... и рассказывали, что на шее они носили магическое ожерелье».

Вторым необычным местом в послании является упоминание не просто розы, а «лавандовой розы». Интересное уточнение, если вспомнить, что лаванда является неофициальным символом Прованса. Мария Магдалина, согласно некоторым источникам, отправилась проповедовать христианство в город Массилию (совр. Марсель) или в устье Роны (город Сент-Мари-де-ла-Мер). И оба этих города находятся в Провансе.

Необходимо добавить, что в русском переводе почему-то потерялась одна немаловажная деталь. Вот оригинальная английская версия:



Ничего не требовало завершать письмо постскриптумом, содержащаяся в нем мысль могла быть выражена и в основном тексте послания. Однако постскриптум появляется. Как будто специально для того, чтобы поставить на записке буквы «P.S.» Намек на Приорат Сиона⁷?

Кроме того, фразу «the lavender rose could key» более правильно перевести так: «Лавандовая роза могла бы стать ключом». Комментировать в данном случае – только портить.

Заслуживает отдельного внимания и имя дедушки главного героя – Каллак. Это палиндром. То есть слово, кото-

⁷ Фр.: Prieuré de Sion, сокращенно – P.S.

рое читается одинаково с любой стороны. Причем, палиндром, усложненный тем, что вторая половина слова является первой, написанной наоборот. Симметричные знаки неоднократно встречаются в символике с древнейших времен – свастика, инь и ян, равносторонний крест и многие другие.

Могу лишь предположить, что имя Каллак – это отсылка к древнему символу – уроборосу. Данный символ представляет собой свернутого в кольцо змея, кусающего себя за хвост. Его начало является концом, а конец – началом. Он широко применялся в алхимии, и чаще всего символизировал бесконечность, либо цикличность. Одним из аналогов уробороса является свастика.



И словно предыдущих упоминаний было недостаточно, жрица вновь говорит о **розе**. Особенно интересно, что слово «роза» попадает на витраж с изображением, как будто указывая на женщину, исполняющую «мистический танец».



Следующий раз цветок розы появляется возле лесного алтаря. Такое многократное и настойчивое повторение символа явно неслучайно. Также часто в игре встречаются **КОТЛЫ и ЧАШИ**. Цитата из романа «Код да Винчи»:

*«Легенда говорит о том, что святой Грааль есть не что иное, как **сосуд, чаша** . Но это описание Грааля, упор на сходство с сосудом, – на самом деле аллегория, призванная защитить тайну истинной природы Грааля. Иными словами, легенда использует сосуд в качестве метафоры. Грааль есть не что иное, как древний символ женственности, он символизирует **священное женское начало и богиню** ».*



Как уже было сказано, символика Грааля связана с женским началом. И словно в подтверждение этого, Брэндона в его поисках направляют **девушки**: Бринн и Занция. Немоощный старец Дарм, который также помогает герою на определенном этапе, страдает маразмом, недееспособен и опекается своей *драконихой* Брендивэйн. Поэтому можно сделать заключение, что Брэндона ведут жрицы.

Жрица № 1 – служительница Храма Кирандии Бринн:

Используй лавандовую розу правильно, и королевский амулет оудет твой.



Жрица № 2 – дракониха Брэндивэйн:

Это - Брэндон, пень ты старый.



Жрица № 3 – алхимик Занция:



В своих странствиях Брэндон проходит мимо скульптуры в парке. По ходу игры невозможно узнать, что это за монумент. Он назван просто – «Большая статуя». Но, судя по всему, это памятник последнему магистру тамплиеров Жаку де Моле. О связи Приората Сиона с Орденом тамплиеров уже говорилось.

Интересно, что он держит в руке? Верх изображения странным образом срезан. Есть предположение, что это жезл или факел. Последнее более вероятно, так как может выступать намеком на то, что Жак де Моле был сожжен на костре.

Также стоит запомнить вмонтированный в постамент изумруд. О нем будет рассказано далее.

«Большая статуя» из игры и классическое изображение Жака де Моле, с XIX века являющееся «неофициальным каноном» его облика:



Примечательно, что Вольфрам фон Эшенбах в романе «Парцифаль» описывает тамплиеров как хранителей тайны Грааля.

Помимо одинаковых прически и бороды следует обратить внимание на упертую в бок и держащуюся за пояс руку, а также абсолютно одинаково поставленные ступни – слишком точные совпадения, чтобы быть случайными.



Чуть дальше, вновь встречаем символику Грааля. Эта сцена с **неможным стариком**, сидящим **перед чашей**, словно призвана иллюстрировать слова из романа «Парцифаль»: *«Нет такого **больного**, который **перед Граалем** не получил бы гарантию избежать смерти в течение всей недели после того дня, когда он его увидел».*



А потом находим и саму Священную Чашу.



Еще одно скрытое указание на то, что герой является Мервингом: Брэндон **руками** исцеляет больную птицу. Цитата из «Священной загадки»: *«Их (Мервингов) часто называли «королями-колдунами» или «чудотворцами», ибо они обладали, как говорит опять же легенда, чудесной силой **исцелять только наложением рук**».*



Присутствуют в игре и библейские образы. Есть символическое «древо познания добра и зла» с прячущимся в ветвях ядовитым змеем, который убивает тех, кто покушается на плоды.



Есть «женщина с алебастровым кувшином».



Еще есть яблоко. Оно появляется в игре целых два раза – в начале и в середине. Это повторение, как и многократно возникающие розы, говорит о том, что данный символ имеет особое значение. Видимо, символика яблока настолько важна, что Брэндон даже зачем-то называет его вслух. Неужели без подсказки кто-то мог бы перепутать яблоко с грушей?





Прочитируем «Код да Винчи» Д.Брауна: *«Шар, от которого вкусила Ева, – холодно произнес Лэнгдон, – чем навлекла на себя гнев Господень. Первородный грех. Символ падения священного женского начала».*



Самой сложной частью игры является подземный лабиринт. Блуждая по нему, Брэндон попадает в Святилище лунного света. Там находятся два разумных сгустка волшебной энергии, которые вступают с героем в разговор.

То, что говорят магические создания, довольно необычно. Одно из них является мужской сущностью, а другое – женской. Их пререкания напоминают некую театрализованную мистерию, в которой за словами-паролями скрываются неочевидные смыслы.

Она: Я так долго тебя ждала! Ты можешь взять меня с собой?

Он: Пожалуйста, не слушай ее. Она не способна мыслить ясно. Я рад тебя видеть и хотел бы уйти с тобой.

Она: Мы не можем уйти оба.

Он: *Ну, а я не останусь. Я ненавижу это место!* (видимо, это намек на фразу, которая по неизвестным причинам была начертана священником Соньером над дверью церкви Ренн-ле-Шато: TERRIBILIS EST LOCUS IST⁸).

Она: *Я нахожусь здесь дольше. Я должна уйти первой.*

Он: *Мы пришли вместе.*

Она: *Ты ведь помнишь: я вошла первой. Ты дразнил духов сумрака.*

Он: *Один из нас должен остаться, пока алтарь не завершен.*

Не правда ли, странные слова? Причем становится понятно, что Брэндон, к которому якобы обращаются необычные создания, вообще не нужен для смысла и целостности диалога. Весь разговор представляет собой некий выверенный церемониал обмена репликами. В конце «церемонии» Брэндон спрашивает, почему бы им не завершить алтарь вместе? И получает ответ:

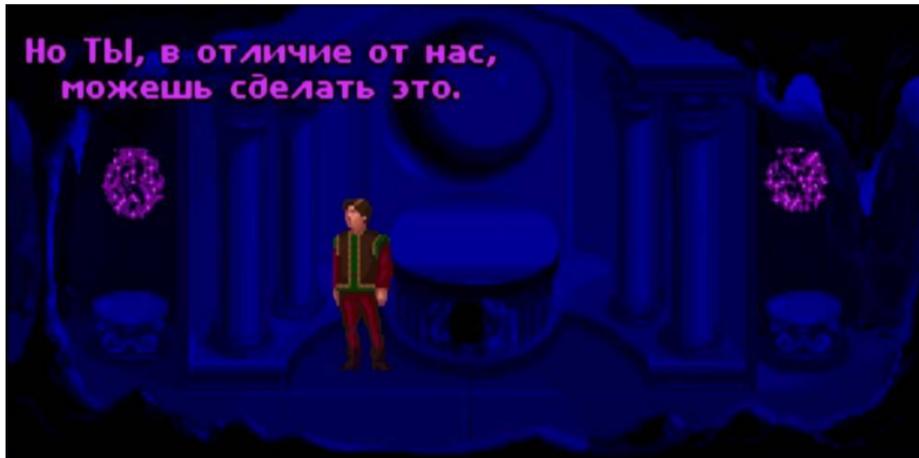
⁸ TERRIBILIS EST LOCUS IST (лат.) – **Ужасно это место.**

**Мы служим Владычице
приливов и любви.**



Мы не ремесленники!





Возникает вопрос: кто это – Владычица приливов и любви? В игре это никак не объясняется. Однако можно попробовать разобраться. Вспомним, что Брэндон находится в Святилище лунного света. Луна, действительно, управляет морскими приливами, но при чем здесь любовь? Впрочем, все становится понятно, если предположить, что речь идет об Артемиде – древнегреческой богини луны, также дающей счастье в браке. Но с какой целью в игру добавлено святилище Артемиды?

Для ответа позволю себе процитировать отрывок из книги «Священная загадка»:

«Культ богини-матери распространился по всей Аркадии, а затем и по всей Греции, чтобы позже слиться с культом Деметры, потом – Дианы и Артемиды. Под именем Ар-

дуины Артемиды становится богиней Арденн, а ведь именно из Арденн франки-сикамбры войдут в Галлию».

Франки-сикамбры – это древнегерманское племя, из которого происходил королевский род Меровингов. Еще одна цитата из «Священной загадки»:

«На самом деле, об истинном происхождении Меровингов известно очень мало. Так как они еще претендовали на то, чтобы их считали потомками жителей древней Трои, современные историки начали искать их след в античной Греции, а в особенности, в регионе, называемом ранее Аркадией.

Название «Аркадия», впрочем, происходит от «аркадес», что значит «медвежий народ», и древние аркадийцы утверждали, что являются потомками Аркаса, божества земли, имя которого переводится как «медведь».

Подобное же положение занимал медведь и у сикамбров-франков, предков Меровингов. Как и древние аркадийцы, они поклонялись ему в виде Артемиды, или, точнее, ее галльской сестры Ардуины, божества Арденн, культ которой существовал задолго до средних веков.

Именно в эту эпоху сикамбры перешли Рейн, вошли в Галлию и обосновались на территории современной Бельгии и на севере Франции в районе Арденн».

Здесь стоит сказать, что Аркадия упоминается не просто так. Неосязаемым образом эта легендарная страна переплетается в мифах со Святым Граалем. Вновь обратимся к «Священной загадке»:

*«Аркадия встречается в образе фонтана или могилы, и оба неотделимы от подземной реки. Эта река всегда отождествлялась с рекой Алфиос, которая протекает через местность, расположенную в Греции и называющуюся Аркадией, прежде чем **уйти под землю, пересечь море**, не смешавшись с его водами, **чтобы снова выйти на поверхность в Сицилии и соединиться с водами фонтана Аретузы**».*

По сюжету игры, Брэндон уходит под землю в Змеином гроте, где протекает **подземная река**. **Затем он снова выходит на поверхность возле фонтана** в Лесу Занции, а потом **пересекает море**, чтобы добраться до королевского острова.

Вообще, стиль Кирандии очень соответствует *«пасторальной атмосфере, свойственной Аркадии, напоминающей церемониал Круглого стола и тайну Святого Грааля».*

Один из образов Аркадии в Кирандии – **Фонтан:**



Другой образ Аркадии в Кирандии – **Могила:**



Связанная с Аркадией **Подземная река:**



Возвращаясь к разбору диалога в Святилище лунного света (надеюсь, читатель, за рассуждениями об Аркадии не забыл о нем), необходимо отметить, что фраза «Мы не ремесленники!» тоже может иметь скрытый смысл. Масонские ложи первых трех инициатических градусов (ученик, подмастерье, мастер-масон) называются «ремесленными» или «синими ложами» (видимо, неслучайно интерьер святилища оформлен в синих тонах). Поэтому фразу волшебных созданий следует понимать так: они не могут закончить алтарь, поскольку не имеют «особого посвящения», но Брэндон –

может, потому что уже «посвящён» по факту принадлежности к роду Меровингов.

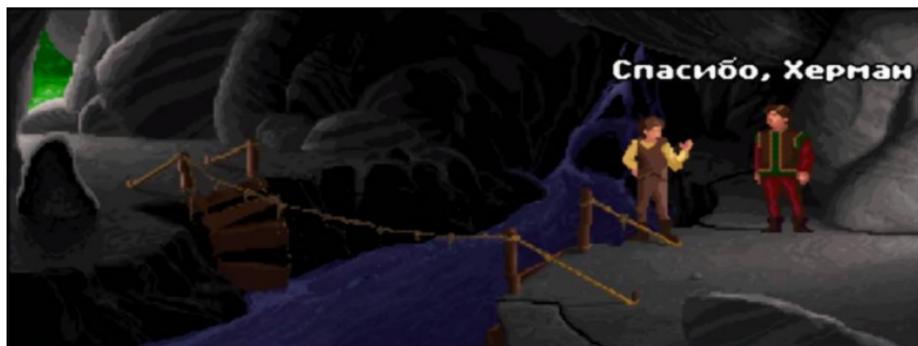
В связи с этим стоит упомянуть, что в подземелье недалеко от Святилища лунного света находится Изумрудная пещера. И в ней лежит изумруд в точности такой, как вмонтирован в постамент памятника Великому магистру Жака де Моле. Вероятно, изумруды являются отсылкой к «Изумрудной скрижали» – главному тексту герметической философии, имеющему важное значение для алхимии и масонства. Можно предположить, что камень размещен на постаменте как знак особого отличия магистра.



Если читатель недоумевает, при чем здесь масоны, то вот цитата из «Священной загадки»:

«В XVIII веке тамплиеров будут почитать различные более или менее тайные братства, видя в них предтечу и приобщившихся к магии; многие франкмасоны объявят себя их наследниками и хранителями тех же самых тайн, а некоторые масонские ритуалы будут рассматриваться как пришедшие из ордена Храма».

Про то, что Брэндону при переправе через реку помогает **строитель Херман**, а имя Херман немного созвучно с именем Хирам, который был **строителем** Храма Соломонова и является центральной фигурой масонской традиции, даже не будем упоминать, сочтя это случайным совпадением.



И, видимо, устав играть в символы, уже не таясь – прямым текстом:



Святой Грааль – Saint Graal. Пожалуй, главная цитата из «Священной загадки»:

«Saint Graal... San Graal... разные названия одного и того же единственного символа; выражение «Sangraal» или, как у Мэлори, «Sangreal» одинаково часто употреблялось в первых версиях романов, ему посвященных. Но если правильно расчленить это слово, как оно не было расчленено в последующих версиях, мы получим уже не «San Graal», а «Sang Raal» или «Sang Real», что на современном языке означает ни что иное, как «Sang Royal» – «королевская кровь»...».

Перед финальной битвой со злом Брэндон **находит могилу** родителей. Станным и примечательным является то, что перед принцем возникает лишь **женский** призрак – об-

раз матери-королевы:



Еще раз обратимся к «Коду да Винчи»:

«...Дело в том, что в тайнике, где спрятан Грааль, находится также саркофаг.

За окнами в ветвях деревьев завывал ветер.

Теперь Тибинг говорил, понизив голос:

– Поиски чаши Грааля на самом деле не что иное, как стремление преклонить колени перед прахом Марии Магдалины . Это своего рода паломничество с целью помолиться отверженной, утраченному священному женскому началу.

Софи вдруг оживилась:

– Так вы говорите, **тайник**, где находится Грааль, – это... могила?

Карие глазки Тибинга приняли мечтательное выражение.

– Да. И там, в этой могиле, покоится не только тело Марии Магдалины, но и документы, рассказывающие истинную историю ее жизни. Все поиски чаши Грааля были на деле поисками Магдалины, обманутой и попранной царицы, похороненной вместе с доказательствами ее неотъемлемого права на власть».

После «преклонения коленей перед прахом Марии Магдалины» Брэндон приходит в королевский замок, чтобы освободить Кирацвет (Грааль), «восстановить договор» и вернуть себе трон предков.

Коридор замка украшен изображением тевтонского креста. Также белый и черный это цвета Босеана – боевого знамени тамплиеров. В целом, этого уже достаточно, чтобы понять: Брэндон попал в Мунсальвеш ⁹ – легендарный замок Грааля.

⁹ Мунсальвеш (иначе – Монсальват) – замок, где находится Святой Грааль в романе Вольфрама фон Эшенбаха «Парцифаль».

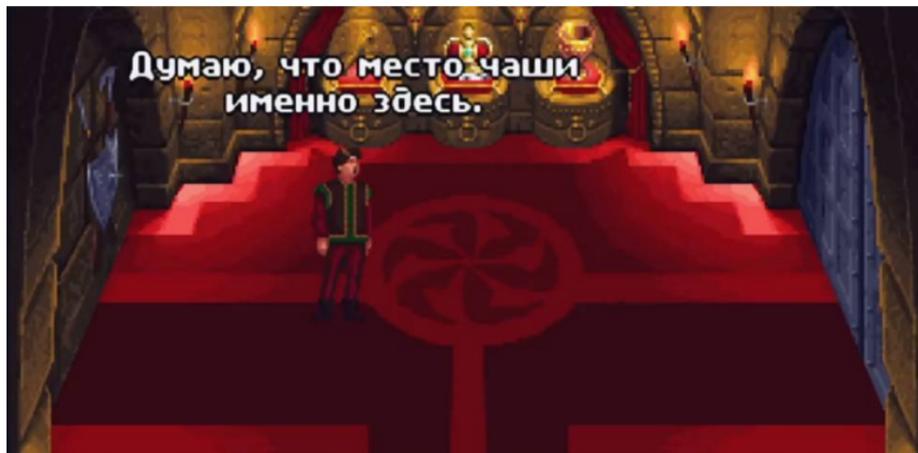


В комнатах находятся занятные предметы, которые размещены там «просто так» – они не нужны для игрового процесса. Это рыба, песочные часы и древнеегипетский символ – анкх. Последнее является наиболее странным, так как предмет из мира фараонов никаким образом не вяжется с подчеркнутой европейско-средневековой стилистикой игры. Зато полностью соответствует традициям западных тайных обществ, широко использующих в своих церемониях древнеегипетские символы, так же как и песочные часы. Рыба же – это известный символ Христа и христианства.

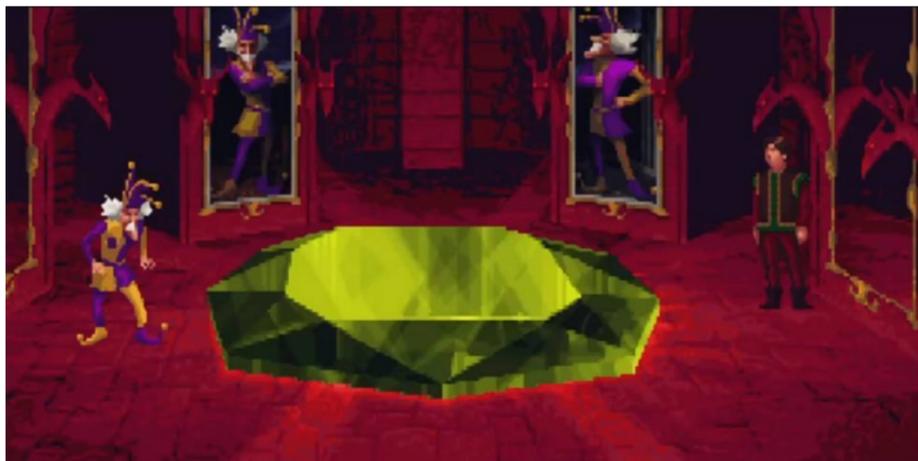




Брэндон как бы подводит итог. Интересно, свастика на полу, как и тевтонский крест ранее, намекает на творчество германцев Отто Рана и Вольфрама фон Эшенбаха? А может, размещена там с иными целями?



Финальный бой за Грааль в образе «волшебного камня»...



...и победа главного героя.



Таким образом, «Легенда Кирандии» на самом деле является Легендой Грааля и рассказывает историю о Меровингском принце, возвращающемся на престол.

Завершая исследование, скажу, что я долго анализировал название этой волшебной страны. Пытался найти в нем некую аллегорию или подобрать аналогии. Слово «**Кирандия**» (**Kyrandia**) представлялось мне однокоренным с именем Кир и словом «кирха», восходящих к греческому «κυριακή», что означает – «господний». Но все оказалось

одновременно и проще, и сложнее. Приведу еще одну цитату из «Священной загадки», с которой, наверное, следовало начать:

«Вот параграфы XI и XII Устава (Приората Сиона) с загадочной терминологией, посвященные им:

*«Генеральная ассамблея состоит из всех членов ассоциации. Она включает 729 провинций, 27 командорств и ковчег, названный « **Kyria** ».*

Когда совпадения из случайностей становятся системой, они перестают быть совпадениями.

Часть II. Исторический анализ

В отношении гипотезы о Граале, высказанной в книгах «Священная загадка» и «Код да Винчи», на мой взгляд, допускаются две фундаментальные ошибки:

– во-первых, эту гипотезу пытаются рассматривать с точки зрения истории и религии;

– во-вторых, ищут доказательства истинности, либо, наоборот, ложности содержащихся в гипотезе предположений.

В обоих случаях – это путь в никуда. Данный вопрос, в принципе, невозможно объективно рассмотреть с исторической или теологической точки зрения. По той причине, что предмет обсуждения относится к другой области знаний. К области **фольклора**.

История о «Граале-Розе и Меровингах» есть не что иное, как **современная городская легенда**. Она находится в одном ряду с «Тайной озера Лох-Несс» или «Загадкой Бермудского треугольника». И рассматриваться должна именно в этом качестве.

Критерии ложности или истинности неприменимы к любой легенде. Каждая из них замкнута сама на себя, существует в собственном «мире-легендариуме» и соответствует только внутренней логике, которая, в свою очередь, подчиняется **художественной идее**.

Легенда может не соприкасаться с другими легендами или

фактами объективной реальности, может игнорировать их и даже находиться с ними в противоречиях без какого-либо ущерба для себя и собственной целостности. Поэтому попытка определить степень правдивости какой угодно легенды – занятие изначально бессмысленное.

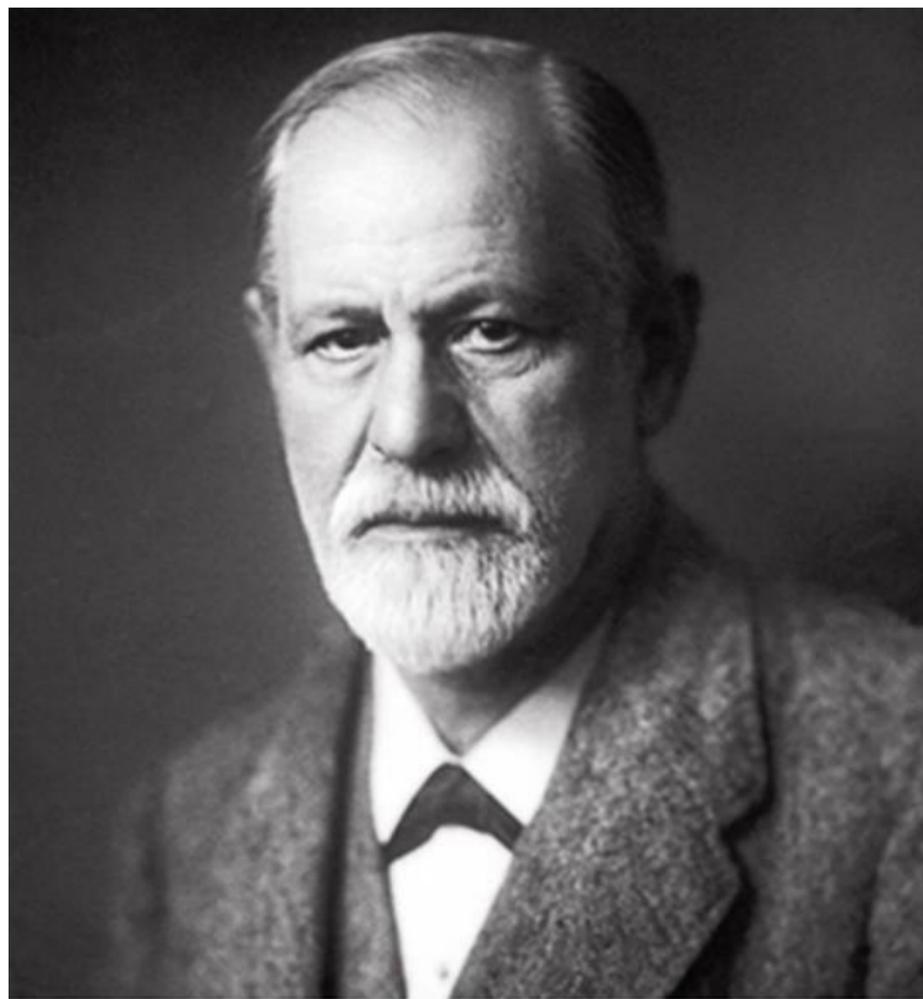
Понимание этих фактов снимает большую часть вопросов к «Легенде о Розе».

Но остается другое поле для рассуждений. Каков возраст этой истории? Авторы вышеперечисленных книг настаивают, что самое меньшее – тысяча лет. Я так не думаю, и вот почему.

По моему мнению, тема Священного Грааля – несомненно, древняя. Однако ее интерпретация, связанная с Марией Магдалиной и Меровингами, могла появиться не ранее конца XIX века, а скорее всего – уже в XX столетии. В ней отчетливо прослеживаются **идеи, характерные для эпохи модерна**, а не для средних веков.

Начать следует с того, что все идеологические системы средневековья, как официальные, так и оппозиционные, в своей основе были патриархальными. Напротив, легенда о Граале-Розе имеет явно феминистические мотивы.

Мысль о том, что в образах чаши и розы скрыты символы женского начала, кажется логичной. Но вероятнее всего, она возникла под влиянием теорий З.Фрейда о толковании сновидений, в которых мужское и женское начала предстают в облике символических предметов.



Зигмунд Фрейд

Нельзя не сказать и о документах Ренн-ле-Шато, положенных в основу легенды. Как известно, они якобы воссоздают утраченную генеалогию древних королей. Но, кажется, мне удалось найти «литературную родословную» этой истории.

Читая о генеалогических таблицах, содержащихся в «Секретном досье», я не мог отделаться от ощущения, что когда-то уже встречал нечто подобное. И лишь спустя некоторое время вспомнил эпизод из романа Александра Дюма «Графиня де Монсоро».



Александр Дюма

Вот цитата:

*«Герцог взял пергамент из рук Николя Давида.
– Что это такое? – спросил он.*

– *Генеалогическое древо Лотарингского дома.*

– *И родоначальник его?*

– *Карл Великий* , монсеньер.

– *Карл Великий!* – в один голос воскликнули три брата с недоверчивым видом, к которому, однако, примешивалось некоторое удовлетворение. – *Это немыслимо. Первый герцог Лотарингский был современником Карла Великого, но его звали Ранье, и он ни по какой линии не состоял в родстве с великим императором.*

– *Подождите, монсеньеры, – сказал Николая. – Вы, конечно, понимаете, что я вовсе не искал таких доказательств, которые можно с ходу опровергнуть и которые первый попавшийся знаток геральдики сотрет в порошок. Вам нужен хороший процесс, который затянулся бы на долгое время, занял бы и парламент и народ и позволил бы вам привлечь на свою сторону не народ – он и без того ваш, а парламент. Посмотрите, монсеньер, как это получается: Ранье, первый герцог Лотарингский, современник Карла Великого. Гильберт, его сын, современник Людовика Благочестивого. Генрих, сын Гильберта, современник Карла Лысого.*

– *Но...* – начал герцог де Гиз.

– *Чутьочку терпения, монсеньер, мы уже подходим, Слушайте внимательно. – Бон...*

– *Да, – сказал герцог, – дочь Рисена, второго сына Ранье.*

– *Верно, – подхватил адвокат, – за кем замужем?*

– *Бон?*

– Да.

– За Карлом Лотарингским, сыном Людовика Четвертого, короля Франции.

– За Карлом Лотарингским, сыном Людовика Четвертого, короля Франции, – повторил Давид. – Прибавьте еще: братом Лотаря, у которого после смерти Людовика Пятого Гуго Капет похитил французскую корону.

– О! О! – воскликнули одновременно герцог Майеннский и кардинал.

– Продолжайте, – сказал Меченый, – тут появляется какой-то просвет.

– Ибо Карл Лотарингский должен был наследовать своему брату Лотарю, если род Лотаря прекратится; род Лотаря прекратился; **стало быть, господа, вы единственные законные наследники французской короны** ».

Неправда ли, суть похожа? Даже интрига закручена вокруг того же самого Лотарингского дома. Только в данном случае в качестве мифического родоначальника вместо Мервингов используется Карл Великий. Таким образом, легендарная «линия розы» находит свое начало в сюжетной линии из «Графини де Монсоро».

Думаю, что авторы «Секретного досье», которые, как известно, были французами, хорошо знали творчество Александра Дюма и могли позаимствовать из его книг некоторые идеи.

В завершение необходимо отметить, что рубеж XIX и

XX веков – это время появления новых политических и социальных учений, время развития теософии и психоанализа. Также это эпоха неоромантизма, неоготики и художников-прерафаэлитов. Тогда в обществе возник огромный интерес к культуре средневековья, которая не столько заново открывалась, сколько сочинялась с нуля. Созданные в то время и посвященные Средним Векам произведения архитектуры, живописи, литературы отражали не представления о мире Человека Традиции, но **фантазии об этих представлениях** Человека Модерна.

Полагаю, что именно тогда и зародилось понимание Граля как Розы в качестве квинтэссенции этих идей.



Однако то, что «Легенда о Граале и Меровингах» не является ни достоверной, ни древней, не отменяет того факта, что она, по непонятной причине, оказалась зашифрована в компьютерной игре. Как было показано в первой части исследования, «Легенда Кирандии» является почти постраничной иллюстрацией книги «Священная загадка».

С какой целью это могло быть сделано? Особенно учитывая то, что, не зная шифра, код невозможно прочесть, а знающий его не обнаружит для себя ничего нового.

У меня нет ответа. Каждый может попытаться найти его сам.