



А. Мартьянов
Е. Хаецкая

**ВЕРОВАНИЯ
ДОХРИСТИАНСКОЙ ЕВРОПЫ**

- [Андрей Мартьянов, Елена Хаецкая](#)
 -
 -
 - [Вступление](#)
 - [Раздел первый](#)
 -
 - [Появление германцев на исторической арене.](#)
 - [Кровожадный бог войны](#)
 - [Мать-Земля и покровители плодородия](#)
 - [Древнегерманские святилища](#)
 - [Жрецы, тотемизм, гадания](#)
 - [Необходимая благодарность Риму](#)
 - [Раздел второй](#)
 -
 - [После Рима](#)
 - [Они пришли!](#)
 - [Скандинавы: генезис.](#)
 - [Универсум Мирового Древа](#)
 - [Подземные царства.](#)
 - [Мир Срединный и Миры Окраинные.](#)
 - [На вершине Мирового Древа.](#)
 - [Космогония и эсхатология. Возникновение Вселенной](#)
 - [Рагнарёк. Гибель и грядущее возрождение.](#)
 - [Боги. Ваны и Ванахейм](#)
 - [Владыки Асгарда](#)
 - [Раздел третий](#)
 -
 - [Кто такие кельты?](#)
 - [Источники изучения кельтских религии и мифологии.](#)
 - [Боги древних галлов.](#)
 - [Кельтский мир](#)
 - [Священные животные](#)
 - [Легендарные правители Ирландии](#)
 - [Племена Богини Дану и их сокровища](#)
 - [Как пришли в Ирландию Племена Богини Дану](#)
 - [Союз с фоморами](#)
 - [Светлый Луг](#)
 - [Сыновья Туиреанна](#)

- [Битва при Маг-Туиред](#)
- [Закат эры богов и приход людей](#)
- [Дети Лира](#)
 - [Люди и божества из волшебной страны](#)
- [Конайре и его гейсы](#)
- [Уладский цикл](#)
- [Кухулин](#)
- [Острова в океане](#)
- [Бретонские легенды](#)
- [Святой Патрик](#)
- [Раздел четвертый](#)
 - [Расселение финно-угров](#)
 - [Устройство мира](#)
 - [Загадочная страна Биармия](#)
 - [Финские божества](#)
 - [Сотворение мира и человека](#)
 - [Трехчастный мир](#)
 - [Похьёла](#)
 - [Громовник Укко](#)
 - [Лесные божества](#)
 - [Происхождение священных животных](#)
 - [Медведь](#)
 - [Нечистые твари](#)
 - [Духи-хозяева](#)
 - [Финский эпос и «Калевала»](#)
 - [Содержание «Калевалы»](#)
 - [Воплощение народной мечты](#)
 - [Уникальность карело-финского эпоса](#)
- [Раздел пятый](#)
 - [Источники сведений о славянской мифологии](#)
 - [«Низовая мифология»: поклонение силам природы](#)
 - [Славянская вселенная](#)
 - [Почитание духов природы](#)
 - [Высшие боги](#)
 - [«Основной миф»](#)
 - [Богиня под вопросом](#)

- [Кто же были остальные Владимировы боги?](#)
 - [Славянский эпос](#)
 - [Вольх](#)
 - [Святогор](#)
 - [Илья](#)
 - [СБОРНИК ЦИТАТ И СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ](#)
 -
 - [Германо-скандинавская мифология](#)
 - [Кельтская мифология](#)
 - [Славянская мифология](#)
 - [Финно-угорская мифология](#)
-

Андрей Мартьянов, Елена Хаецкая

Верования дохристианской Европы

Вступление

ЧТО ТАКОЕ «ЯЗЫЧЕСТВО»?

Для начала авторам и уважаемому читателю следовало бы определиться с терминологией, которую мы будем использовать в дальнейшем. Поскольку речь пойдет о религиозных традициях европейских народов эпохи до христианизации, следует разъяснить понятия «язычество» и «язычник».

В нынешние времена эти слова несут отчасти уничижительный оттенок (сравним: «нехристь»), а отчасти обладают абстрактным смыслом: некое расплывчатое «верование во многих богов», причем эта формула применима как к древним египтянам, грекам или римлянам, так и к нашим прямым предкам — славянам, а равно их ближайшим соседям и отдаленным родственникам: древним германцам и скандинавам.

Собственно слово «язычество», «ѧзыкъ» является церковно-славянской калькой с греческого ἔθνος, «этнос», сиречь «народ» или «племя», и исходно не несет в себе никакого негативного подтекста. Так в переведенных с греческого Новом Завете и в трудах Отцов Церкви именовались все не-монотеисты и не-христиане. Сиречь «ѧзыцы» — это всего лишь представители некрещеных народов.

Хотелось бы отдельно отметить, что после христианизации Руси появилось слово «поганый», семантика которого в настоящий момент полностью извращена — толковый словарь Ушакова разъясняет смысл так: «Негодный для такого употребления, которое требует чистоты, загрязненный отбросами. Отвратительный, неприятный. Скверный, презренный, негодный». В действительности, «поганый» — это тот же «ѧзыкъ», «племя», только на этот раз слово пришло к нам из латыни, от «*paganus*», «земледелец». Тысячу лет назад так опять же именовали не-христиан, вовсе не подразумевая, что они «отвратительные» или «скверные». Это было слово-метка по принципу «свой-чужой».

В серьезной научной литературе термин «язычество» ныне практически не употребляется, чересчур расплывчато и неопределенно, огромное многообразие смыслов: в конце концов современный бурятский шаман из Улан-Удэ, египетская царица Клеопатра и легендарный король

франков Меровой — язычники, но разница между ними, их эпохами и верованиями колоссальна.

Общеприняты более корректные и точные формулировки, которые мы перечислим:

— *Политеизм* — вера в нескольких богов, обычно собранных в единый пантеон (боги Олимпа, боги Асгарда и Ванахейма и т.д.)

— *Тотемизм* — религиозно-социальная система, в основании которой лежит культ тотема, в качестве которого могут выступать животное, явление природы, растение, небесные светила и проч.

— *Анимизм* — вера в одушевленность природы и всех ее проявлений, в существование духов.

— *Шаманизм* — вера в общение шамана с духами природы в состоянии транса (подвид анимизма).

Имеется и совсем уж «политкорректный» термин пришедший к нам из английского языка — *Ethnic religion*, «этническая религия», под которым может подразумеваться все, что угодно, от индуизма, до культа вуду на Гаити или различных течений ислама. Мы таковым пользоваться не станем, поскольку любая попытка отказа называть вещи своими именами в угоду абстрактной «политической корректности» ведет лишь к размыванию смыслов, путанице и примитивизации — архангелогородский старовер и каннибал из Новой Гвинеи в схеме «этнорелигии» фактически уравниваются, что само по себе абсурдно.

Поскольку объектами нашего исследования являются народы Европы, обитавшие на пространствах от Волги до Британии и Исландии во времена поздней античности, в «Тёмную эпоху» после крушения Рима и в период расцвета субцивилизации викингов (одними их последних принявших христианство; позже скандинавов это сделали только прибалтийские племена и, частично, угорские), необходимо прояснить вопрос с типом их религиозных воззрений.

В абсолютном большинстве случаев древние обитатели нашего континента были *политеистами*, со своими пантеонами богов, развитой мифологией и устойчивыми религиозными традициями. Разумеется, встречались проявления анимизма, культа шаманов и поклонение тотемам, но эти архаичные верования более присущи племенам, обитавшим совсем уж на окраинах «Большого мира» (крайний север, отдаленные лесные массивы и регионы не находившиеся поблизости от основных торговых путей).

Следует непременно добавить, что настоящее многобожие как мировоззренческая и этнокультурная доктрина подразумевает существование *всех* богов. Всех без исключения. Своих собственных, богов соседского племени, богов отдаленных греков, еще более дальних ромеев, Христа, иудейского Яхве или индийского Шивы.

Политеизм оттого и является политеизмом, что все до единого боги реально существуют и если ты хочешь получить их благоволение в случае необходимости, изволь выказать минимум уважения. Ты смертный, они — бессмертные, непочтительность чревата серьезными неприятностями.

Викинги-язычники служившие при дворе византийских кесарей посещали христианские службы в Святой Софии и приносили в храм подарки — чтобы «Белый Бог», Иисус Христос, помогал им так же, как Один — это самый известный пример. Если ты находишься на землях иного народа — без разницы, византийцы это, египтяне, индусы или неизвестные троглодиты — изволь задобрить чужих богов.

Итак, мы определились с терминологией, отчасти выяснили, к кем нам предстоит иметь дело, и теперь можем перейти к первому большому разделу, в котором познакомимся с народами, некогда сокрушившими Римскую империю и создавшими на ее руинах принципиально новую цивилизацию, пришедшую на смену античному миру.

Раздел первый

**ДРЕВНИЕ ГЕРМАНЦЫ И ИХ СУРОВЫЕ
БОГИ**

Появление германцев на исторической арене.

В конце II века до нашей эры над Римской республикой нависла чудовищная угроза, в сравнение с которой не шли даже походы карфагенянина Ганнибала, некогда пытавшегося уничтожить Вечный город и его заносчивых граждан.

На северных границах, в Альпах, на Рейне и в Галлии объявилась несметная орда неизвестных прежде варваров. Страшные бородатые дикари носившие эту ужасную одежду, — штаны! — последовательно разгромили пять великолепно обученных профессиональных римских армий, предали огню и мечу земли кельтских племен западнее Рейна и атаковали Иберию (Испанию).

Триста тысяч отважных бойцов с женами и детьми прокатились по землям будущих Германии и Франции устрашающей лавиной крытых повозок, в сражении при Аравсионе (Оранж) 6 октября 105 г. до н.э. полегло восемьдесят тысяч легионеров и сорок тысяч обозников! Такого немыслимого разгрома Рим еще никогда не переживал. Невиданные пришельцы с северо-востока были высоки, сильны и неутомимы; их волосы оказались соломенно-светлыми, и италийцы рассказывали, будто дети варваров седые, подобно старикам.

После Аравсионской катастрофы вся Италия была открыта для вторжения, и римлян охватил ужас, какой они не испытывали со времен Пунических войн. Каждый гражданин Республики должен был встать на ее защиту. По всему побережью и всем портам Рима был разослан приказ, запрещающий садиться на корабли мужчинам моложе 25 лет. От юношей взята клятва в том, что они не покинут пределы Италии. Второй консул Публий Рутилий Руф стал спешно формировать новую, последнюю армию...

Таково было первое знакомство Рима с германцами, а именно с двумя племенами — кимвров и тевтонов, которых неведомая историкам сила вынудила покинуть ранее занятые земли в Ютландии.

Первый же натиск германцев едва не опрокинул античный мир, а пятьсот лет спустя беловолосые варварские народы поставят последнюю точку в истории величайшей империи Средиземноморья...

Республику тогда спас консул и блестящий полководец Гай Марий. В двух сражениях, при Секстиевых водах и Верцеллах, он полностью

уничтожил кимврское и тевтонское воинство. Поголовно истребленное племя тевтонов навсегда исчезает из истории, однако его название остается как обобщающее для всех германских народов.

Начиная с Кимврской войны 113-101 годов до н.э. жизнь двух общностей — римской и германской, — протекала в тесном взаимодействии, далеко не всегда мирном.

Римляне были не только отличными солдатами, но и весьма любопытным народом, склонным записывать и систематизировать знания об окружающем их мире. Неудивительно, что после столь грандиозных событий римские авторы начали вплотную интересоваться новыми (и не слишком приятными, чего скрывать!) соседями.

Именно благодаря античным ученым до нас дошли интереснейшие сведения, повествующие об укладе жизни, обычаях и верованиях древних германцев. Вероятно, не все записи абсолютно достоверны, — приходится делать скидку на римский эгоцентризм и неколебимую уверенность в собственной исключительности и непогрешимости.

Тем не менее, благодаря таким титанам как Юлий Цезарь, Тацит, Плиний Старший, Гай Саллюстий или Диодор Сицилийский, не поленившимся занести на пергамент свои соображения, мы можем получить представление о варварах, которые много столетий спустя воздвигнут на развалинах Рима могучую Германию, куртуазную Францию, благородную Испанию и суровые королевства Скандинавии.

* * *

К величайшему сожалению, римские авторы ничего не рассказывают нам ни о космогонии древних германцев, ни об их воззрениях на мироустройство, ни об эсхатологии или концепции загробной жизни. Предполагается, что верования варваров обрели стройную и подробную структуру в лишь значительно позже, в богатой мифологии древних скандинавов.

В любом случае, мы попытаемся обобщить все, о чем известили нас писатели античности, и лишь затем перейти к более поздним временам — эпохе расцвета культа богов Асгарда.

Справедливости ради надо сказать, что самое первое упоминание о германских племенах встречается у древнегреческого путешественника и географа Пифея Массалийского, жившего в IV веке до н.э., и упомянувшего народ *guionibus*, который позднейшие римские авторы ассоциировали с гутонами или ингевонами, жившими на побережье Северного моря.

После мореплаваний Пифея, достигшего Британии, Ютландии и Балтики, целых двести лет античная литература об отдаленных северных народах не упоминает.

Вплоть до Кимврской войны римляне с германцами не контактировали, будучи отделены от них кельтскими народностями, Альпами и Дунаем. Как этнос германцы сформировались на севере Европы из индоевропейских племён, осевших в районе Ютландии, нижней Эльбы и на юге Скандинавии, а затем начавших продвижение на запад, к Рейну. Там, в I веке до н.э. они и повстречались с легионами Республики, которыми командовал Гай Юлий Цезарь.

Именно Цезарь впервые сообщает нам этнографические сведения о племенах, обитающих за рейнской границей Рима. Позднее, когда Республика была преобразована в Империю, в правление Юстиниана Августа, будущий император Тиберий совершает поход в Германию до самой Эльбы. В итоге Риму не удается закрепиться на этих землях, и легионы откатываются обратно на Рейн, где и были утверждены окончательные рубежи Империи. Именно во времена Августа наблюдается резкий всплеск интереса римлян к беспокойным и воинственным варварам.

Кровожадный бог войны

Наиболее ранние источники о верованиях древних германцев восходят не к римским авторам, а к бронзовому веку и обнаруженным в Скандинавии петроглифам (наскальным изображениям), дающим некоторое представление о предыстории германской религии. Сохранилось достаточное количество петроглифов, датирующихся средним и поздним бронзовым веком, особенно 1000-750 годами до н. э., — их можно увидеть в Норвегии (Стейнхьёр, Альта-фьорд, Тромсё) и Швеции (Танумсхед). Но, к сожалению, даже самые информативные из этих изображений многое оставляют неясным.

Исследователи предполагают, что в доисторические времена у раннегерманских племен существовал культ Богов-близнецов, распространенный у многих народов (например, Ахура Мазда и Ангра-Майнью в зороастризме или латинский миф о Ромуле и Реме). Сражающиеся на топорах боги-близнецы присутствуют на наскальных рисунках в Швеции, а обнаруженные археологами предметы, пожертвованные богам, в захоронениях бронзового века обычно парны.

Упоминается и культ Богини-матери, которую Тацит именуется «Нерттой», хотя это имя в поздней германо-скандинавской мифологии не фигурирует. Наконец, петроглифы изображают богов, которых можно ассоциировать с Доннаром (Тором) — мужчина с предметом похожим на топор или молот, и Вотаном (Одином), с копьем в руке. Скорее всего, это наиболее ранние рисунки будущих богов Асгарда.

Тем не менее римские источники, какими бы расплывчатыми они не были, подтверждаются археологическими данными. Однако следует помнить, что германские племена занимали колоссальные территории, многие из них были изолированы от античного мира и обобщения Тацита не всегда справедливы — безусловно, в верованиях отдельных племен существовало множество региональных или даже местных различий. Римляне же приписывают германцам некое единообразие в религии, что неверно — у ютов или батавов, живших в сотнях километров друг от друга, могли быть разные культы, пускай и объединенные общим корнем.

Все античные писатели в один голос утверждают, что война для древних германцев была совершенно естественным и привычным образом жизни. Доказательств этому предостаточно — за пятьсот лет

соприкосновения Рима и германцев, войны между ним продолжались почти непрерывно, с различной интенсивностью. Во времена затишья варварские вожди предпочитали враждовать между собой. Неудивительно, что и боги германцев являлись прежде всего воинами.

Германский культ бога войны весьма тесно связан с кельтским, и это неудивительно — культурные связи между Северной и Центральной Европой поддерживались крепкие, кельтские вожди выдавали своих дочерей замуж за германских и наоборот, шла активная торговля по Рейну, Дунаю и Эльбе.

Величайшим богом-воином у германских племен являлся Тиваз (или Тив), которого позднейшие скандинавские авторы наподобие Снорри Стурлуссона именуют Тюрор; причем с прошествием столетий Тиваз-Тюр уступил свою ведущую роль Вотану-Одину. Тиваз считался не только покровителем воинов, сражений и оружия, но и «законоговорителем», оберегавшим племя и охранявшим закон. Это очень хорошо видно по римским источникам, где Тиваз фигурирует под именем Mars Thingsus, то есть «Марс, глава тинга» — собрания свободных воинов, выбиравших вождя и провозглашавших законы.

Страбон, Тацит, Иордан и Прокопий Кесарийский единодушны: Тиваз был жестоким, не знающим пощады божеством. Особенно устрашали цивилизованных римлян человеческие жертвоприношения, распространенные среди многих германских народов, причем авторы заметок о германцах ничуть не преувеличивали и не пугали соотечественников выдуманными историями о «природном зверстве варваров» — их сведения полностью подтверждаются археологическими исследованиями. Тиваз требовал себе богатых жертв, о чем свидетельствует теолог и историк Павел Орозий:

«...Кимвры, захватив оба римских лагеря и огромную добычу, в ходе какого-то невиданного и неизведанного священнодействия уничтожили всё, чем овладели: одежды были порваны и выброшены, золото и серебро сброшено в реку, воинские панцири изрублены, конские фалеры искорежены, сами кони низвержены в пучину вод, а пленные повешены на деревьях... Ни победитель не наслаждался ничем из захваченного, ни побежденный не увидел никакого милосердия».

Остатки массовых жертвенных обрядов найдены археологами в болотах Дании и Шлезвига, колоссальные груды военной добычи обнаружены в трясинах и прудах Ньюдам-Мосе, Торсбьорга и Вимозе, причем в Ньюдаме жертвоприношение было одномоментным — в результате некоего, безусловно очень важного для германцев, события, в

торфянике оказался внушительный набор оружия (сломанного в ходе ритуала), двадцатитрёхметровая лодка и множество ценных вещей. По всей видимости, ритуал был посвящен крупной победе над врагом.

Человеческое жертвоприношение путем повешения было делом самым обычным — Тивазу посвящалось оружие и тело врага. У Страбона мы можем прочесть о том, как пленники подвешивались над огромным бронзовым чаном, горло перерезалось и кровь стекала в сосуд.

Тацит повествует о конфликте между хаттами и гермундурами, перед битвой поклявшимися пожертвовать богам войны побежденных — верх одержали гермундуры и исполнили обещание в точности. Победы хатты, их противник тоже не избежал бы аналогичной участи. Между прочим, Тацит в этом случае называет «богов войны» Марсом и Меркурием, из чего становится понятно, что подразумеваются Тиваз и Вотан.

Жертвенные животные упоминаются у всех римских писателей; в торфяных болотах вместе с подношениями в виде оружия или ценных предметов археологам постоянно встречаются черепа и копыта коров, овец и оленей. После заклания туша служила дружине ритуальной трапезой, богам же отдавали головы. Вероятно тогда и возникла центральная идея германской мифологии — погибшие герои, пирующие и сражающиеся в чертогах богов, покровительствующих войне.

В настоящий момент не разрешены два важных вопроса: когда именно Тиваз стал верховным божеством древних германцев и почему однажды его заменил Вотан (Один) — вероятно, процесс ухода Тиваза на второй план и его трансформация в Тюра начались уже после Рождества Христова, по крайней мере Вотан становится «главным» в Асгарде к эпохе падения Рима и началу Тёмных веков.

Любопытно, что Вотан не был строго специфичным «богом войны», подобно своему предшественнику. Он испил из источника мудрости, даровал людям руны и поделился с ними мёдом поэзии (правда, случайно). При этом он оставался не менее воинственным, чем Тиваз (имя «Вотан» происходит от древнегерманского корня «wut» — неистовый, бешеный. Сравним с готским «вутья» — берсерк), но и отчасти более зловещим, поскольку знался с магией и имел привычку частенько появляться среди смертных, сея распри и раздоры.

Однако, с Одним, его сыном Тором (Доннаром) и прочими богами Асгарда мы подробно познакомимся ниже, когда перейдем к «скандинавскому» разделу.

Мать-Земля и покровители плодородия

Безусловно, «элитой» древнегерманского общинно-родового строя являлись воины и жреческая каста, но существовала немаленькая прослойка земледельцев, в целом имевшая почти аналогичные права — хотя бы потому, что вернувшийся из похода дружинник вполне мог взяться за плуг, а свободный человек владевший своим хозяйством точно так же при надобности отправлялся на войну или отдавал сыновей в дружину вождя.

Дарующие жизнь и тепло сверхъестественные силы почитались не только земледельцами, каждый древний германец понимал, что без их покровительства не будет и удачной битвы — надо кормить воинов и боевых коней, семья с многими детьми не выживет без молока и приплода домашней скотины, а без веселящего дух и согревающего холодной зимой пива жизнь окажется и вовсе печальной!

Культ Нерты, о котором пишет Тацит, несомненно восходит к старейшему архетипу Богини-матери или Матери-Земли, присутствующему практически во всех древних религиях. Нерта путешествовала на колеснице, принося плодородие полям и потомство людям, внутри ее повозки присутствовали все дары земли, во время прибытия богини останавливались войны и даже железные предметы (ассоциируемые с битвой и грозными божествами, ей покровительствующими) на всякий случай прятали. Жрицы Нерты совершали объезд полей и пастбищ на ритуальной повозке, призывая урожай.

Неизвестно, как трактовать сообщенные Тацитом сведения — описанный им культ весьма напоминает ближневосточные и собственно римские культы плодородия, отлично автору известные, и, соответственно, перенесенные им на германцев. Тем не менее, слова римлянина отчасти подтверждаются археологами, обнаружившими в Ютландском болоте две церемониальные колесницы соответствующие тацитовым описаниям, а кроме того, место находки соответствовало области, о которой говорилось как о центре почитания Нерты.

Так или иначе, некий архаичный культ Богини-матери у германцев существовал, пока не был окончательно вытеснен божествами Асгарда и Ванахейма.

Ко временам упадка Рима на смену «женским» духам плодородия

приходит Фрейр, сын Ньорда, причем многие исследователи отождествляют Ньорда с вышеописанной Нерттой, как с более ранней ипостасью. «Смена пола» божеством вполне объяснима — пережитки матриархата в виде женщин-жриц и гадалок ранне-германских племен уходили в прошлое, женщине в родоплеменном строе отводилась все меньшая роль, а потому с течением веков Нерта вполне могла переродиться в Ньорда, исходно отвечавшего не столько за плодородие, сколько за рыболовство, охоту и мореплавание.

Абсолютно непонятно, как Фрейр занял главенствующую позицию в культуре плодородия (отдельные исследователи даже полагают, что он был сыном Ньорда от Нертты), но история восхождения Фрейра скрыта в глубине веков, скорее всего, навечно. Одно можно сказать твердо: поколебать его позиции впоследствии не сумело ни одно женское божество, включая Фрейю.

Детально о Фрейре и его собратях-ванах мы так же поговорим позднее.

Древнегерманские святилища

Публий Корнелий Тацит, в своем труде *De origine et situ Germanorum*, («О происхождении и местоположении германцев») сообщает:

«...Впрочем, они находят, что вследствие величия небожителей, богов невозможно ни заключить внутри стен, ни придать им какие-либо черты сходства с человеческим обликом. И они посвящают им дубравы и рощи и нарекают их именами богов; и эти святилища отмечены только их благочестием».

Великий римлянин прав: археологами не обнаружено ни единого достоверного образца древнегерманского храма периода Республики или Империи, культовые здания варвары не строили, предпочитая воздавать должное своим божественным покровителям на природе.

Множество votivных (жертвенных, посвященных богам) захоронений оружия и ценных предметов в болотах нынешних Дании и Северной Германии доказывают, что подношения богам, зачастую очень внушительные, не складировались при капищах, а отправлялись в мир потусторонний напрямую. Что, вероятно, с точки зрения жречества было вполне разумно: извлечь посвященное Тивазу из торфяного болота невозможно — вспомним, об ограблениях египетских пирамид или древнегреческих храмов! Врагу или вору сокровища не достались бы никогда, в этом вопросе германцы были куда радикальнее «цивилизованных» народов и каста жрецов явно не стремилась к обогащению за счет подношений богам.

Одно из крупнейших votivных захоронений в болотах (Вимосе на острове Фюн, Ютландия) скорее всего не были как либо отмечены — остатки жертвенных алтарей или деревянных фигур (которые вполне могли сохраниться в торфе) не найдены, однако известно, что сравнительно небольшое пространство болота всего лишь отделялось плетнем, и внутри этой ограды была положена основная масса предметов. Значительная часть фюнских находок относится к II и III векам нашей эры, но известно, что это место использовалось для жертвоприношений вплоть до VII века.

Мы не знаем, как выглядел сам обряд, да и римские авторы об этом умалчивают, но можно предположить, что к священному болоту приезжал военный вождь с дружиной, а собственно топь, «не земля и не вода», в верованиях древних германцев была мистична и ассоциировалась с

вратами в потусторонний мир — из озера или реки можно выплыть, брошенное на их дно золото можно достать при желании, но все, что исчезает в черном омуте торфяника уже никогда не увидит свет солнца.

Существование священных рощ, вкратце упомянутое Тацитом, по-видимому вновь указывает на взаимопроникновение кельтской и германской культур, и, в частности, на знакомство германцев с друидической традицией. Особенно почитались рощи дубовые, поскольку считалось, что дуб притягивает к себе молнии, а следовательно находится под покровительством богов-громовержцев — сперва Тиваза, а после его ухода «на пенсию» Доннара-Тора. Наконец, дуб ассоциировался с одним из важнейших мифологических архетипов индоевропейцев — Мировым Древом, известном многим народам на пространстве от древнего Ирана до Галлии.

Рощи использовались и для жертвоприношений, включая человеческие. Вновь дадим слово Тациту, повествующему о союзе племен с общим названием свебы:

«...В установленный день представители всех связанных с ними по крови народностей сходятся в лес, почитаемый ими священным, поскольку в нем их предкам были даны прорицания и он издревле внушает им благочестивый трепет, и, начав с заклятия человеческой жертвы, от имени всего племени торжественно отправляют жуткие таинства своего варварского обряда. Благоговение перед этой рощей проявляется у них и по-другому: никто не входит в нее иначе, как в оковах, чем подчеркивается его приниженность и бессилие перед всемогуществом божества. И если кому случится упасть, не дозволено ни поднять его, ни ему самому встать на ноги, и они выбираются из рощи, перекатываясь по земле с боку на бок. Все эти религиозные предписания связаны с представлением, что именно здесь получило начало их племя, что тут местопребывание властвующего над всеми бога и что все прочее — в его воле и ему повинуются».

Что на самом деле происходило в священных рощах неизвестно, германцы предпочитали не распространяться перед чужеземцами о своих религиозных таинствах, а если кто из римлян и побывал в лесном святилище, то явно не по своей воле и в качестве жертвы. Однако, мы можем предположить, что увидеть в священной роще сонм идолиц, коим приносились кровавые подношения, мы вряд ли смогли бы, и вот почему.

Вернемся к Тациту и его пассажи о невозможности «придать богам какие-либо черты сходства с человеческим обликом» — согласно большинству римских источников, древние германцы действительно считали, что создание статуй или любых антропоморфных изображений

божественных сущностей несовместимо с потусторонней природой богов.

Действительно, первые (и до времени последние), достоверные изображения богов германского пантеона мы видим на норвежских и шведских скалах — уже обсуждавшиеся выше петроглифы бронзового века. Затем наступает перерыв почти на тысячу лет. Нет никаких следов каменных фигур или рельефов, германская религиозная скульптура появляется только в начале Темных веков, и достигает пика во времена расцвета дохристианской Скандинавии.

Но отдельные примеры деревянных священных фигур до нашего времени все-таки дошли, и мы вновь обязаны находкам болотам, а именно торяфникам в Брааке, Восточный Гольштейн. В 1946 году там были обнаружены две крупные антропоморфные фигуры, выполненные из ветвей дуба, известные как «Götterpaar von Braak», «Божественная чета из Браака».

Датируются статуи приблизительно пятым веком до нашей эры. Мужское и женское божества с сильно стилизованными половыми признаками, фигуры высотой 2,8 и 2,3 метра соответственно. Они лежали в торфе рядом с толстым слоем пепла и разбитой керамики, следами неких ритуальных действий. Идентифицировать божеств не получилось, равно и неизвестно, отчего они были захоронены в болоте; судя по всему, «Божественная чета» как-то относилась к культу плодородия и женская статуя вполне может отождествляться с неоднократно упоминавшейся Нерттой. Не исключено, что по мере старения (гниения) дерева статуи теряли божественную силу и заменялись новыми, а предыдущие отправлялись в торфяник.

Это лишь догадки, ничем не подтвержденные — машины времени у нас нет, и слетать в Гольштейн двух с половиной тысячелетней давности никак не получится. Но одно мы уяснили твердо: религиозная скульптура предримского железного века у германцев существовала и была объектом поклонения. Затем, по неясным причинам, она или исчезла, или заместила чем-то иным, предположим, перенятым у кельтов почитанием деревьев.

А классические «идолы» появляются лишь тысячелетие спустя. Общеизвестна история о гонениях на христиан готского короля Атанариха. Согласно ранневизантийскому историку Эрмию Созомену, «...Атанарих приказал Вингурику истребить христианскую веру в готских землях. <...> Вингурик торжественно провез перед шатром, который служил христианам церковью, идола на колеснице; те, кто поклонились ему, были отпущены, а оставшихся загнали в шатёр и сожгли заживо».

Впрочем, это совсем другая история и другая эпоха.

Жрецы, тотемизм, гадания

Если в ранних римских источниках встречаются упоминания о женщинах-жрицах, то затем роль женщин в религиозной жизни германцев заметно снижается. Однако, во времена расцвета Рима, женщины стояли на первых ролях в религиозной жизни варваров.

Юлий Цезарь в «Записках о Галльской войне» (I:50) упоминает о невероятно архаичном обычае свевов, согласно которому гадания и определение воли богов находилось в руках женщин — матрон (у Цезаря — «*matres familiae*»); что безусловно подтверждает сведения о пережитках матриархата у германцев в то время.

«...Цезарь стал спрашивать пленных, почему Ариовист уклоняется от решительного сражения; они объяснили это тем, что, по существующему у германцев обычаю, их замужние женщины объясняют на основании метания жребия и предсказаний, выгодно ли дать сражение или нет; и вот теперь они говорят, что германцам не суждено победить, если они дадут решительное сражение до новолуния».

Предоставим слово историку Страбону, современнику Цезаря. В сочинении «География», сохранившемся почти полностью, мы так же встречаемся с женщинами-жрицами:

«...Передают, что у кимбров существует такой обычай: женщин, которые участвовали с ними в походе, сопровождали седовласые жрицы-прорицательницы, одетые в белые льняные одежды, прикрепленные [на плече] застежками, подпоясанные бронзовым поясом и босые. С обнаженными мечами эти жрицы бежали через лагерь навстречу пленникам, увенчивали их венками и затем подводили к медному жертвенному сосуду вместимостью около 20 амфор; здесь находился помост, на который восходила жрица и, наклонившись над котлом, перерезала горло каждому поднятому туда пленнику. По сливаемой в сосуд крови одни жрицы совершали гадания, а другие, разрезав трупы, рассматривали внутренности жертвы и по ним предсказывали своему племени победу. Во время сражений они били в шкуры, натянутые на плетеные кузова повозок, производя этим страшный шум».

Мы не знаем, являются ли сведения Страбона полностью достоверными и не проецирует ли он известные римлянам гадания по внутренностям (гаруспиции) на германцев, однако в самом Риме

антропомантия (гадания по внутренностям человека) не практиковалась со времен ранних этрусков и считалась древним и дикарским обычаем, что вполне подходило к «варварскому имиджу» германских племен. Но и обвинять Страбона в «очернении» кимвров смысла не имеет — вряд ли можно было напугать римлян, не боявшихся вида крови и привыкших к гладиаторским боям, столь откровенными подробностями.

До определенного времени женщины германцев были подчинены военному быту и воинским культам. Тацит от Цезаря и Страбона не отстаёт, докладывая нам, что варвары думают, будто «...в женщинах есть нечто священное и вещее (*sanctum aliquid et providum*), не отвергают с пренебрежением их советов и не оставляют без внимания их прорицаний» («Германия», VIII).

И далее, о некоей жрице по имени Веледа (Тацит описывает события I века н.э.): «Эта девушка из племени бруктеров пользовалась у варваров огромным влиянием, ибо германцы, которые всегда считали, будто многие женщины обладают даром прорицать будущее, теперь дошли в своей суеверии до того, что стали считать некоторых из них богинями». Обожествлена была Веледа после смерти, она умерла в Риме, где, захваченная в плен, прошла в триумфальном шествии Веспасиана.

Активное разложение общинно-родового строя у германцев началось после близкого соприкосновения с римлянами, но, разумеется, этот процесс не было одномоментным и растянулся на века. Недовольство «женским владычеством» начало проявляться уже через столетие, после Цезаря; Тацит приводит слова вождей некоторых германских племен — «...Посмотрим лучше на ретов, нориков, на другие союзные племена. Они не платят податей, с них требуют лишь доблести и солдат, а ведь это почти и есть свобода. Если уж нам приходится выбирать себе хозяев, то лучше все-таки сносить власть римских принцепсов, чем германских женщин».

В данном контексте речь идет об упомянутой выше Веледе, несомненно пользовавшейся авторитетом, перед которым склонялись и военные вожди.

Наконец, женщины-жрицы отходят на второй план, и случается это уже при жизни Тацита, то есть во II веке после Рождества. За ними остается функция гадалок и ведовство, которое считалось позорным для мужчины ремеслом. К эпохе возвышения Скандинавии «ведьмы» даже не имели права жить в общине/деревне и предпочитали отшельничать — впрочем, об этом мы поговорим в соответствующей главе.

Мужское жречество становится могущественной кастой, располагавшей авторитетом зачастую превышавшим влияние вождей

племен-родов и избираемых военных вождей. Именно в руках жрецов находился суд — выступая от имени богов они могли приговаривать к смерти и к самому страшному наказанию периода общинно-родового строя, изгнанию. Под жреческим руководством находились тинги, советы свободных людей племени в период «военной демократии», когда вождем становился не самый богатый или родовитый, а более талантливый и неустрашимый воитель, делом доказавший, что достоин вести в поход дружину.

Теоретически, жрецы не были обязаны участвовать в походах и сражениях, но германцы вполне справедливо полагали, что человек слабосильный, не способный держать в руках оружие, никак не может общаться с воинственными богами и представлять их среди смертных. Жрецы участвовали в войнах наравне со всеми и вовсе не напоминали архетипических седовласых старцев с посохами и в белых одеждах — скорее, это были могучие мужчины в самом расцвете физических и духовных сил. Более того, военные вожди сами могли выполнять священнические функции — хотя бы потому, что были отмечены богами, даровавшими им удачу в бою, славу и обильную добычу.

В позднейшие времена появляются сведения о несменяемости жрецов — допустим, в IV веке нашей эры верховный жрец племени бургундов занимал должность пожизненно, и сместить его было нельзя. Он был неподсуден, тогда как король бургундов нес ответственность перед племенем не только за военные неудачи, но и за провалы в хозяйственной жизни, например за неурожай; в подобных случаях его смещали и избирали нового (Аммиан Марцеллин. История, XXVIII, 14). В этом можно усмотреть элемент теократии, т.н. «священного вождя», чья персона была мистически связана с силами природы, и, автоматически, с благополучной жизнью племени.

Вернемся, однако, в эпоху Цезаря и коснемся такого невероятно архаичного пережитка как тотемизм, сохранившегося у германцев, самое раннее, со времен неолита.

Следы поклонения тотему сохраняются, во-первых, в названиях отдельных родов — херуски от *heruz* (молодые олени), эбуроны — от *eber* (вепрь), что подразумевает культ первопредка, от которого произошли эти племена. Во-вторых, наблюдалось почитание священных животных (позднее, они превратились в постоянных спутников богов Асгарда и Ванахейма — волк и ворон у Одина, кошки у Фрейи, козлы у Тора и т.д.); отчетливый след тотемизма прослеживается и именах перволюдей древнескандинавской мифологии — Аск и Эмбла, «яшень и ива».

То же самое относится и к древнегерманскому руническому алфавиту, «старшему футарку» известному римлянам ориентировочно с I века нашей эры. В таких рунах как Iwaz (тис), Berkana (береза), Algiz (лось), Uruz (зубр) мы видим отголоски поклонения зверю или дереву, в те времена, когда единение человека с природой было абсолютным — до сих пор сохраняется традиция, отождествляющая руны с мистичным и сверхъестественным. Допустим, руна Berkana определенно связана с культом плодородия — весеннее пробуждение березы символизирует обновление жизни.

К остаткам тотемизма можно отнести и веру в воинов-берсерков (готское — «вутья»), на которых снисходит божественная «священная ярость», при этом берсерки превращались в хищных животных — медведя, волка, вепря. Превращение было не физическим, разумеется: считалось что в человека входит «дух» дикого зверя, вместе с его силой и инстинктами.

О гаданиях и предсказаниях, являвшихся очень важной частью религиозных ритуалов, мы уже упоминали, цитируя Страбона. Методик описано предостаточно, от антропомантии использовавшейся в ранние времена (кимвры), до гадания на рунах, сохранившегося, что характерно, поныне.

Вновь дадим слово Тациту, описавшему гадательные обряды в подробностях:

«...Нет никого, кто был бы проникнут такою же верою в приметы и гадания с помощью жребия, как они. Вынимают же они жребий безо всяких затей. Срубленную с плодового дерева ветку они нарезают плашками и, нанеся на них особые знаки, высыпают затем, как придется, на белоснежную ткань. После этого, если гадание производится в общественных целях, жрец племени, если частным образом, — глава семьи, вознеся молитвы богам и устремив взор в небо, трижды вынимает по одной плашке и толкует предрекаемое в соответствии с выскобленными на них заранее знаками. Если оно сулит неудачу, повторный запрос о том же предмете в течение этого дня возбранивается, если, напротив, благоприятно. необходимо, чтобы предреченное, сверх того, было подтверждено и птицегаданием. Ведь и здесь также принято отыскивать предвещения по голосам и полету птиц; но лишь у германцев в обыкновении обращаться за предсказаниями и знаменами также к коням. Принадлежа всему племени, они выращиваются в тех же священных дубравах и рощах, ослепительно белые и не понуждаемые к каким-либо работам земного свойства; запряженных в священную колесницу, их сопровождают жрец с царем или вождем племени и наблюдают за их ржаньем и фырканием. И никакому

предзнаменованию нет большей веры, чем этому, и не только у простого народа, но и между знатными и между жрецами, которые считают себя служителями, а коней — посредниками богов. Существует у них и другой способ изыскивать для себя знамения, к которому они прибегают, когда хотят предузнать исход тяжелой войны. В этом случае они сталкивают в единоборстве захваченного ими в любых обстоятельствах пленника из числа тех, с кем ведется война, с каким-нибудь избранным ради этого соплеменником, и те сражаются, каждый применяя отечественное оружие. Победа того или иного воспринимается ими как предуказание будущего».

Необходимая благодарность Риму

К сожалению, тематика нашего исследования не позволяет осветить все исторические, культурные и этнографические подробности бытия древнегерманских народов, благодаря которым мы могли бы осознать, насколько многоликим, своеобразным и таинственным микрокосмом мы столкнулись.

Достаточно вспомнить тот факт, что в отличие от кельтских племен Галлии германские племена не подверглись романизации — то есть, не переняли римскую культуру и латинский язык, не строили городов из камня подобно подданным Империи и стойко сопротивлялись попыткам экспансии Рима за Рейн. Германцы сохранили свою идентичность, не взирая на сокрушительный натиск Средиземноморской античной цивилизации.

Авторы, в данном очерке предпочли использовать исключительно римские сведения о древнегерманских племенах и археологические данные, поскольку свидетельства современников эпохи представляют наибольшую ценность, не взирая на определенную предвзятость Цезаря, Тацита, Страбона и других римлян, воспринимавших германцев через призму римской культуры и религии.

Тем не менее, античным писателям нельзя отказать в добросовестности — они отлично понимали, что их сочинения могут существенно помочь римским военным, администраторам и торговцам при общении с варварами и не стали бы вводить соотечественников в заблуждение откровенными выдумками. Неправда, вымысел, могли принести колоссальный ущерб репутации, которой граждане Рима, а особенно ученые, весьма дорожили. Это особенно хорошо заметно в отдельных пассажах, где сомнительные отрывки обязательно сопровождаются ремарками «Рассказывают, будто...», «По словам консула...», «Ходят слухи...» и так далее — чем авторы снимают с себя ответственность за достоверность изложенных сведений, записанных с чужих слов.

История германцев со временем обросла множеством домыслов, особенно это касается времен Третьего Рейха, когда была совершена довольно неулюжая попытка идеализировать и возродить древнегерманскую религию, как противовес христианству в качестве

«народной веры». Появились «священные деревья и роци», разрабатывались «старинные обряды», причем никто из нацистских «неоязычников» не имел ни малейшего представления, как таковые выглядели на самом деле две тысячи лет назад.

«Культура» подобного «неоязычества» отчасти сохраняется до сих пор. По обоснованному мнению авторов, попытки реанимации верований, ушедших в небытие многие столетия назад, да еще густо замешанных на самодеятельной эзотерике, необоснованных фантазиях, музыке Вагнера и откровенно нацистских постулатах расовой исключительности, является прямым оскорблением памяти народов, создававших самобытную культуру и мифологию, сражавшихся и умиравших ради того, чтобы остаться в истории теми, кем они на самом деле являются — сокрушителями и одновременно преемниками Великого Рима.

Рима, оставившего нам единственные достойные доверия письменные сведения о древних германцах.

Раздел второй

**СКАНДИНАВИЯ КАК ОТДЕЛЬНЫЙ
МИР**

После Рима

...Под натиском варваров пала Западная Римская империя. Начались Темные века, на месте бывших римских провинций зародились новые государства, зачастую недолговечные. В IV и V веках германские народы начали принимать христианство — первыми крестились готы, приняв арианское течение, затем их примеру последовали бургунды, вандалы, аланы и прочие. Императорскую власть унаследовала Восточная империя — при этом, кесари Константинополя нехотя признали варварские королевства, образовавшиеся в Галлии, Испании и Италии, а вождь остготов Теодорих Великий не уступал в могуществе византийским соседям.

Германское многобожие постепенно уходило на север — христианство, единая вера, стала основой для объединения разрозненных племен; древний общинно-родовой менталитет, согласно которому любой человек, не входивший в число «родичей», автоматически являлся подозрительным чужаком, замещался единством по религиозному признаку. Теперь чужаками становились не-христиане.

Знаменательное событие произошло в самом конце V века. Обширный народ салических франков (от лат. *salis* — «морское побережье», то есть «прибрежные франки») занявший к тому времени территории бывших Бельгии и Северо-западной Галлии создали свое государство, известное истории как «Королевство франков». Возглавлял их могущественный вождь и талантливый полководец, Хлодвиг из рода Меровингов.

Исходно Хлодвиг придерживался веры предков — германского политеизма, приносил жертвы уже известному нам Вотану-Одину, пускай и общался с христианскими священниками, в частности со знаменитым архиепископом Ремигием Реймским, вошедшем в историю как Сен-Реми, святой покровитель Франции.

Перелом наступил после женитьбы Хлодвига на дочери короля бургундов Хильперика II — девице Клотильде, исповедовавшей ортодоксально-никейскую веру, которая в будущем разойдется на две ветви, католицизм и православие. Клотильда была не только очень красива и умна, но и прекрасно образована. Жена короля франков постепенно склоняла супруга к принятию новой веры, сперва безуспешно — Хлодвиг, как и многие германцы-язычники, относился к христианству с пониманием

и без враждебности, но предпочитал блюсти древние традиции и почитать своих богов.

В 496 году началась война между франками и алеманами. Положение войска Хлодвига было неустойчивым и он опасался проиграть генеральное сражение численно превосходившему противнику. До нас дошли две версии событий, происшедших во время битвы при Толбиаке. Первая гласит, что перед началом сражения король франков поклялся креститься в случае победы. Вторая утверждает, будто в самый критический момент, когда алеманы одерживали верх, Хлодвиг воззвал к «Богу ромеев» и ход битвы внезапно переменялся в пользу франков...

Так или иначе ясно, что Хлодвиг опасался за исход войны — в случае поражения он терял всё: корону, армию, только что появившееся государство. А когда дело окончилось благополучно — сдержал слово. Необходимо добавить, что клятва или обещание данное потусторонним силам были для германцев нерушимыми — нельзя обманывать богов, что своих, что чужих!

Хлодвиг I Меровинг и около трех тысяч его дружинников были крещены святым Ремигием 25 декабря 496 года в Реймсе. Эта дата, по мнению авторов, и должна считаться точкой отсчета, днем рождения новой европейской цивилизации и стартом эпохи Средневековья.

Данное событие стало началом романо-германского культурного единства и синтеза. То что не удалось цезарям — романизация и цивилизаторская миссия среди германских племен, получилось у Римской церкви. Франки же обеспечили себе поддержку со стороны Византии, а главное, среди набирающего все больше влияния и авторитета духовенства, с кафедрой в Риме.

Шли десятилетия и века, королевство Хлодвига меняло и расширяло границы, распадалось, вновь объединялось, вбирало в себя новые народы, посредством церкви несло Благоую Весть племенам на окраинах (справедливости ради надо отметить, далеко не всегда мирно). «Старая» религия оттеснялась все дальше, забываясь и исчезая.

Наконец, франки достигают апогея своего могущества — в 768 году королем становится Карл, сын Пипина Короткого. За три десятилетия он собирает воедино все земли державы отошедшие к родственникам, покоряет лангобардов и завоевывает Баварию, а в 800 году становится императором Запада. Корону на его голову возлагает сам Папа Римский Лев III.

Франкам удалось немислимое — бывшие варвары воссоздали Западную Римскую империю, которую сами же и уничтожили 324 года

назад! Новый император, фактический и юридический преемник цезарей, еще при жизни заслуженно получивший прозвище «Великий» носил следующий титул: «Карл, милостивейший и возвышенный, коронованный Богом, великий властитель-миротворец, правитель Римской империи, милостью Божьей король франков и лангобардов».

...Никто и предположить не мог, что древние германские боги, казалось бы навечно изгнанные новой верой к позабытым и неизвестным окраинам мира, внезапно нанесут по христианской Европе сокрушительный ответный удар.

Они пришли!

Летом 789 года от Рождества Христова на южном побережье Британии произошло событие, почти не замеченное современниками. Однако, летописцы тогдашнего королевства Уэссекс сочли нужным упомянуть инцидент в хрониках, не представляя, что эта незначительная запись станет первым документальным свидетельством новой эпохи, которая продлится три с лишним столетия.

...Нынешний остров Портленд, именовавшийся римлянами Vindelis, представляет собой известняковую скалу, вдающуюся на шесть километров в Ла-Манш с юга на север. Некогда здесь была римская гавань и небольшой колониальный городок, с побережья начинались дороги к более крупным центрам — Глевуму (Глостер), Камулодунуму (Колчестер) и Лондиниуму (это название в переводе с латыни не нуждается).

Надо отдельно заметить, что в VIII веке Британия являлась жутчайшей дремучей провинцией, интересной разве что ее обитателям, да Римской курии, и то по весьма прозаическому вопросу — сбор церковной десятины. После оставления Острова легионами Рима, переселения сюда германских племен англов, саксов и ютов в V веке и образования англосаксонских королевств, Британия оставалась на задворках цивилизации. Большую историю в те времена творили франки, византийцы и, разумеется, укрепляющийся Апостольский престол; папство, начавшее стремительное восхождение к вершинам абсолютной власти над Европой.

Итак, в один из солнечных деньков июля месяца 789 года к побережью Винделиса-Портленда подошли три длинные ладьи, способные двигаться как под парусом, так и на веслах. На пляж высадились несколько десятков светловолосых бородатых людей, не сказать, чтобы одетых богато, или обладавших дорогим вооружением. Облачены они были в одежды из кожи и домотканины, у неожиданных гостей вовсе не было защитного доспеха — кольчуг или поздних «варварских» подобию римских лорик.

О подробностях летописцы умалчивают. Известно только, что к неизвестным корабельщикам вышел тан прибрежных земель Беохтрик с дружинниками — представители короля Уэссекса. Разговор явно шел на повышенных тонах, в итоге ссоры чужеземцы убили и тана Беохтрика, и его сопровождающих, забрали оружие и отплыли восвояси. Известий о каких либо крупных грабежах в Портленде до нас не дошло, хронист

обязательно упомянул бы о них.

...Достопочтенный читатель должен помнить наводящую дрожь историю первого пришествия германцев в земли Рима — нашествие кимвров и тевтонов, стоившее Республике колоссальных потерь.

Первое зарегистрированное в письменных источниках появление викингов началось с вышеописанной истории, в общем-то вполне обычной по тем временам. Повздорили, уэссекский тан наверняка был высокомерен и груб, конфликт решили мечи. Ничего особенного, дело насквозь житейское

* * *

Гром грянул четыре года спустя, 8 июня 793 года.

Монастырь святого Кутберта на острове Линдисфарн у побережья Нортумбрии считался одним из важнейших центров религиозного мира не только Британии, но и всего северо-запада Европы. Линдисфарн по праву называли «Святым островом» — монастырь, основанный святым Кутбертом, существовал более ста лет, ученые монахи собирали и переписывали крайне редкие в те времена книги, вели хозяйство, брали в обучение отпрысков знатных семей.

«Англосаксонская хроника» сообщает нам:

«...В этот год страшные знамения явились в Нортумбрии и сильно испугали ее обитателей: удивительные зарницы и огненные драконы, которые летали в воздухе. Вскоре после того начался великий голод, а затем в январские (чит. июньские) иды язычники напали на Божью обитель на Святом острове, разграбили и разрушили ее и убили монахов».

Выдающийся ученый, богослов и поэт VIII века Флакк Альбин (Алкуин) вторит:

«Триста пятьдесят лет мы и наши отцы жили в этой прекрасной земле, и никогда прежде Британия не ведала такого ужаса, какой познала теперь, после появления язычников. Никто не подозревал, что грабители могут приходиться из-за моря».

«Грабители из-за моря», «язычники», потрясли всю христианскую Европу. Разграбление Линдисфарна вызвало колоссальный резонанс — представьте что произошло бы сегодня, после ограбления и сожжения Нотр-Дам де Пари или Троице-Сергиевой лавры какими-нибудь

вооруженными сектантами!

Налетчики перебили монахов и уволокли всё, представляющее хоть какую-то ценность. Исчез уникальный, украшенный драгоценностями оклад «Линдисфарнского Евангелия», созданным Биллфритом Отшельником (Billfrith the Anchorite) в VIII столетии. Сгинул даже гроб основателя монастыря, святого Кутберта — его нашли только спустя триста лет, в 1104 году, по счастью мало поврежденным.

Начиная с 793 года Европа более не знала покоя. Число опустошительных набегов увеличивалось с каждым годом, бесстрашные и многочисленные язычники завоевывали новые территории и оставались там жить, бросали вызов королевствам и самой Империи Запада, проникли в Средиземноморье и Каспий, достигли Византии, разграбили Париж и Гамбург.

Римская церковь выделила в отдельную молитву ставшее знаменитым «*A furore Normannorum libera nos, Domine!*» — «От ярости норманнов спаси нас, Господи!».

Однако, самым страшным было другое. «Норманны», «люди севера» не являлись христианами — мы помним о том, что родовая общность заместилась религиозной, и «чужаком» для британцев, франков, итальянцев, греков и прочих христиан являлся не просто иноземец, а именно язычник.

Началась массовая экспансия северян-скандинавов, которых сейчас обобщенно именуют «викингами», хотя этот термин неточен — «vik+ing», то есть «залив» и окончание «инг», обозначающее некую общность людей, тогда подразумевало просто морского бродягу, промышленяющего грабежом и, если получится, торговлей. «Викинг» — это не национальность и не профессия, а социальный статус — нечто среднее между солдатом удачи, лицом без определенного места жительства и бандитом в составе организованной группы лиц скандинавской национальности.

Кстати, оседлые норманны к «викингам» в значительной мере так и относились, поскольку такие вот добры молодцы вполне могли разграбить и соседний фьорд, не отличая родственников-норвежцев от каких-то там франков-христиан...

Скандинавы: генезис.

Здесь авторы хотели бы сделать небольшое лирическое отступление и изложить свою точку зрения на причины появления феномена викингов, а заодно вкратце объяснить, кто они такие и откуда взялись. А главное — рассказать, почему в эпоху всеобщей христианизации Европы северяне сохранили веру, восходящую к отлично знакомому нам Тивазу .

Археологи уверяют нас, что первыми индоевропейцами на территории Скандинавского полуострова являлись представители так называемой «культуры боевых топоров и шнуровой керамики», объявившиеся там ориентировочно в 3200-2300 годах до нашей эры. Тацит писал примерно в 98 году н. э. о народе, который он называл *Suiones*, обитавшем на островах в море — свионы имели корабли, отличавшиеся тем, что имели нос с обеих сторон (форма, характерная и для более поздних судов викингов). Позднегреческий географ Клавдий Птолемей во II веке по Рождеству перечисляет несколько скандинавских племен — хедины, фавоны, фриесы, гуты, давкионы.

Свеоны (свеи) вместе с гётами (часто отождествляемых с уже известными нам готами) в итоге сформировали ядро будущей шведской нации. Уже в исторические времена из Скандинавии в Ютландию пришло племя данов (V век, по сведениям Иордана), вытеснив и частично ассимилировав ютов — эта земля и доселе именуется Данией или Даннмёрком, «владением данов». Оттуда же вышли и готы, сыгравшие немалую роль в крушении Рима.

Так или иначе, в эпоху поздней античности Скандинавский полуостров был весьма плотно заселен германскими народами, которых не коснулись попытки романизации — далековато, да и сама Империя сосредоточилась не на расширении своего влияния, а на обороне. В Тёмные века интереса к Скандинавии никто не проявлял: франкам было чем заняться на континенте, внедрение христианства шло пускай и уверенно, но медленно: церкви сперва следовало утвердиться в новых варварских государствах.

Обитатели расположенного за Северным и Балтийским морями полуострова варились в своем «котле» много веков, практически ничего не зная о бурных событиях в Европе. Христианские миссионеры там если и появлялись, то были единичными и никакого успеха не достигли, старые

германские боги почитались как и столетия назад, их культу ничего не угрожало.

Нельзя не упомянуть о невероятно важном факторе, в значительной мере повлиявшем на ход европейской истории — климатических колебаниях. Римский климатический оптимум в Европе (период мягкого теплого климата с повышением среднегодовой температуры на 1-2 градуса) начался примерно во времена Цезаря, продолжался до 400 года и во многом послужил невероятному расцвету Империи. В Африке и на Ближнем Востоке было более влажно, что способствовало земледельческому буму в пустынных ныне областях. К северу от Альп климат оказался настолько жарким и благоприятным, что в Британии и Германии процветало виноградарство и виноделие. Достаточно примитивное сельское хозяйство германцев в условиях климатического оптимума позволяло прокормить значительное число людей, последовал демографический взрыв, в результате которого варвары во II-III веках начинают движение на юг и запад в поисках новых земель...

Дальнейшие события известны.

Однако, с середины V века начинается похолодание (климатический пессим), пик которого приходится на 535-536 годы по Рождеству. Это было самое резкое понижение среднегодовой температуры в северном полушарии за последние 2000 лет, приведшее к катастрофическим неурожаям и повсеместному голоду. Слово византийскому писателю Прокопию Кесарийскому («Война», IV, 14. 5—6):

«...И в этом году произошло величайшее чудо: весь год солнце испускало свет как луна, без лучей, как будто оно теряло свою силу, перестав, как прежде, чисто и ярко сиять. С того времени, как это началось, не прекращались среди людей ни война, ни моровая язва, ни какое-либо иное бедствие, несущее смерть. Тогда шел десятый год правления Юстиниана».

Причины климатической аномалии 536 года неизвестны, снижение прозрачности атмосферы могло быть вызвано мощными извержениями вулканов (например, в необитаемой тогда Исландии, взрывом вулкана Тавурвур в Новой Гвинее в VI веке) или падением метеорита.

В любом случае, VI век оказался невероятно холодным. Епископ Григорий Турский сообщает, что в 580-е гг. во Франции частыми были сильные ливни, непогода, наводнения, массовый голод, неурожай, поздние заморозки, жертвами которых становились птицы. Сильно досталось и более северной Скандинавии: по археологическим данным в Норвегии VI века было заброшено чуть менее половины крестьянских хозяйств. Земля

отказывалась давать урожай.

Наконец, период похолодания сменяется Средневековым климатическим оптимумом, начало которого совпадает с «Каролингским Возрождением» у франков и резким улучшением качества жизни в Северной Европе — виноградники появляются даже в Шотландии, а в Норвегии резкое потепление позволяет снимать урожаи зерновых на широтах вплоть до Полярного круга!

Последствия оказались аналогичными «Римскому» оптимуму — взрывообразный рост населения.

Однако, если в континентальной Европе имелось достаточно посевных площадей (в случае их недостатка можно было вырубать леса, используя подсечно-огневое земледелие), то в Скандинавии пригодными для посевов оказались только узкая прибрежная полоса и долины рек. В горах злаковые культуры выращивать затруднительно.

Людей много, продовольствия мало, увеличить урожайность возможным не представляется по чисто природным условиям: нет пригодной земли. Каков выход?

Верно. Искать новые места для поселения. С учетом того, что древние скандинавы давным-давно умели строить отличные корабли, решение вопроса лежало на ладони. Первый «прототип» дракара, «Хьортспрингская ладья» найденная археологами в Дании, на острове Альс, относится к IV веку до нашей эры — лодка могла вместить до двадцати гребцов. Мы отлично помним, что Альс находится совсем рядом с Ютландией, где в свое время жили кимвры, разбитые Гаем Марием...

Сказано — сделано. К середине-концу VIII века скандинавы начинают первые морские вылазки в сторону континента и Британии. Они видят, что свободных земель там немало, а местные жители начинают отвыкать от сражений — помните высказывание Флакка Альбина о «трехстах пятидесяти годах счастливой жизни» в Британии?

Норманнам, «людям севера» (так мы их будем называть впредь) терять нечего: родной полуостров их не прокормит, делить до бесконечности плодородные наделы между сыновьями бондов-земледельцев невозможно. Избыток населения необходимо пристроить к делу: поиску новых владений и, разумеется, богатой добычи, которую можно привезти домой.

Европа, занимавшаяся своим внутренними проблемами и конфликтами, упорно не замечала страшную опасность, нависшую над христианским сообществом. Авторы искренне недоумевают, как выдающиеся политики и полководцы наподобие Карла Великого (которого уж никак невозможно назвать бездеятельным простачком!) проглядели созревающий нарыв, готовый прорваться в любой момент.

Не надо думать, что древние короли и императоры не располагали столь важным для государства инструментом как разведка — это ведомство бывшие варвары унаследовали от Рима и прекрасно осознавали его полезность.

Возможно, тут сыграли свою роль возрастающие цивилизационные различия. Франки и королевства Британии относились к неумытым язычникам из далеких северных фьордов пренебрежительно, искренне полагая, что, во-первых, Господь на стороне христиан (тогда — кто против них?!), во-вторых — ничего не могли противопоставить невиданной раньше боевой тактике северян: стремительный и внезапный десант в самых неожиданных местах (корабли норманнов могли ходить по узким рекам и мелководью, куда более тяжелые суда не проникли бы), молниеносная атака и столь же мгновенное отступление до того, как противник мог подтянуть сколь-нибудь значительные силы. О преследовании и речи не шло — норманны исчезали в море...

Именно викинги «изобрели» морскую пехоту в том виде, в каком мы ее знаем.

В землях, уже давно и прочно считавшихся христианскими, вновь появляются изображения почти позабытых древних богов — Одина, Тора, Фрейра. Норманны обосновываются в Англии и Шотландии, в Ирландии, колонизируют доселе необитаемую Исландию, двигаются на Русь (где, кстати, становятся практически «своими людьми», поскольку славянский и скандинавский политеистический пантеоны весьма близки), но прежде всего создают уникальную устную культуру северной мифологии, которая дошла до нас если не в абсолютно полном объеме, то в мере, достаточной для подробного изучения.

* * *

Если о религии и мифах древних германцев мы можем судить строго по скудным римским источникам, то верования скандинавов подробнейшим образом описаны. «Старшая Эдда», «Младшая Эдда», «Песенная Эдда», а так же «Деяния датчан» авторства Саксона Грамматика, эпос «Беовульф», многочисленные сборники саг и преданий, «Хеймскрингла» («Круг земной») Снорри Стурлуссона и так далее.

Пожалуй, нет в истории верований до-христианской Европы такого количества совершенно аутентичных письменных источников, дошедших до наших дней. На их основе мы и совершим путешествие по Вселенной Иггдрасиля.

Универсум Мирового Древа

Мифологический мир для древнего скандинава был неотрывен от мира реального. Встреча на дороге с богом Асгарда (и даже поединок с ним!), присутствие в лесах и озерах духов-хранителей или выказывание божественной воли через удивительные природные явления не являлись чем-то из ряда вон выходящим. Сказочное, мистичное, потустороннее сопровождало человека от рождения до смерти — в скалах обитали зловердные дварфы и могучие, но глуповатые тролли, над полями сражений проносились валькирии, забирая павших воинов Вальхаллу, из вулканов Исландии выходили в мир людей ужасающие огненные великаны...

Один из авторов данного исследования частенько бывает на Волшебном острове и лично убедился в том, что древние боги Исландии доселе остаются в нашем мире. Даже не смотря на то, что 99% современного населения исповедует христианство лютеранского толка, реликты политеизма живы. Дело не только в многочисленных топонимах, в которых упоминаются божества Асгарда и волшебные существа: Торурфосс (Водопад Тора), Альвтанес (Мыс Альвов), Тролльфьятль (Троллиная гора), Аусбирги (Крепость Асов) — колоссальное скальное образование в виде подковы, считающееся отпечатком копыта Слейпнира, восьминогого коня Одина. Здесь сама природа подсказывает мифологические сюжеты.

Однажды я проезжал в десяти километрах от небезызвестного вулкана Эйяфьятлайокутль. Водитель машины, исландец, притормозил и указал на горные отроги:

— Воображаю, что могли подумать наши предки, глядя на эдакие хари, — сказал он. — И сейчас-то дрожь пробирает, а тогда...

Действительно, рисунок ущелий, трещин и неровностей рельефа у западного склона горы с ледником на вершине, складывается в устрашающие лица, в чертах которых не было ни капли человеческого. Некие жуткие существа, громадные тролли, пробравшиеся в наш мир из неуютных соседних измерений и окаменевшие под лучами солнца!

Если на современного человека, испорченного цивилизацией и считающего мистичное, потустороннее, атрибутами романов про Гарри Поттера, мерзкие рожи глядящие неживыми глазами со склона вулкана производят немалое впечатление, то что говорить о древних исландцах?

Людах, считающих богов, монстров и великанов реальностью, не подлежащей обсуждению или оспариванию?

Наоборот, тогда считалось абсолютно ненормальным не верить в волшебных существ и эта накрепко вбитая опытом поколений истина нашла отражение в куда более поздних временах — средневековая инквизиция искренне полагала, что человек отрицающий колдовство и существование ведьм лжет или, в лучшем случае, заблуждается!

Для того, чтобы ознакомиться со сложной структурой Древнескандинавской Вселенной, нам на некоторое время придется перевоплотиться в одного из ее обитателей, который и совершит путешествие от корней Мирового Древа к его вершине, посетив все Девять Миров Иггдрасиля и встретившись с их удивительными обитателями, среди которых человек — далеко не самый важный и интересный.

Подземные царства.

Иггдрасиль, исполинский ясень, связывавший между собой Девять миров является стержнем, удерживающим Универсум, расположенный на двух осях — вертикальной и горизонтальной, с центром в Митгарде (мире Срединной ограды). Вертикальная ось состоит из четырех миров, в горизонтальной проекции их было пять, собственно Митгард и расположенные от него по сторонам света четыре «окраинных мира».

Итак, мы оказались во тьме у самых корней Иггдрасиля, но если присмотреться, то впереди виден холодный синевато-серый свет, в котором нет ни грама тепла и жизни. Так светятся гнилушки. Перед нами разлилась широкая и бурная река Гьёлль, через которую перекинут тонкий золотой мост, носящий название Гьялларбру — ведет он в самый нижний мир, Хельхейм. Обитель не-живых.

Пройти по мосту не так-то просто, как кажется на первый взгляд — его охраняет великанша Моудгюд и огромный четырехглазый пес по имени Гарм. Если быть с великаншей учтивым и объяснить цель путешествия, она пропустит гостя на мост.

Наши шаги отдаются громким звоном — Гьялларбру всегда звенит, когда по нему идет живой, и сохраняет тишину, если в Хельхейм переправляется мертвый. Когда-то, давным-давно, по мосту проезжал Хермод, один из богов-асов и посланец Одина, желавший выкупить из Хельхейма подло убитого бога Бальдра — великанша Моудгюд расспросила Хермода, и, удовлетворив любопытство, позволила войти в царство госпожи Хель.

Здесь уныло, холодно и скучно — прежде всего скучно. В концепции загробной жизни древних скандинавов не было воздаяний умершим за преступления, совершенные при жизни, и потому царство мертвых, Хельхейм нельзя ассоциировать с христианским адом. Скорее, это место напоминает греческий Аид — обитель отдохновения. Во владения Хель попадали все, кто умер от старости и болезней, женщины, дети, рабы. Не потому, что они были плохими, просто удостоиться пира в Вальхалле, у Одина, могли лишь воины, погибшие в бою, с оружием в руках — что считалось у древних скандинавов самой почетной и доблестной смертью, за которую даруется великая награда.

В Хельхейме никогда и ничего не происходит. Время будто бы

остановлено. Здесь нет ни радости, ни горя, нет вечных страданий и вечного счастья. Вообще ничего нет, кроме теней умерших.

Впрочем, сама великанша Хель, дочь Локи и Ангброды, заслуживает внимания. Эта огромная женщина не отличается ни добрым характером, ни пленительной внешностью. Снорри Стурлуссон в «Младшей Эдде» («Видение Гюльви») описывает владычицу так:

«...Великаншу Хель Один низверг в Нифльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости. Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод — ее блюдо, Истощение — ее нож, Лежебока — слуга, Соня — служанка, Напасть — падающая на порог решетка, Одр Болезни — постель, Злая Кручина — полог ее. Она наполовину синяя, а наполовину — цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сутулится и вид у нее свирепый».

Надо помнить, что Снорри передавал устную древнескандинавскую традицию через призму своего христианского мировоззрения и мог сгустить краски. В более ранних и архаичных источниках («Старшая Эдда») Хель упоминается лишь мимолетно, вскользь, определяется ее место в мире и точка. Можно сделать вывод, что древним авторам она была напрочь неинтересна — что можно сказать о этой скучнейшей великанше и ее не менее тоскливом царстве?!

В целом, и нам здесь больше нечего делать — с душами умерших не поговоришь, госпожа Хель молчалива и неприветлива, а мертвенный гнилушечный свет начинает раздражать. Поэтому мы слова войдем на золотой мост, кратко поблагодарим его стражницу Моудгюд, почешем за ушком пса Гарма и направимся к корню Иггдрасиля. Дорога лежит наверх, в следующий мир, находящийся куда ближе к поверхности земли, чем Хельхейм.

* * *

Слышите? Это звучат кузнечные молоты. Пахнет углем и раскаленным металлом. Мелькают золотистые искры. Нас встречает привратник — низенький, очень широкий в плечах, с бородицей до пупа и красным, словно обожженным лицом. На его шее тяжелая золотая гривна, сильные

пальцы украшены перстнями с самоцветами изумительной огранки, на поясе боевой топор. Зовут привратника — Торин.

«Гном!» — скажете вы. И будете не правы. Торин — дварф. Или свартальв, «тёмный/черный альв». Царство, в которое мы входим, называется Свартальвхейм.

Дварфы были одними из первых живых и обладающих разумом существ, появившихся во Вселенной. Их происхождение никак нельзя назвать благородным — племя карликов боги сотворили из могильных червей, точивших тело первовеликана Имира, из которого появился материальный мир (эту историю мы еще обсудим в соответствующей главе).

Вновь слово предоставляется выдающемуся писателю, поэту и государственному деятелю древней Исландии Снорри Стурлуссону («Видение Гюльви»):

«...Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о карликах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Карлики зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Живут они, однако ж, в земле и в камнях. Был старший Мотсогнир, а второй — Дурин».

Не взирая на крайне сомнительное родословие, племя дварфов оказалось невероятно талантливым и рукастым. Самые первые карлики вместе с богами участвовали в создании людей из глины, а затем дварфы стали непревзойденными мастерами кузнечного дела, выковывавшими чудесное оружие и магические предметы громадной силы. Даже боги Асгарда, гордые, кичливые и не терпящие конкурентов, признали молот Тора Мьёлльнир, выкованный дварфами Броком и Синдри, самым лучшим творением карликов и непобедимым оружием!

Свартальвы названы «тёмными» вовсе не потому, что они злые. Бесспорно, дварфы существа с тяжелым характером, хитрые, зачастую вероломные, своенравные, но не злобные от роду. Название они получили из-за жизни под землей — в самом начале времен, чтобы дварфы не конфликтовали со «светлыми альвами», боги наложили на них проклятие: любой карлик, появившийся под лучами солнца обращается в камень. С тех пор дварфы замкнуто и изолированно обитают в своем подземном царстве, накапливая несметные богатства и создавая удивительные артефакты, с которыми мы еще встретимся чуть позже.

Карликам приписывают немалую мудрость — дварф Альвис одно время слыл самым умным во всех Девяти мирах, и так загордился, что

решил породниться с Асами, посватавшись к Труд, дочери самого Тора! Тор обхитрил наглеца, начав задавать хитроумные вопросы, Альвис увлекся и пропустил время рассвета, обратившись в камень.

Остается напомнить о том, что в классической литературе fantasy древнескандинавские dwarфы превратились во всем отлично знакомых гномов, причем Дж. Р. Р. Толкин взял для своих персонажей в книгах «Хоббит» и «Властелин колец» реальные имена карликов, перечисленные в «Старшей Эдде» («Пророчество вельвы»).

Здесь мы прощаемся с последним подземным миром Универсума Иггдрасиля, возвращаемся к стволу Мирового Древа и продолжаем восхождение вверх — к поверхности земли и отлично всем нам знакомому Митгарду, обители людей.

Мир Срединный и Миры Окраинные.

Мы вышли из пещеры, ведущей в царство dwarфов на берег фьорда и огляделись по сторонам. Светит солнце, с моря подул свежий ветер. Пахнет соснами, черникой и влажной землей.

Это наш дом — Митгард.

Тут мы родились и отсюда уйдем — одни в Хельхейм, другие в Вальхаллу. Но прежде чем меч врага, болезнь или безжалостная старость сокрушат хрупкое тело человека, необходимо совершить множество достойных дел. Вырастить сыновей и тем продолжить род. Победить во многих битвах. Наконец, сочинить стихи, которые будут помнить и тысячу лет спустя — древние скандинавы были народом высоко чтившим поэзию, недаром люди доселе читают саги таких выдающихся скальдов, как Эгиль Скаллагримссон.

(Между нами говоря, Эгиль даже по меркам викингов был человеком до крайности задиристым, неуживчивым и жестоким, но в памяти исландцев он остался прежде всего как непревзойденный поэт!)

Митгард — огромный диск, держащийся на стволе Иггдрасиля. Огражден Срединный мир ресницами великана Имира, будто колоссальным тыном, ресницы первовеликана не допускают к нам чужих и опасных существ из других миров.

Окружает Митгард великий Океан, в коем живет одно из хтонических чудовищ — Ёрмунганд («великанский посох») или же Мидгардсормур (Змей Митгарда) — неимоверных размеров змей, оказавшийся настолько огромным, что опоясал собой обитаемую Вселенную, вцепившись зубами в собственный хвост.

Крайне неприятное соседство нашего мира с Мидгардсормуром грозит неизбежной опасностью — это чудовище всплывет со дна в Конце Времен и вызовет неслыханные бедствия, но пока людей от Мирового Змея охраняет Тор-Громовержец...

Давайте заберемся на самую высокую гору во фьорде и постараемся с ее вершины разглядеть другие четыре мира, находящиеся с Мидгардом в одной плоскости — мы ведь помним, что Вселенная расположена в двух проекциях, горизонтальной и вертикальной, а теперь мы находимся в самом ее центре.

Если до этого мы поднимались вверх по корням и стволу Иггдрасиля,

то сейчас стоит обратить внимание на четыре главных стороны света.

* * *

Очень далеко на севере, за оградой из ресниц великана Имира, лежит морозная страна Нифльхейм, «Обитель туманов», один из первомиров, появившийся задолго до нашего Митгарда.

Не смотря на то, что Нифльхейм царство вечных льдов и холода, мы обязаны ему появлением жизни, зародившейся в результате взаимодействия с противоположностью Обители туманов — находящимся на юге Мюспелльхеймом, где пылает неугасимый огонь. Столкнувшись, эти две стихии породили пар, из которого образовался уже известный нам Имир.

Имир был прародителем хримтурсов, инеистых великанов, живших в Нифльхейме еще до прихода богов асов. Великанша Бестла стала матерью Одина, и послужила причиной гибели большинства своих сородичей — однажды асы пошли на них войной, выжил только ледяной великан Бергельмир со своей женой; после убийства богами Имира он успел построить лодку и скрыться. Позже асы создали для него новую страну — Йотунхейм (иное написание — Ётунхейм, исландское — Jötunheimar), расположенную к востоку от Митгарда.

Север, ледники и мороз устойчиво ассоциировались у норманнов с опасностью, смертью и неурожаем. Холод — главная угроза для жизни и плодородия, потому обитатели Нифльхейма и царства-отпрыска, Йотунхейма никогда не были вызывающими положительные чувства мифологическими персонажами — населяющие их существа относятся к силам хаоса, откровенно враждебным асам и, разумеется, человеку.

Как уже сказано, Йотунхейм находится к востоку от мира людей и тоже отделен от Митгарда — демонические миры носят общее название «Утгард», буквально «Находящиеся вне ограды». Там царят иные законы природы, отличные от прочего миропорядка, иначе течет время, а сами ледяные великаны находятся в постоянном конфликте с богами и устраивают им бесчисленные каверзы. Потомки великана Бергельмира, — злобные, безобразные, владеющие недоброй магией, — не только способны насыпать бури и болезни, но и охочи до жен асов и величайших ценностей, принадлежащих богам: они пытались похитить богинь Фрейю и Идунн, покушались на принадлежащий Тору молот Мьёлльнир и волшебное

кольцо Одина Драупнир. В Утгарде частенько появляется Локи — бог хитрости и обмана.

В Йотунхейме находится зловещий Железный лес, где живут ведьмы, наездницы на волках, тоже обладающие демоническими чертами. Их предводительница, великанша Ангрбода, стала матерью хтонических монстров, которые сыграют свою роль в разрушении Вселенной во время Рагнарёка — змея Ёрмунганда и огромного волка Фенрира. Она же родила уже знакомую нам повелительницу Хельхейма, великаншу Хель.

Обратим свой взор на юг, к Мюспелльхейму (Огненному царству) лежащем далеко на юге и противопоставляемому ледяному Нифльхейму. Мюспелльхейм, как уже упомянуто, был одним из первоцарств, где главенствовала стихия огня. Разумная (в весьма условном понимании) жизнь существует и там — страну населяют огненные великаны, порождения первородного хаоса. Повелителем этой крайне негостеприимной (в Мюспелльхейм не заглядывают даже боги-асы, хотя они частенько навещают Йотунхейм) земли является великан Сурт («Черный») — обладатель огромного огненного меча, которым он однажды срубил ясьень Иггдрасиль.

О Мюспелльхейме в древнескандинавских легендах говорится очень мало, известно только, что в начале Рагнарёка оттуда выйдет несметное войско огненных великанов под предводительством Сурта и примет участие в Последней Битве...

* * *

Мы могли бы взглянуть на восток, в сторону Ванахейма, где живут симпатичные, веселые и гостеприимные боги плодородия ваны, во главе с давно известным нам Фрейром, но поскольку там обязательно придется задержаться надолго (всем известны богатые угощения и изумительное пиво Ванахейма!), лучше отложить визит на некоторое время и продолжить путешествие по стволу Иггдрасиля.

На вершине Мирового Древа.

Два «верхних» мира Вселенной Иггдрасиля не оторваны от обители людей (подобно христианскому раю, находящемуся вне тварного Универсума, за его пределами), и пребывают в непосредственной связи с ним — туда можно попасть и смертному, надо лишь знать дорогу.

Следующая сфера, расположенная по вертикальной оси над Митгардом, называется Льюсальвхейм или «Царство светлых альвов» (исландское — Ljósálfheimr). Информация по Льюсальвхему до крайности скудна — этот мир упоминается в известных нам древнескандинавских сагах всего-навсего два раза, в «Речах Гримнира» («Старшая Эдда») и у Снорри Стурлуссона в «Видении Гюльви»:

«...Немало там великолепных обиталищ. Есть среди них одно — Альвхейм. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. Темные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а темные — чернее смолы. Есть там еще жилище, называемое Брейдаблик, и нет его прекраснее. Есть и другое, что зовется Глитнир. Стены его и столбы и колонны — все из красного золота, а крыша — серебряная. И есть еще жилище Химинбьёрг. Оно стоит на краю неба, в том месте, где Биврёст дугою своей упирается в небо».

Далее Снорри указывает, что в Льюсальфхейме есть еще два дополнительных «региона» — Андланг («Не имеющий предела») и Видблауин («Широкосиний»), но судя по контексту, на заметки великого исландца так же повлияло христианское мировоззрение:

«...Говорят, будто к югу над нашим небом есть еще другое небо, и зовется то небо Андланг, и есть над ним и третье небо — Видблауин, и, верно, на том небе и стоит этот чертог. Но ныне обитают в нем, как мы думаем, одни лишь светлые альвы».

Не взирая на исключительную краткость сведений о Льюсальфхейме, некоторые его обитатели весьма известны во Вселенной Иггдрасиля.

Правит альвами Вёлунд — видимо, в глубокой древности являвшийся богом-покровителем кузнечного дела, а затем, подобно Тивазу, оттесненный на второй план асами и, в частности, Тором. Он учился кузнечному делу у великана Мимира, хранителя источника мудрости, что нашло отражение в гораздо более поздних сказаниях. В англосаксонских

легендах Вёлунд выковал меч Экскалибур, принадлежащий королю Артуру, у народов континентальной Европы этот мотив повторяется — изготовление мечей таких знаменитых героев как Беовульф и Зигфрид тоже приписывается Вёлунду, а его имя само по себе становится своеобразным «знаком качества».

У всех индоевропейских народов кузнец — персонаж архетипический, демиург, устроитель порядка и родоначальник самого важного ремесла: оружейного. Недаром имя Вёлунда дошло и до наших времен — в Британии до сих пор почитается курган Wayland's Smithy («Кузница Вейланда»); по поверьям, если оставить там на ночь коня и серебряную монетку, утром конь окажется подкован...

Подробнее с правителем альвов можно познакомиться в «Песенной Эдде», записанной исландским ученым Сэмундом Мудрым (Völundarkviða, «Песнь о Вёлунде»). Сага эта довольно мрачная (впрочем, древние скандинавы не отличались сочинительством веселых историй) и рассказывает о самом альве-кузнеце, двух его братьях — Эгиле и Слагфиде, — женившихся на валькириях, а так же об истории пленения Вёлунда шведским конунгом Нидудом.

Подводя итог можно сказать, что «светлые альвы» народ людям малоизвестный, живущий сам по себе и редко снисходящий до общения со смертными. Во времена предшествовавшие христианизации Скандинавии альвы стали частью анимистических культов, превратившись в духохранителей озер, лесов, рек и покровительствующих природе. Отголоски этих верований прекрасно сохранились в современной Исландии, чему свидетель один из авторов данного исследования — как-то раз, в довольно мрачном лавовом поле Диммуборгир, альвы его «заблудили», и выйти обратно на тропу получилось только откупившись тремя монетками, которые следовало положить среди камней.

Местные жители, услышав рассказ об инциденте, эти действия полностью одобрили — нельзя обижать духов природы, и сделать им небольшой подарок дело вполне естественное.

* * *

Вот, наконец, и вершина Иггдрасиля, где находится царство богов-асов — Асгард.

Асгард больше похож на город, где практически у каждого из богов имеются собственные и весьма обширные покои. В «Речах Гримнира» упомянуто по меньшей мере десять божественных чертогов:

«...Священную землю вижу лежащей близ асов и альвов; а в Трудхейме будет Тор обитать до кончины богов. Идалир — имя месту, где Ульль палаты построил... Третий есть двор, серебром он украшен богами благими; Валаскьяльв двор тот, он асом [Одином] воздвигнут в древнее время. Четвертый — то Сёкквабекк, плещут над ним холодные волны; там Один и Сага пьют каждый день из чаш златокованных. Гладсхейм — то пятый, там золотом пышно Вальгалла блещет; там Хрофт собирает воинов храбрых, убитых в бою... Трюмхейм — шестой, где некогда Тьяци турс обитал; там Скади жилище, светлой богини, в доме отцовом. Седьмой — это Брейдаблик, Бальдр там себе построил палаты... Восьмой-то Химинбьёрг, Хеймдалль, как слышно, там правит в палате: там страж богов сладостный мед в довольстве вкушает. Фолькванг — девятый, там Фрейя решает, где сядут герои; поровну воинов, в битвах погибших, с Одином делит. Глитнир столбами из золота убран, покрыт серебром; Форсети там живет много дней и ладит дела. И Ноатун тоже — Ньёрд себе там построил палаты; людей повелитель, лишенный пороков, владеет святилищем».

С точки зрения человека, центром Асгарда, безусловно, является Вальхалла («Чертоги павших», исландское — Valhöll) — что неудивительно, поскольку в любых религиях, где присутствует концепция посмертного существования, особое внимание уделяется воздаянию, то есть, упрощая, уровню комфорта в мире загробном. Вальхалла же полностью отвечает мировоззрению древних скандинавов о совершенстве, гармонии и блаженстве.

Распорядок дня в этом колоссальном зале, чья крыша сделана из позолоченных щитов подпираемых богатырскими копьями, не сказать чтобы блещет разнообразием. Но эйнхериев — воителей, павших в бою не выпустив из рук оружия и принесенных в Вальхаллу валькириями, — этот режим вполне устраивает. Поутру доблестные мужи облачаются в кольчуги и шлемы, сражаются меж собой, затем садятся пировать. Мяса волшебного кабана Сехримнира, воскресающего каждый день, хватает на всех.

Вновь обратимся к Снорри Стурлуссону и «Речам Гримнира»:

«...Тогда Ганлери молвил: «Ты рассказываешь, что все павшие в битве с тех самых пор, как был создан мир, обитают теперь у Одина в Валхалле? Как же ему удаётся накормить их? Ведь, наверное, собралось там людей великое множество!» Тогда отвечает Высокий: «Ты прав: великое множество там народу, а будет и того больше, хоть и этого будет мало, когда

придёт Волк. Но сколько бы ни было людей в Вальхалле, всегда хватает им мяса вепря по имени Сехримнир. Каждый день его варят, а к вечеру он снова цел. А что до твоих расспросов, то, сдаётся мне, немного сыщется мудрецов, чтобы знали всю правду. Андхримнир — имя повара, а котёл зовётся Эльдхримнир».

Нет недостатка и в дивном хмельном меде. Если взглянуть на крышу Вальхаллы, мы увидим там козу Хейдрун, пощипывающую листья с верхушки Иггдрасиля и дающую «медвяное молоко» — вымя Хейдруг так же неиссякаемо, и никто из эйнхериев не остается без своей чаши меда.

Рядом с козой пасется олень Эйктюрнир, с рогов коего стекает осыпавшаяся с веток Мирового Древа роса, дающая начало всем рекам мира. На самой вершине Иггдрасиля сидит «орел, обладающий великой мудростью» — его имя саги не сохранили. Орел в данном случае является воплощением божественного начала, одной из персонификаций Мировой Упорядоченности, в противовес силам Хаоса, прячущимся у корней Древа. Здесь же можно углядеть белку Рататоск — белка является своего рода гонцом между миром «верхним» и мирами «нижними», связующим звеном меж Порядком и Хаосом; последний воплощен в образе черного дракона Нидхёгга, грызущего корни Иггдрасиля вместе с несколькими огромными змеями, перечисленными в «Речах Гримнира»:

Глупцу не понять, сколько ползает змей под ясенем Иггдрасиль: Гоин и Моин — Граввитнира дети, — Грабак и Граввёлуд, Офнир и Свафнир, — они постоянно яшень грызут.

Не ведают люди, какие невзгоды у ясеня Иггдрасиль: корни ест Нидхёгг, макушку — олень, ствол гниет от гнили.

В тих строках «Эдды» слышится отголосок обреченности и неотвратимости Конца Мира, когда Иггдрасиль рухнет и Вселенная закончит свое существование. Мир стареет, клонится к закату и однажды (это абсолютно неизбежно!) падет с наступлением Рагнарёка — из пятисот сорока дверей Вальхаллы выйдут воины, чтобы сразиться под предводительством богов-асов в Последней Битве...

Впрочем, когда это случится не знает никто, а пока Асгард живет привычной жизнью — гремят пиры в обители эйнхериев и в роскошном дворце богини Фрейи Фолькванге, куда Фрейя забирает часть погибших воинов. Сияет радужный мост Бифрёт, по которому можно попасть в Асгард — охраняет мост «светлейший из Асов», Хеймдалль. По Бифрёсту вы доберетесь в любой из миров Иггдрасиля включая Митгард.

Надо обязательно помнить, что судьба Асгарда неразрывно связана с

судьбой всего Универсума, царство богов и героев так же погибнет после Рагнарёка — в этом стержень всей древнескандинавской мифологии: боги близки людям не только потому, что частенько появляются в Митгарде и оказывают существенное влияние на человеческую жизнь, но и оттого, что асы разделят участь своих творений в Последней Битве.

* * *

Итак, мы прошли долгий путь от Хельхейма до Асгарда и вкратце познакомились с обитателями древнескандинавской Вселенной. Давайте же выясним, как зародился этот удивительный мир, населенный множеством волшебных существ, и что с ним произойдет, когда боевой рог Хеймдалля вострубит, начиная Последнюю Битву.

Космогония и эсхатология. Возникновение Вселенной

Если у иудеев, а впоследствии и христиан, за акт Творения отвечал Бог Единый и лично в течении шести дней занимался созданием всего сущего — небес, тверди и человека, то скандинавский космогонический миф весьма сложен и появлению миров Иггдрасиля предшествовал длительный и заковыристый процесс.

Давайте попробуем разобраться, с чего же, собственно, всё началось.

Сначала не было ничего, кроме мировой бездны Гиннунгагар (исландское — Ginnungagar), бесконечного пространства первозданного хаоса, в котором не наблюдалось ни малейших признаков жизни в любой форме, пусть даже и демонической.

Однажды хаос начал разделяться на две противоположные структуры, с которыми мы уже знакомы — ледяной Нифльхейм и огненный Мюспелльхейм. В Нифльхейме внезапно забил источник Хвельгельмир («Кипящий котел») — от холода вода превращалась в ледяные глыбы, но источник не иссякал. Плывущие в пустоте огромные айсберги начали подходить к Мюспелльхейму. Ручьи из Хвельгельмира застывали, превращаясь в ледяные реки с общим названием Эливагар («Бурные волны»), наконец искры Огненного царства упали на лед и начал образовываться иней, заполнивший мировую бездну. Жар Мюспелльхейма растопил иней, и...

И среди вековой тьмы, подсвечиваемой первородным огнем, начал образовываться колоссальный силуэт, отдаленно похожий на не появившегося еще человека. Это был великан Имир, самое первое живое существо, обладающее сознанием.

Почти одновременно с Имиром из тающего инея Эливагара появилась корова Аудумла, начавшая выкармливать новорожденного титана. Сама она питалась тем, что лизала соленые камни у границ Нифльхейма; в итоге, из этих камней, появилось существо, вероятно, объединявшее в себе божественную и человеческую природу — Бури, дед самого Одина.

Бури упоминается лишь в «Старшей Эдде», о нем известно крайне мало: «хорош собою, высок и могуч», но к роду великанов родоначальник племени асов никак не относится, поскольку явился в мир из камня и соли, порожденный теплом языка Аудумлы.

Имир, как и многие первосущества различных древних мифологий был гермафродитом. В его подмышках зародились мужчина и женщина, нога породила сына — это были инеистые великаны.

Бури, вероятно, взял в жены одну из инеистых великанш, имя которой в сагах не упоминается. Его сын, Бёр, женился на женщине по имени Бестла, дочери великана Бёльторна; и у них родилось три сына: первый Один, второй Вили, третий Ве. Так начался род богов.

Неизвестно, как возник конфликт асов и великанов, однако разумно предположить, что его причиной стала власть над Вселенной и спор о ее дальнейшей судьбе. Надо помнить, что сыновья Бёра по мужской линии к племени великанов не относились и более напоминали людей, тогда как потомки Имира наверняка полагали, что они по праву должны владеть новообразованным Универсумом и повелевать асами. Асы, разумеется, были против.

Жертвой первого убийства в истории стал великан Имир — надо осознавать, насколько велико было могущество асов, сумевших втроем уничтожить эдакую громадину. Тогда же Один, Вили и Ве объявили великанам войну на уничтожение и перебили всех, кроме уже упоминавшегося Бергельмира, сумевшего вместе с женой удрать от разъяренных богов на лодке.

Неизвестно, как долго покоилось тело Имира в бездне Гиннунгагап, но за это время в его теле завелись могильные черви, которых боги обратили в свартальвов-дварфов. И тогда же асы приступили непосредственно к творению, поскольку Имир был настолько велик, что из его трупа получился целый мир:

Имира плоть
стала землей,
кровь его — морем,
кости — горами,
череп стал небом,
а волосы — лесом.
Из век его Мидгард
людям был создан
богами благими;
из мозга его
созданы были
темные тучи.

Одна беда: населен Митгард не был, а в соседних мирах, постепенно образовавшихся после смерти Имира, обитали разве что волшебные твари, великаны и монстры. Боги шли по берегу океана, в который превратилась кровь Имира (в ней, кстати, утонула корова Аудумла, давшая жизнь прародителям асов) и увидели два дерева — ясень (Аск) и иву (Эмбла). «Младшая Эдда» повествует нам о том, что людей вырезали из деревьев трое братьев, Один, Вили и Ве (двое последних исчезают из истории сразу после сотворения человека), однако мы предпочтем более древнюю историю, изложенную в «Пророчестве Вельвы». Чем старше источник, тем он достовернее:

Как-то раз вышли
три аса к морю,
благие, могучие
шагали по свету,
нашли на отмели
двух неживущих,
Аска и Эмблу,
Судьбы не обретших, —

Души не имели,
ума не имели,
ни крови движенья,
ни цвета живого:
душу дал Один,
разум дал Хёнир,
кровь же дал Лодур
и цвет живого...

Лодур — одно из имен Локи, а значит в человеческой крови есть частица Хаоса.

С Аска и Эмблы начался род людей, постепенно расселившийся по всему Митгарду.

Рос ясень Иггдрасиль, бывший почти современником Имиру. Гигантское древо появилось из ростка на заре времен и, наконец, связало все Девять миров.

Боги озаботились созданием дома и для себя, позвав одного из инеистых великанов, потомков Бергельмира — очень искусного каменщика. Великан, чье имя нам неизвестно, высоко ценил свои умения, и

потребовал награду — солнце, луну и богиню Фрейю в жены. Асы согласились, но поставили условие: если каменщик без чьей либо помощи не построит Асгард за три года, вознаграждения ему не видать.

Тут мы впервые знакомимся с Локи — одним из самых удивительных персонажей скандинавской мифологии. Локи не был асом, а происходил от великанов. Его отцом был йотун Фарбаути (имя угрожающее, в переводе означает «Жестоко бьющий», а мать — Лаувейя («Лиственный остров»), женщина совершенно неясного происхождения. Сам корень lauf, «древесный лист», указывает на то, что Лаувейя явно относилась к духам природы и/или плодородия, следовательно могла быть дочерью светлого альва или бога-вана. Она точно не великанша, поскольку йотуны носили имена соответствующие их скверному характеру.

От союза Фарбаути и Лаувейи появился младенец, который сыграет в истории Вселенной Иггдрасиля едва ли не одну из центральных ролей. После смерти мужа, Лаувейя отнесла Локи асам и умерла от горя сама, а малыш был принят в семью богов и остался с ними жить...

Впервые Локи проявил свои чудесные свойства во время строительства Асгарда. Безымянный великан, возводивший чертоги богов, как известно не мог пользоваться чужим содействием, но Локи посоветовал каменщику взять в помощь волшебного коня Свадильфари, способного таскать огромные глыбы и скалы. Условие было выполнено: за три года Асгард был возведен, но богам очень не хотелось расставаться с солнцем, лунной, и особенно со всеобщей любимицей богиней Фрейей!

Встал вопрос: кто виноват? Локи, конечно же! Без его «советов» великан никогда бы не построил Асгард в срок!

В самую последнюю ночь перед окончанием строительства Локи обращается в кобылицу, отвлекает коня Свадильфари и не позволяет великану завершить Асгард. Одно лишь превращение «мужского существа» в «женское» в мировоззрении скандинавов было крайне предосудительным и несло намеки на гомосексуальность — в те времена формула «муж женовидный» считалась неслыханным, вопиющим оскорблением, смываемым лишь кровью. Это второй случай «гермафродитизма» в скандинавской мифологии (после Имира), что дает понять — легенды о Локи невероятно древни, хотя его культа как бога у норманнов не было...

Выдумка с превращением в кобылицу позволила асам избавиться от великана (его убил Тор, после того как разозленный каменщик начал швыряться в богов каменными глыбами), а Асгард стал царством богов.

В общем и целом мир был полностью сотворен — созданный из черепа Имира небесный свод боги закрепили, по углам асы усадили

четырех свартальвов-дварфов, управлявших ветрами (Нордри, Судри, Вестри и Ойстри — по сторонам света), из искр Мюспелльхейма создали звезды.

Мир людей был накрепко огражден от обиталищ великанов ресницами Имира. Вселенная обрела законченный вид.

* * *

Богам, как и людям, очень хотелось знать будущее — что же произойдет с Универсумом, созданию которого было посвящено столько трудов и сражений? Сам Один отправился к прорицательнице-вельве — кто она такая, мифы умалчивают, одна из версий гласит, будто вельва была порожденной Имиром великаншей, видевшей все прежние эпохи, а взор вельвы проникал сквозь все миры и времена.

Она-то и рассказала Одину, как однажды погибнет Вселенная, частью которой изначально были силы предначального Хаоса, избавиться от которых невозможно, а равно нельзя остановить их разрушительное действие.

Рагнарёк. Гибель и грядущее возрождение.

Следует отчетливо понимать, что древнескандинавская эсхатология основана не только и не столько на предопределении, безжалостной судьбе, а на общем мировосприятии норманнов, очень непохожем на менталитет иных народов, кроме, пожалуй, римлян эпохи ранней Республики — потомки Ромула и Рема тоже отдавали дань мрачной торжественности, святому долгу и беззаветной доблести. Однако, над римлянами не тяготело проклятие неминуемого всеобщего уничтожения.

Точно так же как и боги, норманн твердо знал, что рано или поздно грянет Рагнарёк. Митгард, — такой привычный, пускай далеко не всегда гостеприимный, суровый северный мир, — окажется повержен и сгинет в пламени Последней Битвы. Та же судьба постигнет Асгард, который обратится в пылающие руины. Боги (и люди вместе с ними!) встретят с оружием в руках полчища врагов и, зная что обречены на гибель, будут сражаться до последнего. Они все обречены и знают об этом, но никто не посмеет бросить клинок и просить пощады!

Религиозная система подразумевает под собой прежде всего систему этическую, тип поведения и общепринятое мировоззрение. Возвращаясь к древним германцам эпохи до падения Рима, которые и дали фундамент для верований скандинавов, можно выстроить довольно непротиворечивую гипотезу, отвечающую на сложный вопрос — а почему, собственно, древние племена готов, лангобардов или вандалов быстро и достаточно мирно крестились, причем массово? Перешли в христианство, являющееся прямой противоположностью воинственным и жестоким культам германцев?

В первые века зарождения христианства, и германцы, и ранние христиане-мученики, мерили жизнь героическим стандартом. В Риме времен Нерона, Диоклетиана и прочих императоров-гонителей Новой Веры более чем хватало германцев-политеистов, занимающих самые разные позиции в социуме — от рабов, до солдат римской армии и богатых торговцев. Поведение ранних христиан, шедших ради своего Бога на мученичество и погибель, соответствовало варварской традиции — не сдаваться и не отступать перед угрозой неминуемой смерти! Не отрекаться от своей судьбы. Решение только за человеком — капитулировать перед фатальными обстоятельствами или бороться до конца.

Героическая смерть, как и мученическая, — не поражение, а триумф. Это сближало первохристиан и германцев, а так же облегчило принятие последними единобожия. Перед ними был очень близкий и наглядный пример. Христиан было не победить — и это импонировало варварам, которые полагали достойное и мужественное поведение перед лицом смерти наивысшей доблестью.

То же мы видим и в религиозной концепции норманнов: телесное спасение невозможно, но если так — нельзя опускать руки! Нельзя не сопротивляться абстрактному «злу», которое однажды вырвется из Мюспелльхейма! Герой может показать, кто он есть на самом деле, только в своей смерти. Сила и мощь Добра и Упорядоченности — не в триумфальной победе, а в способности биться с Хаосом даже перед лицом неизбежного и окончательного поражения.

Это насколько мрачная, настолько же и утверждающая торжество человеческого духа философия. Беззаветный героизм, над которым не властны ни смерть, ни чудовища Утгарда, ни сами боги.

* * *

Норманны понятия не имели о том, что такое энтропия как функция состояния термодинамической системы, определяющая меру необратимого рассеивания энергии. Равно как и не знали формулы «тепловая смерть Вселенной» — однако, предвосхитили эти научные выкладки, которые появятся лишь многие столетия спустя. Великие истины остаются таковыми хоть в Древней Скандинавии, хоть в научных лабораториях XX или XXI веков.

«Стареет мир, к закату ощутимо клонится», читаем мы в готских источниках. Те же нотки мы видим и в древнескандинавских сагах — и солнце не обладает уже тем блеском, и рыбы в море меньше стало, и дичь в лесах изводится. Вы скажете — устная традиция передавалась от старикам к молодым, а человек в возрасте всегда видит окружающее совсем иначе, чем в юности? Да, конечно, однако обязательная ремарка о «старении мира» является чем-то значительно большим, нежели старческое брюзжание.

Это — твердая уверенность в постепенном дряхлении Митгарда, а вместе с ним и всей Вселенной Иггдрасиля. Вовсе не обязательно

воспринимать Рагнарёк буквально, как разрушение всего сущего, но давайте вспомним, что Девять Миров и их обитатели действительно исчезли после христианизации — это ли не Гибель Универсума?

Впрочем, не будем строить умозрительных теорий и обратимся к фактам, изложенным в «Пророчестве вельвы».

* * *

Перво-наперво следует напомнить читателю о порождениях Хаоса, которые остались в Мирах Иггдрасиля после возникновения Вселенной. Хтонических монстров в обитаемой ойкумене куда больше, чем хотелось бы, и все они рано или поздно станут орудиями безжалостной Судьбы.

Давайте пройдемся по персоналиям. Выясним, кто есть кто. Взглянем в глаза чудовищ.

В первую троицу (если не считать Локи, который примет в апокалипсическом спектакле самое живое участие) входят волк Фенрир, мировой змей Мидгардсормур и огненный великан Сурт.

* * *

Фенрир. Сверх-волк. Гигант. Меньше этого существа разве что четырехглазый Гарм, с которым мы встречались на входе в царство Хельхейм. Из «Эдды» нам известно, что Один потребовал привести к нему всех трех детей Локи от Ангрбоды — старухи из Железного леса. Митгардсормура бросили в океан, великаншу Хель отправили в «нижние миры» — «дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости», волка Фенрира же асы оставили жить у себя, не взирая на то, что вельва ясно предсказала, каков будет исход («Видение Гюльви»):

«...того же племени будет и сильнейший из волков, по имени Лунный Пес. Он пожрет трупы всех умерших и проглотит месяц и обрызжет кровью все небо и воздух. Тогда солнце погасит свой свет, обезумеют ветры, и далеко разнесется их завыванье».

Щеночек оказался проблемным. Рос волк невероятно быстро и вымахал настолько, что боги начали Фенрира побаиваться — кормить волка осмеливался лишь Тюр (а мы помним, что некогда Тюр был богом воинской доблести Тивазом). В конце концов асы приняли решение сковать монстра, но Фенрир порвал две выкованные богами цепи с названиями Лендинг и Дроми. Оставалось обратиться к dwarfam, способным создавать волшебные вещи огромной силы — свартальвы и выковали цепь Глейпнир, «из шума кошачьих шагов, женской бороды, корней гор, медвежьих жил, рыбьего дыхания и птичьей слюны».

Причем древнеисландское слово «fjöturinn» можно перевести и как «оковы», и как «веревка» или «путы», что больше соответствует творению свартальвов: это была не привычная металлическая цепь, а именно некое чудесное изделие, способное удержать чудовище силой магии.

Боги продемонстрировали Глейпнир волку и предложили порвать путы так же, как он это сделал с цепями Лендинг с Дроми. Фенрир, уверенный в своей силе согласился, но чувствуя подвох поставил условие: пусть Тюр вложит руку в его пасть, что будет залогом отсутствия у асов недобрых намерений. Однако, волшебство dwarfov сработало, связанный Фенрир повалился наземь и откусил руку Тюру в том месте, что называется с тех пор «волчий сустав» — úlfliðr, речь идет о запястье.

Конечно, со стороны асов это было сущим вероломством, но убивать Фенрира они отказались — чтобы не осквернять земли Асгарда кровью волка. Из «Видения Гюльви» мы узнаем следующее:

«...Увидев, что волк связан надежно, асы взяли конец пут, прозываемый Гельгья, и протянули его сквозь большую каменную плиту — она называется Гьелль, — и закопали ту плиту глубоко в землю. Потом они взяли большой камень, Твити, и зарыли его еще глубже, привязав к нему конец пут. Волк страшно разевал пасть и метался и хотел всех покусать. Они же просунули в пасть ему меч: рукоять уперлась под язык, а острие — в небо. И так распирает меч ему челюсть. Дико он воет, и бежит слюна из его пасти рекою, что зовется Вон. И так он будет лежать, пока не придет конец света».

Глейпнир порвется перед самым Рагнарёком, волк Фенрир освободится, убьет Одина и сам будет повержен Видаром — одним из богов, которым суждено будет пережить Последнюю Битву...

Мидгардсормур (Ёрмунганд) — тоже потомок Локи и тоже гигант. Само его имя — «Мировой змей», «Змей Митгарда», возможно указывает на то, что исходно он был позитивной частью структуры тварного мира. Змея в целом — невероятно древний мифологический символ, присутствовавший практически у всех народов, от египтян до греков, иудеев и иранцев, причем смысл этого символа зачастую положителен: олицетворение вечности, вселенной, жизненного цикла и перерождения.

У Митгардсормура есть много черт Уроброса, свернувшийся в кольцо змея, кусающего себя за хвост и пришедшего в европейскую культуру, предположительно, из древнего Египта, где обозначал процессы «не имеющие ни начала, ни конца». В понимании египтян Уроборос был олицетворением вселенной, воды, земли и звёзд — всех существующих элементов, старых и новых.

Мы не знаем, как трактовался образ Мирового змея в протогерманских верованиях — упоминаний о нем у римских авторов попросту нет, а если и были, то не сохранились. Митгардсормур древних скандинавов — однозначно существо «нижнего» мира, причем противопоставляемса ему один из самых любимых богов норманнов, Тор.

Упоминаний Митгардсормура в сагах не так уж и много. Впервые мы встречаемса со змеем у Снорри Стурлуссона в «Младшей Эдде», где описаны состязания асов (Тора, Локи и сопровождавшего их человека по имени Тьяльви) с йотуном по имени Утгарда-Локи (Локи из Утгарда, великан, не путать с Локи из Асгарда). Соревнование было откровенно жульническим со стороны йотуна — Утгарда-Локи заколдовал Мирового змея, превратив его в большую кошку и потребовал Тора поднять ее. Тор, разумеетса, сделать этого никак не смог, поскольку под магической иллюзией скрывалось самое крупное существо во Вселенной за исключением, пожалуй, давно погибшего Имира. Все. Что удалось могучему Тору — заставить мнимую кошку оторвать лапу от земли, но и это Утгарда-Локи затем назвал величайшим деянием.

Вторая сага, — невероятно популярная у скандинавов, — называется «рыбалка Тора». Полностью пересказывать такую здесь нет смысла, основные же события таковы. Аса-Тор отправился на рыбалку вместе с великаном Хюмиром и на приманку из бычьей головы сумел поймать на крючок Мирового змея. Бог Асгарда хотел прикончить чудовище, но Хюмир перерезал леску и Митгардсормур ускользнул, хотя Тор бросил ему вслед свой чудесный молот и задел по голове.

Последняя встреча Тора с Ёрмунгардом состоитса во время Рагнарёка

и они станут причиной гибели друг друга — Тор все-таки сумеет отрубить монстру голову, но пройдет все лишь девять шагов и волна яда из пасти Мирового змея накроет его...

* * *

Гораздо сложнее ситуация с огненным великаном Суртом, поскольку сведения о нем крайне скудны. Первое упоминание — «Старшая Эдда» («Пророчество Вельвы»):

Сурт идет с юга —
огонь всепалаящий
солнцем блестит
на мечах у богов,
рушатся горы,
мрут великанши,
все Хель пожирает,
небо трещит;

Хлин в тревоге,
ждет ее горе —
Один выходит
на битву с Волком,
сразивший Бели
выходит на Сурта —
скоро погибнут
все близкие Фригг.

Противником Сурта в последней битве будет Фрейр («сразивший Бели», указание на то, что Фрейр некогда убил великана Бели). Обязательный атрибут Сурта — огромный огненный меч, которым он подрубит Иггдрасиль, причем волшебный меч не может проявлять свои губительные свойства в священной роще Ходдмимир, где укроются двое людей, которые после Рагнарёка дадут жизнь новому человечеству...

С чего же все начнется? Как мы определим, что Рагнарёк близок? Каковы будут предзнаменования?

Как мы уже упоминали, холод, мороз и зима у норманнов ассоциировались со смертью. Вполне естественно, что Конец Мира начнется с прихода «Великанской зимы» Фимбульветур (исландское — Fimbulvetur), когда Фенрир разорвет путы и пожрет солнце, весна не настанет и на Митгард опустится мрак. Отметим, что скандинавский праздник Йоль, посвященный зимнему солнцевороту, имеет очевидную символику: если «зимнее солнце» начало расти, световой день увеличивается, значит Рагнарёк отсрочен еще на год. В противном же случае знайте, что надо отточить оружие и ждать, когда боги призовут нас на Последнюю Битву с Хаосом! Начало таковой пропустить будет невозможно — воинский рог аса Хеймдалля даст сигнал, который разнесется по всем девяти мирам!

Тут необходима еще одна «климатическая» ремарка. Выше мы обсуждали вопрос о Римском климатическом оптимуме и последовавшем за ним пессиме, резком похолодании V-VII веков нашей эры. До этого времени мотив «Великанской зимы» в германских преданиях не встречается, и появляется исключительно в более поздней мифологии норманнов. Они наблюдали предтечу Фумбульветур собственными глазами на протяжении нескольких поколений, а особенно во время катастрофического локального похолодания 535-536 годов, когда лета попросту не было — слегка потеплело, но и только. На полях остался лежать снег, выпасать домашний скот было невозможно. Последствия оказались до крайности скверные: массовый голод, в Скандинавии исчезло множество крестьянских хозяйств, смертность увеличилась во много раз.

Вероятно, именно климатический пессим эпохи Тёмных веков и дал толчок зарождению мифа о невероятной зиме, которая станет преддверием Рагнарёка.

Эсхатологическая картина, которую нам рисует «Пророчество вельвы» всеобъемлюща и затрагивает все Девять миров Универсума. Никто не останется в стороне.

Из океана всплывает Митгардсормур, змей отравит небеса своим ядом. Гигантские волки пожирают солнце и луну. Огненные великаны под предводительством Сурта сжигают землю. Порождения Мюспелльхейма обрушивают радужный мост Бифрёт. Под ударами Хаоса падает Иггдрасиль, чьи корни подточены драконом Нидхёггом.

Любопытна роль в крушении Вселенной нашего знакомого Локи — мифы «до Рагнарёка» в целом рисуют Локи божеством своенравным, невероятно хитрым, обожающим распри и недобрые шуточки, но в целом не злобным. Как «зло» в привычном нам понимании этого слова Локи выступает разве что в истории со смертью Бальдра, после чего боги связывают его и оставляют до Конца Времен скованным подобно Фенриру, а когда начинается Последняя Битва Локи приводит из Хельхейма корабль мертвецов Нагльфар и в сражении убивает Хёймдалля — то есть возвращается к своей исходной ипостаси, как потомок злобных великанов и представитель сил Хаоса...

На поле Вигрид гремит удивительная и жуткая битва — великаны, мертвецы Хельхейма и чудовища против богов и людей, как эйнхериев из Вальхаллы, так и людей живых. Асы и ваны гибнут один за другим. Сын Одина Видар убивает волка Фенрира. Бушует пламя Мюспелльхейма, пожирая один за другим Девять миров. Гремят гигантские льдины Нифльхейма, замораживающие то, что не уничтожил огонь. Вселенная рушится, обращаясь в состояние первобытного хаоса.

Единственный островок не затронутый глобальной катастрофой — роща Ходдмимир, где укрываются двое людей. Родоначальников нового человечества зовут символично: Лив и Ливтрасир («Жизнь» и «Пышущий жизнью»), исландское — Líf og Lifþrasir).

Выжили и четверо асов — сыновья Одина Видар и Вали, а так же двое сыновей Тора — Магни и Модри, которые унаследовали чудесный молот своего отца, Мьёлльнир. Возвращаются в мир живых светлый Бальдр и его невольный убийца Хёд. Они станут богами обновленного, не знающего древнего Хаоса, мира.

Каков он будет, этот новый Универсум? Никто не знает. Вельва предпочла об этом умолчать.

Даже в мрачной норманнской мифологии есть место надежде и будущему — на смену Девяти мирам придет нечто иное, доселе невиданное, и в этой Вселенной найдется место как людям, так потомкам

богов Асгарда.

Боги. Ваны и Ванахейм

Помнится, авторы обещали вернуться в обитель ванов, которую мы не посетили во время долгого путешествия по Иггдрасилю. Встает вопрос: а почему сначала именно ваны, а не могущественные асы?

Да потому, что владыки Ванахейма древнее, почтеннее и в определенной мере мудрее асов. Они были самыми первыми богами.

Согласимся, что голодным в бой не пойдешь. Что новых славных воителей надо сперва произвести на свет и вырастить. Что детям нужно молоко, а бесстрашным дружинникам — мясо и пиво. Это первично. Это основа, без которой не обойтись. Сражения сражениями, но каждый воин должен возвращаться в свой теплый дом и содержать семью в достатке.

Ваны, — боги плодородия, отвечающие за все «жизнеобеспечение» Вселенной Иггдрасиля. Без их покровительства и благоволения не появилось бы на свет даже самого героического героя.

Не так давно мы обсуждали гипотетическое превращение древнегерманской богини плодородия Нерты в скандинавского Ньорда, а то и другой вариант — брак Ньорда с Нерттой, от которого произошли Фрейр и Фрейя. Причем в «Саге об Инглингах» прямым текстом говорится следующее: «Когда Ньорд был у ванов, он был женат на своей сестре, ибо такой был там обычай. Их детьми были Фрейр и Фрейя. А у Асов был запрещен брак с такими близкими родичами».

Тут мы сталкиваемся с инцестом, что свидетельствует о невероятно архаичном происхождении культа ванов и их родоначальника (родоначальницы): в период матриархата власть передавалась по женской линии, следовательно даже самому доблестному воину следовало жениться на своей сестре, чтобы не утратить влияния. Это настолько незапамятная древность, что, предположительно, корни почитания ванов восходят к раннему бронзовому веку, сиречь около полутора тысяч лет до нашей эры.

Откуда взялись ваны во Вселенной Иггдрасиля неясно, но асам они не родственники, в акте Творения участия не принимали (или нам об этом ничего неизвестно), а когда Один с братьями убили Имира и поселились в Асгарде, ваны попытались устранить «конкурентов», спровоцировав первую в истории мира войну.

Сперва ваны отправили к асам некое существо женского пола по имени Гюльвейг («Сила Золота») — явно не богиню, а скорее духа или

демона алчности. Асы трижды убили Гюльвейг и сожгли ее тело, но каждый раз она воскресала «еще более прекрасной» — в этом видятся отголоски массовых жертвоприношений богам (помните «болотные склады» древних германцев в Ютландии?), а, возможно и «кузнечную» символику, поскольку обработка руды и кузнечное дело всегда были мистичны и связаны с потусторонним.

Так или иначе злоредная Гюльвейг, пробудившая у богов и людей страсть к золоту, осталась жива. Разозленные асы начали войну с ванами, о чем мы читаем в «Пророчестве вельвы»:

В войско метнул
Один копьё,
это тоже свершилось
в дни первой войны;
рухнули стены
крепости асов,
ваны в битве
врагов побеждали.

И снова, снова перед нами свидетельство об огромном могуществе ванов, которые не просто противостояли богам-воителям создавшим мир и погубившим первовеликана Имира, но еще и одерживали над ними победы! Асы предпочли заключить мир, на что в сущности миролюбивые ваны охотно согласились. Состоялся обмен почетными заложниками — Ньорд с детьми (Фрейром и Фрейей) поселился в Асгарде, где у него был собственный чертог Ноатун («Корабельный двор»), что символизировало покровительство Ньорда мореходам, рыбакам и вообще морской стихии.

Асы взамен отправили в Ванахейм бога Хёнира (участвовавшего в сотворении человека и наделившего его разумом) и Мимира, происхождение коего неясно — был он асом, великаном или светлым альвом, нам не известно. Мимир был хранителем источника мудрости, из которого в свое время испил Один.

Таким образом, трое самых почитаемых ванов — Ньорд, Фрейр и Фрейя вошли в пантеон «верхнего мира», а Фрейя даже обзавелась собственным филиалом Вальхаллы, Фольквангом, что свидетельствует о ее невероятном авторитете среди воинского сообщества.

Сам по себе миф о войне асов и ванов трактуется разными исследователями следующим образом.

Во-первых, в саге отражена борьба культов местных и пришлых

племен (возможно, индогерманских завоевателей с носителями матриархальной земледельческой культуры), или конфликты различных социальных групп или племен древнегерманского общества.

Вторая теория предполагает, что мы наблюдаем отголоски архаичного индоевропейского мифа, в котором боги войны и плодородия исходно разделены. Главное в этой истории вовсе не конфликт между богами, а его итог — заключение мира и договор, а так же ассимиляция ванов асами и последующее единство пантеона. Тут, правда, возникает обязательный для древних скандинавов эсхатологический мотив — первая война подвела черту под Золотым веком и Вселенная начала свой путь к Рагнарёку.

Наконец, история о войне ванов и асов в «Младшей Эдде» служит прологом к саге о Мёде поэзии (исландское — *Skáldamjöldr*) имеющей для норманнов огромное культурное и символическое значение.

При заключении мира боги ритуально смешали в чаше свою слюну — не исключено, что здесь мы видим символику побратимства, — а из слюны создали существо (его сущность не уточняется) по имени Квасир, который унаследовал всю мудрость богов. Жадные и завистливые дварфы, свартальвы Фьялар и Галар зазвали Квасира в гости и убили, а из его крови, смешанной с пчелиным медом, приготовили в трех сосудах — Оудрёрир (*Óðrerir*, «приводящий дух в движение»), Соун (*Són*, «кровь») и Бодн (*Boðn*) — мед поэзии.

В связи с Ньордом, как в значительной мере «морским богом» нельзя не упомянуть еще двух обитателей океанских глубин, являющихся одними из самых симпатичных с суровой норманнской мифологии. Это морской великан Эгир и его жена Ран. Эгир по рождению йотун, но присущих великанам отрицательных черт у него практически нет. Эгир гостеприимен, дружит с асами (знаменитая «Перебранка Локи» произошла именно у Эгира на пиру), а кроме того дает пристанище людям, погибшим в море — согласимся, что выпасать косяки сельди и трески во владениях Эгира все же значительно интереснее, чем до самого Рагнарёка изнывать от скуки в Хельхейме.

Если сам великан Эгир отвечает за «спокойное море», то Ран верховодит над «морем штормовым». Считалось, что пропавшие в море корабли попадают в сети Ран, коими она увлекает их на дно, собирая добычу — великанша любит золото, и все сокровища, попавшие на морское дно, попадают в чертоги Эгира и его жены. Отметим, что Ран не только жена, но и сестра морского великана, что вновь указывает на древность происхождения их культа. Не исключено, что Эгир и Ран были божествами моря (двуедиными, сочетающем две ипостаси, штиль и бурю) у

догерманского населения Скандинавии, а затем отошли на второй план.

Норманны, чтобы умиловить Ран и ее девяти дочерей, частенько отправляли часть добычи на дно. Особенно интересны имена дочек великанши, которых именовали «Девами волн» — Hefring («Пульсирующая волна»), Himinglæva («Волна, отражающая небо»), Kólga («Ужасная волна») и так далее. Древние скандинавы, первоклассные мореходы, способные преодолевать Атлантику и добираться по воде до самых удаленных уголков Европы, имели множество названий для самого разного типа волн, течений и прочих природных явлений связанных с морем — уж точно не меньше, чем названий снега у соседей-финнов. Это и нашло отражение в именах дочерей Ран и Эгира.

* * *

Фрейр, всеобщий любимец, описывается в самых превосходных степенях — саги указывают, что обликом Фрейр едва ли не прекраснее самого Бальдра. Он ведает миром и изобилием, а также плодovitостью людей, животных и растений, он покровитель солнца и солнечного света. Это классическое «аграрное» божество, которому, впрочем, не чужда и воинская слава, хотя сам по себе Фрайр не воитель.

Единственная сохранившаяся сага о Фрейре повествует о его любви к Герд — прекрасной великанше, которую его вестник пытается вызвать из мира иного. Очевидно, этот миф символизировал оплодотворение земли теплом солнца. Археологами найдено немало листков тонкой золотой фольги, где вычеканены фигуры обнимающихся или, возможно, танцующих мужчины и женщины. Предположительно, они изображают брак Фрейра и Герд. Данные амулеты бесспорно символизировали любовь, брак и плодородие, словом, все то, что в эпоху викингов находилось под покровительством Фрейра.

Особенно он почитался сельскохозяйственных районах Швеции; там наиболее распространены географические названия, где фигурирует его имя. Ныне один из ведущих футбольных клубов Швеции называется «Fregj» — «Фрейр».

Мы вновь сталкиваемся со старинным наследием культа древнегерманской Нерты, место которой прочно занял добродушный ван. Сохранилось описание ритуала, как в конце X века деревянную статую

Фрейра возили в повозке от фермы к ферме. Священное изображение сопровождала вполне живая женщина, ехавшая поодаль и которую называли «супругой Фрейра». Церемония происходила после сбора урожая, что было очевидной благодарностью Фрейру и просьбой о плодородии в следующем году. Когда статуя прибывала в дом крестьянина, ее встречали пиром. Это фактически тот же обряд проводившийся в Ютландии германскими племенами в I веке н. э. в честь богини Нерты — мы отлично помним описания Тацита и повозку богини, дарующей жизнь...

Удивительна история появления священного животного Фрейра — вепря по имени Гюллинбрюсти («Золотая щетинка»). Ван обязан этим Локи, поспорившему с дварфами Брокком и Синдри о том, что они не сумеют создать вещей, чудеснее тех, что были выкованы под его, Локи, мудрым руководством. Брокк и Синдри вызов приняли, и вскоре из их кузни вышел волшебный золотой кабан, «способный бежать по водам и воздуху, ночью и днем, быстрее любого коня, и ночью, и в самой Стране Тьмы будет ему светло: так светится у него щетина».

Локи был посрамлен, а Брокк отдал вепря Фрейру. Есть обоснованное подозрение, что Гюллинбрюсти являлся первым в истории роботом, поскольку оказался сотворен из золота и старой кабаньей шкуры, прошедшей превращения под силой заклинаний дварфов.

Кроме Золотой Щетинки у Фрейра есть и вполне живой вепрь — Слидругтанни, «Страшный клык». Верхом на этом кабане ван приезжает на похороны убитого Бальдра. Символика тут очевидна — кабан животное плодовитое, что полностью соответствует «специализации» Фрейра. На солнцеворот, в июль, и на середину лета было принято приносить в жертвы свиней и кабанчиков посвящавшихся ванам, свинина обязательно входила в свадебную трапезу.

Другой чудесной вещью Фрейра было опять же творение дварфов — волшебный корабль Скидбладнир, способный вместить все воинство Асгарда и чьи паруса всегда наполнялись попутным ветром. По одной из версий корабль тоже построили умельцы Брокк и Синдри, но поскольку сначала Скидбладниром владел Локи, представляется, что создал его Двалин, один из величайших мастеров Свартальвхейма пользовавшийся советами Локи.

В завершение можно сказать, что Фрейр покровительствовал и плотской любви, а конкретнее мужской любовной страсти. Правда, в отличие от богов-любовников античности он являлся символом благородной мужественности, одобряемой при общинно-родовом строе, где распутство (особенно женское) категорически не поощрялось — как мы

помним, основой мировоззрения являлись семья, род и, безусловно, многодетность.

* * *

О Фрейе, так же оказавшейся заложницей Асгарда после войны богов, мы уже неоднократно упоминали — в частности о ее палатах Фолькванг, где так же гремит богатырский пир, а эйнхериям прислуживают валькирии. Со временем Фрейя становится второй в Асгарде после Фригг — жены Одина, не взирая на свое происхождение от ванов (что, впрочем, только добавляло ей благородства, поскольку ваны древнее и почтеннее асов).

Снова отметим, что женские божества играли в древней Скандинавии значительно меньшую роль, чем у германцев римского периода, но обладали свойствами, недоступными другим божествам. Речь идет о так называемом «сейде», разновидности магии, присущем исключительно женщинам.

Сейд (исландское — seiðr), как магия ванов, восходит к древнейшим временам, поскольку отчетливо несет в себе черты шаманизма и анимизма. Этимология слова «сейд» до сих пор неясна, но однокоренные слова в древнеанглийском и древневерхненемецком языках указывают на связь с понятиями «струна», «тетива», «нить» или же «путы», «ловушка», «силки».

Что такое сейд в практическом понимании, в точности мы уже никогда не узнаем, а измышления современных эзотериков нас не интересуют. Относительно достоверно известно, что это была разновидность шаманистской практики, включая в себя обычные для шаманов видения, транс и последующие истолкования «увиденного за гранью» — мы все помним вельву, рассказывавшую Одину о будущем? С большой долей вероятности, сейд являлся одним из методов предсказания будущего, судьбы, удачи или наоборот, неминуемых бедствий.

Здесь не исключено применение каких либо стимулирующих или галлюциногенных составов, способствующих достижению нужного сейдконе (seiðkona — сейд+женщина) состояния. Известны редкие случаи использования сейда и мужчинами (seiðmaðr), причем с переодеванием в женскую одежду — очередное подтверждение невероятной архаичности ритуала с новым указанием на давно забытый матриархат.

Фрейя была великой мастерицей сейда и обучила таковому асов,

причем эту науку лучше других перенял Один, чей культ отчасти нес черты шаманизма. Достаточно вспомнить, что в «Перебранке Локи» лукавый бог высмеивает Одина за занятия сейдом, считавшимся ремеслом строго женским.

Здесь мы можем смело переходить к «биографиям» богов Асгарда и прежде всего — к Одину, как фигуре крайне неоднозначной и сочетающей в себе множество, казалось бы, черт принципиально несочетаемых.

Владыки Асгарда

Что же мы знаем про Одина, или же, в древнегерманском произношении, Вотана? Если вкратце, то его портрет выглядит следующим образом.

Если вдруг на дороге вы встретите седобородого одноглазого старца в серой одежде с синим плащом и в широкополой шляпе, да еще сопровождаемого двумя огромными черными вóронами и двумя матерыми волчищами, с очень большой долей вероятности можно утверждать, что перед вами именно Один. Ну а если он при этом восседает на удивительном восьминогом коне по имени Слейпнир и держит в руке копье с наконечником дивной работы dwarфов — отпадают последние сомнения.

(В современной Исландии считается добрым знаком встреча на пути с двумя храфнами-вóронами.)

С историей рождение Одина мы уже знакомы. Напомним, что Один был внуком Бури, сыном Бора и великанши Бестлы, у него было двое братьев — Вили и Ве, судьба которых после сотворения человека нам неизвестна.

Совсем другой вопрос, как и откуда появился культ Одина, вытеснивший почитание Тиваза-Тюра — особенно если учитывать, что исходно в архаичном германском пантеоне времен бронзового века никакого Одина-Вотана не было вовсе, а если и был, то занимал даже не второстепенные, а совершенно арьергардные позиции?

Тиваз — типично индоевропейское божество с аналогами в других культурах: например, имеется этимологическое соответствие греческому Дьясу-Зевсу. Тацит описывает Тиваза под именем Марса, что указывает на его покровительство воинам и военному ремеслу.

То же самое и с Тором-Доннаром — он вполне сравним с индоевропейскими Индрой, Таранисом, Перкунасом (Перуном) и даже с финно-угорскими богами грома и неба (Укко, Таара). У Тацита — аналогия с Геркулесом-Гераклом.

В истории с Одним всё гораздо сложнее и запутаннее.

В личности Одина сочетаются казалось бы абсолютно не сочетаемые черты, среди которых резко выделяется шаманистский аспект, причем таковой практически отсутствует в древнегерманском культе (когда Вотан только появляется в пантеоне), и, наоборот, резко подчеркивается в

скандинавском. Возможно, здесь сыграло свою роль финско-саамское окружение древних норвежцев и шведов — у их северных соседей, так и не перешагнувших грань палеолита, шаманские практики были распространены повсеместно.

Шаманская инициация Одина выражена в легенде о его жертвоприношении — он пронзает себя копьем, пригвоздив к стволу Иггдрасиля, девять дней висит на Мировом Древе и затем утоляет жажду магическим мёдом, получив его из рук родного деда по материнской линии, великана Бёльторна. Тогда же Одину открываются руны — носители мудрости и волшебства. Так же безусловно шаманской практикой выглядит поездка Одина в Хельхейм, где он пробуждает древнюю вельву-пророчицу и узнает от нее судьбу богов и всего мира.

Священный мёд тесно связан с Одином (миф о мёде — важнейший в единической мифологии) и символизирует экстатический источник как мудрости, так и обновления жизненных и магических сил. Добытый Одином мёд поэзии, возбуждающий шаманский экстаз и дарующий поэтическое вдохновение, имеет параллели в других мифологиях (священный напиток амрита в индийской мифологии), что дает возможность сделать вывод об общих индоевропейских корнях легенды.

Впрочем, мудрость Одина носит не только экстатический, но и интеллектуальный характер. Повелитель Асгарда является знатоком рун, правил житейской мудрости, старинных преданий. Все это сочетается с шаманской интуицией, хитростью и коварством, не присущим «воинским» божествам — допустим, Тор в легендах выглядит откровенно «простоватым», тогда как великая мудрость Одина постоянно подчеркивается.

Генезис происхождения этого странного божества до конца так и не прояснен, но ученые-скандинависты не без оснований полагают, что возвышение Одина стало результатом выхода на первые позиции таких божественных функций как духовная власть и мудрость, плюс шаманское посредничество между богами и людьми. Два остальных элемента трехфункциональной индоевропейской системы — военная сила и плодородие-богатство, — отданы Тору и Фрейру соответственно.

* * *

Тор, или же Доннар древних германцев, являлся одним из любимейших и самых почитаемых скандинавских богов. Его имя осталось в десятках топонимов и личных именах (особенно в Исландии), а мечущий молнии молот Мьёллнир даже сейчас, почти тысячу лет спустя, считается популярным оберегом от злых сил. Тор не был загадочен и в определенной степени опасен, подобно Одину. Наоборот — свой парень, любитель подраться и выпить, без лишней зауми и, главное, без подозрительного колдовства. Тор прежде всего понятен и близок простому человеку — от воина, до землепашца.

Главная функция Тора — так называемый «культурный герой». Сиречь, мифологический персонаж, который добывает или впервые создает для людей огонь, орудия труда, аграрные растения и другие предметы культуры, учит их охотничьим приемам, ремеслам, искусствам, вводит социальную организацию, брачные правила, магические предписания, ритуалы, праздники и т. д. Бесспорно, отдельными чертами культурного героя владеет и Один (руны, поэзия, традиции), но между двумя ведущими божествами Асгарда существует принципиальная разница.

Один более «элитарен», он покровительствует воинским дружинам и братствам, Тор же ассоциируется с вооруженным народом и обществом как таковым — именно бог-громовержец защищает людей от хтонических чудовищ, бьется с великанами и монстрами, оберегает мир людей Митгард и мир богов Асгард от страшилищ, обитающих «за оградой» — то есть, символизирует защиту «своих» от «чужих», будучи при этом безоговорочно положительным персонажем.

Внешность Тора, в отличие от Одина (частенько меняющего обличья) вполне узнаваема — могучий рыжебородый богатырь в богатых красных одеждах, вооруженный мечущим молнии молотом. В колесницу Тора впряжены два огромных козла, Таннгньостр (Tanngnjóstr) и Таннгриснир (Tanngriðnir), что является отсылкой к более ранним временам бронзового века — у древних германцев козел считался священным животным, одним из символов плодородия. Кроме того козел способен учуять и отпугнуть всевозможную нечисть. Оба принадлежащих Тору козла обладают тем же волшебным свойством что и вепрь Сехримнир, которого каждый день забивают для пира в Вальхалле — Таннгньостр и Таннгриснир воскресают после того, как из них приготовили богатырскую трапезу.

Как было упомянуто выше, Мьёллнир, главнейшее оружие Тора, являлся самым могучим артефактом Асгарда, даже копьё Одина Гунгнир уступало ему в силе. Как и многие магические предметы перешедшие во владение богов, молот был выкован дварфами Брокком и Синдри, опять же

не без участия Локи — именно благодаря лукавому божеству, обратившемуся в кусачую муху и ужалившему Брока в веко, рукоять получилась коротковата. Но зато главные свойства Мьёлльнира не пострадали: если молот метнуть, то он всегда вернется в руку хозяина — это еще и символизировало опасность применения могучих колдовских предметов: используй их с оглядкой, ведь твое действие может вернуться к тебе сторицей.

Большинство мифов связанных с Тором повествуют его путешествиях в Утгард, разумеется сопровождаемых многими славными подвигами. Снорри Стурлуссон прямо говорит: «...он много странствовал, объездил полсвета и один победил всех берсерков, всех великанов, самого большого дракона и много зверей».

Тор традиционно изображается в виде «простоватого» и благородного силача-богатыря; его простодушие отчасти компенсируется сообразительностью его спутников — Локи частенько сопровождает Тора в качестве т.н. «трикстера» — демонически-комического дублера культурного героя, наделенного чертами плута, озорника.

В «Песни о Харбарде» («Старшая Эдда») Тор интеллектуально противопоставляется Одину. Не признанный Тором Один, принявший вид лодочника, отказывается перевезти через пролив вернувшегося из Йотунхейма могучего Тора и всячески над ним потешается. «Песнь о Харбарде» отдельными исследователями свидетельствует о резкой социальной противоположности «аристократической» религии Одина и «крестьянской» религии Тора, но в настоящий момент эта теория вызывает обоснованные сомнения, поскольку сага в жанре перебранки является шуткой, а не основополагающим мифом.

Житейского ума у Тора предостаточно — в «Речах Альвиса» («Старшая Эдда») хитрость и коварство проявляет сам Тор: он «проверяет» познания мудрого карлика Альвиса (букв. «всезнайка»), сватающегося к дочери Тора. Итог нам известен — Альвис так увлекся, что пропустил рассвет и окаменел.

* * *

Встает очень важный вопрос о том, как же отправлялся культ самых почитаемых богов Асгарда — мы помним от трехфункциональности скандинавской религиозной системы: мудрость, воинская слава,

плодородие. И если у древних германцев внешняя сторона культа была очень скромной (отсутствие храмов и деревянных изображений богов), то как это выглядело в эпоху норманнов?

Для начала следует упомянуть, что древнескандинавский культ не был централизованным — то есть, не было единого центра с высшими жрецами, где разрабатывалась бы «доктрина веры» и находились общие для всех святыни. Да, собственно жреческая каста как таковая постепенно отмирала — функции «священства» приняли на себя военные вожди, что свидетельствовало о скарализации войны как образа жизни и, соответственно, ее ритуализации.

Впрочем, в древней Исландии существовали годи (goði), многоученные уважаемые люди, принимавшие на себя не только жреческие, но еще судебные и политические функции. Именно годи вели человека через важнейшие этапы его жизни, сопровождаемые обрядами: рождение, брак, смерть и погребение. Как ни странно, подробнейшие скандинавские источники ни разу не упоминают про воинскую инициацию, распространенную ранее у германцев, хотя нечто похожее должно было существовать — неженатые воины жили в «мужском доме», отдельно от людей семейных, у них были свои ритуалы и формы почитаний богов, но... Или инициация была настолько тайной и табуированной, что любые упоминания о ней считались святотатством, или эта традиция действительно исчезла со временем.

Кроме того, древнескандинавский культ не был однороден и имел сотни вариаций в зависимости от местности, традиций семьи, рода или военной дружины. Вспомним, что многобожие подразумевает почитание не только «общеизвестных» божеств, но и многочисленных духов озер, источников, горных вершин и так далее. Реликты таких «местных культов» прекрасно сохранились в современной Исландии — положи возле тропинки монетку и хранители лавового поля выведут тебя к человеческому жилью. И наоборот, не бросай мусор и не царапай камни, духи обидятся и устроят каверзы.

Достоверное известно, что изображения богов хранились в общинных и так называемых «хмельных» домах, использовавшихся для ритуальной трапезы. Деревянных «богов» могли возить с собой в походы, как морские, так и пролежавшие по суше — на ежегодное народное вече Исландии, «альтинг» (проводилось с 930 года н.э в районе Тингвеллир, «поле тинга») представители семей из разных регионов страны могли приезжать со «своими богами». В частных усадьбах встречались хофы/хобы (исландское hof) и хёрги (hörgr) — специально огороженные алтари из камней или

небольшие строения наподобие часовен. Одну такую «часовню», полностью реконструированную, можно увидеть в Исландии в местечке Þjóðveldisbærinn Stöng — «Национальная ферма Стёнг».

Нельзя так же не упомянуть об «Упсальском храме» в Швеции, известном нам из трактата Адама Бременского «Деяния архиепископов Гамбургской церкви» и упомянутого в «Круге земном» Снорри Стурлуссона. Упсала в те времена являлась крупнейшим торговым и культурным центром древней Скандинавии, так что неудивительно, что ражи престижа города было воздвигнуто столь внушительное сооружение.

Слово Адаму Бременскому:

«...Около этого храма растёт большое дерево с раскидистыми ветвями, вечно зелёное и зимой, и летом, и никто не знает, какова природа этого дерева. Там также находится источник, где язычники совершают жертвоприношения, бросая туда живого человека; если тот не всплывает, то это значит, что желание народа осуществится. Этот храм опоясан золотой цепью, которая висит на склонах здания и ярко освещает всех входящих. Храм расположен на равнине, которая со всех сторон окружена горами наподобие театра, и расположено недалеко от города Сигтуны. В этом храме, который целиком изготовлен из золота, находятся статуи трёх почитаемых народом богов. Самый могущественный из них — Тор — восседает на троне посреди парадного зала; с одной стороны от него — Водан, а с другой — Фрикко. Их полномочия распределяются следующим образом: «Тор, — говорят шведы, — царит в эфире, управляет громом и реками, ветрами и дождями, ясной погодой и урожаями. Второй — Водан, что означает «ярость», ведёт войны, даёт людям мужество в битвах с врагами. Третий — Фрикко — дарует смертным мир и наслаждения. Последнего изображают с огромным фаллосом. Водана же шведы представляют вооружённым, как у нас обычно Марса. А Тор со своим скипетром напоминает Юпитера. Они также почитают обожествленных людей, даря им бессмертие за славные подвиги».

Как мы видим, многоученный христианский автор пользуется тем же приемом, что и римлянин Тацит: сравнивает скандинавских богов с более понятными ему божествами Рима, одновременно заменяя имена на немецкие (Водан вместо Один, Фрикко вместо Фрейр).

Существование этого храма подтверждено археологами — остатки огромного культового сооружения были найдены в 2013 году неподалеку от Старой Упсалы. Там же обнаружены и кости жертвенных животных.

Вопрос о человеческих жертвоприношениях в древней Скандинавии доселе остается дискуссионным. В «Ладье из Осеберга», являющейся

погребальным кораблем, обнаружены останки двух женщин, причем по результатам генетической экспертизы одна из них оказалась носителем галогруппы U7, что свидетельствует о ближневосточном или иранском происхождении. Споры ведутся до сих пор — была ли это «добровольная жертва», когда жена и/или наложница по своему решению восходили на погребальный корабль вслед за своим мужем и господином, или же они были убиты.

Христианские писатели наподобие упомянутого Адама Бременского рассказывают о человеческих жертвах, но эти источники вызывают определенное сомнение, поскольку в те времена шла ожесточенная борьба идеологий и очернение язычников было вполне в ходу у церковных прелатов.

Однако, и исландские саги говорят о «посвящении врагов Одину». В любом случае человеческие жертвы если и были, то явление носило массового характера, а являлось скорее исключением при чрезвычайных обстоятельствах: великая победа (например, разгром Эриком Победоносным Стирбьорна Сильного в битве при Фрисвеллире в 984 году) или наоборот, неслыханные бедствия наподобие мора, климатических катастроф или неотвратимой угрозы военного поражения.

* * *

По большому счету прочие боги Асгарда (а их списочный состав велик, около сорока имен) носили второстепенные и вспомогательные функции. Уль, пасынок Тора, отвечал за столь узкие направления, как покровительство лучникам и лыжникам, а так же охотникам. Браги являлся богом-скальдом, Форсети отвечал за правосудие и благополучное разрешение споров, Хеймдалль оберегал Радужный мост, Идунн хранила молодильные яблоки, от которых зависела вечная юность асов, жена Одина Фригг ведала любовью и браком, деторождением и домашним очагом. Если описывать в подробностях всех до единого асов, получится еще одна книга такого же объема.

Завершая наше знакомство с пантеоном древней Скандинавии необходимо остановиться на персонаже, о котором мы неоднократно упоминали. Локи, сын Фарбаути и Лаувейи.

Родословие Локи уже обсуждалось выше — он не ас по крови, а

потомок великана и некоего женского существа туманного происхождения. История его появления в норманнской мифологии так же темна и неясна: в верованиях древних германцев на континенте нет ни единого следа его культа, следовательно Локи — продукт строго скандинавского производства, а по некоторым намекам, он связан и с саамско-финским шаманизмом. Кроме того, Локи безусловный полиморф — его способность превращаться в животных, рыб, птиц или насекомых постоянно подчеркивается.

Отдельные исследователи интерпретировали образ Локи как духа огня, увязывая его на индийского Агни строго по этимологическим причинам — Logi, «огонь» или с шведско-норвежский Локки, дух очага. В другой версии Локи предстает хтоническим демоном, специализированным «эсхатологическим» божеством, отвечающим за конец света. Что, впрочем, имеет под собой известные основания, учитывая, что Локи породил монстров Митгардсормура, Фенрира и великаншу Хель, да и сам во время Рагнарёка встанет на сторону Хаоса.

Версия третья и наиболее распространенная гласит: в лице Локи мы имеем дело с шутом-трикстером с врожденными комическими и демоническими чертами. Кроме того, лукавое божество безусловно «культурный антигерой» — то есть, Локи не дарит всевозможные блага и артефакты, а похищает оные. Да, Локи в образе Лодура участвует в оживлении первых людей, Аска и Эмблы. Он же изобретает рыболовную сеть. Добывает для богов удивительные артефакты дварфов, используя хитрость и обман — отметим, что «похищение» в архаичных мифологиях является самым типичным способом приобретения материальных и культурных благ (вспомним хоть похищение огня Прометеем). Все трюки, уловки и каверзы Локи, использованные им для достижения различных целей — типичнейший набор трикстера, а не эсхатологического чудовища или демона огня.

При всем несносном характере Локи, при его коварстве, зачастую подлости (история со смертью Бальдра, прекраснейшего из богов), постоянных перевоплощениях и переодеваниях, очевидных намеках на гомосексуальность или транссексуальность, ссорах с другими богами — его очень долго терпели в Асгарде. Мало того, он зачастую сопровождал в путешествиях и приключениях однозначно положительного персонажа — Тора. Почему?

Во-первых, в «Перебранке Локи» («Старшая Эдда») говорится о кровном братстве Локи и Одина. Во-вторых, Локи становится эдакой «обезьяной богов», их двойником в космогонических мифах (см. создание

людей), спутником, а затем и антагонистом — вспомним о его прямом участии в разрушении мира. Локи никак нельзя назвать «злым» или «темным» божеством — он, скорее типичнейший «хаосит», дух Хаоса, никуда не исчезнувшего с появлением Вселенной Иггдрасиля и, в конце концов, одерживающего победу в час Рагнарека...

Остается лишь добавить, что поклонение Локи в древней Скандинавии практически отсутствовало, но известно о его «народном культе». Он был весьма популярен на бытовом уровне, норманны использовали деревянные фигурки, изображавшие Локи, в качестве весьма оригинальных талисманов — для сокрытия неблагоприятных поступков и преступлений от других богов. В сагах эти талисманы назывались «Лофии», иногда «Лодрии» — от других имен Локи, «Лофт» и «Лодур». Предположительно, Локи не только помогал совершать некие проступки, но и защищал владельцев талисмана от зла, направленного против них — он оставался по ту сторону Добра и Зла, одинаково помогая как в добрых, так и в злых поступках.

* * *

На этом мы заканчиваем путешествие по Древнескандинавскому и Древнегерманскому Универсуму и переходим к следующему разделу, повествующему о ближайших соседях германцев и норманнов — кельтах, об их верованиях и религиозной мифологии.

Раздел третий

КЕЛЬТСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Кто такие кельты?

Античный мир знакомится с кельтами довольно рано: первой встречей с ними греков принято считать период около 600 года до нашей эры. Именно тогда выходцы из Малой Азии основали на территории Галлии свою колонию — Массалию (в наши дни этот город называют Марселем).

Греки-колонисты построили это поселение на территории Галлии — то есть, «страны галлов». Но когда мы говорим «Галлия», мы не имеем в виду собственно страну, единое государство. Античная Галлия занимала территорию нынешних Франции и Бельгии, а также, частично, Швейцарии, Германии и северной Италии. И там жили различные кельтские племена, далеко не всегда дружественные друг к другу. Объединяли их схожие языки, более-менее похожее общественное устройство и религия.

Кельты обитали, как установили античные авторы, в верхнем течении Дуная, по берегам Рейна; их земли простирались до Пиренейского полуострова (тамошних обитателей именовали кельтиберами, то есть кельтами Иберии — нынешних Испании и Португалии).

Населенные кельтами земли Северной Италии римляне называли «Цизальпинской Галлией» (Галлией, расположенной «по нашу сторону от Альп») — в отличие от Трансальпийской Галлии (расположенной «по ту сторону от Альп»).

Кельтов, расселившихся на территории Малой Азии, именовали галатами. На Британских островах обитали бритты. Что до жителей Ирландии (в те времена ее называли Гибернией), то о них практически ничего не было известно в античном мире.

Кельты отнюдь не были мирными соседями. В 279 году до нашей эры галлы чуть не разорили священный город Аполлона — Дельфы; только вмешательство самого Аполлона (если верить преданию) помогло отразить нашествие.

В «Сравнительных жизнеописаниях» римского историка Плутарха («Камилл») можно прочесть об известном нашествии кельтов на Рим.

«Галлы, — пишет Плутарх, — народ кельтского происхождения; покинув свою землю, которая, как сообщают, не могла досыта прокормить их всех по причине их многочисленности, они двинулись на поиски новых владений — десятки тысяч молодых, способных к войне мужчин и еще больше детей и женщин, которые тянулись за ними.

Часть из них, перевалив через Рипейские горы, хлынула к берегам Северного океана и заняла самые крайние области Европы; другие, осев между Пиренейскими и Альпийскими горами, долго жили по соседству с сенонами и битуригами...»

Здесь следует заметить, что читатель произведений Плутарха уже в те времена хорошо знал названия галльских племен, так что Плутарх даже не объясняет, кто такие «сеноны» и «битуриги».

Далее Плутарх сообщает «истинную причину» нашествия галлов на Италию: «Много лет спустя они (галлы) впервые попробовали вина, доставленного из Италии, и этот напиток настолько их восхитил, что от неведомого прежде удовольствия все пришли в настоящее неистовство и, взявшись за оружие, захватив с собой семьи, устремились к Альпам, чтобы найти ту землю, которая рождает такой замечательный плод...»

И под предводительством своего вождя, Бренна, галлы дошли до самого Рима. Часть римлян укрылась на Капитолийском холме. Дикая кельты наводили ужас на цивилизованных римлян.

«На третий день после битвы Бренн с войском подошел к городу и, найдя ворота открытыми, а стены лишенными стражи, сначала испугался хитрости и засады — ему представлялось невероятным, чтобы римляне вообще отказались от какого бы то ни было сопротивления...»

Заняв город, Бренн расставил караулы вокруг Капитолия, а сам, пройдя на форум, с изумлением увидел там богато одетых людей, которые молча сидели в креслах и при виде появления врагов не поднялись с места, не изменились в лице, даже бровью не повели, но, спокойно и твердо опираясь на посохи, которые держали в руках, невозмутимо глядели друг на друга. Это необычное зрелище до того удивило галлов, что они долго не решались... даже приблизиться к сидящим, раздумывая, не боги ли перед ними.

Наконец один из них собрался с духом, подошел к Манию Папирию и, робко притронувшись к подбородку, потянул за бороду, и тогда Папирий ударом посоха проломил ему голову. Варвар выхватил меч и зарубил Папирия.

Тут враги набросились на остальных стариков и перебили их, а потом стали истреблять всех подряд, кто ни попадался под руку, и грабить дома. После многих дней грабежа он сожгли и до основания разрушили весь Рим...»

Собственно, римские старцы решились на беспримерный подвиг: они сознательно отдали себя на растерзание диким варварам, поскольку были уже стары и не могли приносить пользу отечеству. Они почему-то думали,

что эта жертва насытит кровожадность галлов и заставит их уйти из Рима.

Другой историк, Тит Ливий, дает еще больше подробностей, рассказывая о разграблении кельтами Рима («История Рима от основания Города», том 1, книга V).

Впоследствии римляне продолжали взаимодействие с кельтами и некоторое время спустя завоевали Цизальпинскую Галлию, после чего двинулись за Альпы.

Заальпийские территории стали называться у римлян *Gallia comata* («косматая Галлия»), страна длинноволосых людей. Другое название — *Gallia braccata* — дословно переводится как «Галлия, одетая в брюки». Естественно, «брюки» тамошних кельтов походили, скорее, на более привычные нам «штаны», но само наименование данного предмета одежды — «брюки» — произошло именно от галльского слова «braca». Римляне просто заимствовали слово; из латыни оно перешло во французский, далее — в немецкий, голландский; эпоха Петра I «доставила» термин «брюки» из Голландии в Россию.

В 58 году до нашей эры дружественные римлянам кельты — племя эдуев — попросило могущественного соседа о помощи: эдуям угрожали гельветы (это племя обитало на территории современной Швейцарии). Рим откликнулся на просьбу, и легионы под предводительством Юлия Цезаря вошли в Галлию «с миротворческой миссией». Война с галлами длилась семь лет. В результате Галлия стала римской провинцией, а Цезарь сделался очень, очень богатым человеком. Римляне захватили также Иберию.

Цезарь доходил и до Британии, но остров находился слишком далеко от Рима, и владения эти были шаткими — даже длинные руки Рима не дотягивались до Альбиона. Хотя римское влияние там заметно до сих пор: знаменитые римские дороги «пронизывают» буквально всю Европу, а многие современные европейские города «выросли» из лагерей римских легионов, которые некогда стояли на этих землях.

Юлий Цезарь оставил книгу, в которой описывал не только деяния своей доблестной армии и вылазки коварного и кровожадного врага, но и обычаи и верования галлов.

Источники изучения кельтских религии и мифологии.

Цезарь изучает обычаи этих рослых, рыжеволосых, татуированных варваров с дотошностью заправского этнографа. В его «Записках» перед нами предстает загадочный кельтский мир.

Однако тут следует иметь в виду одно немаловажное обстоятельство. Римляне считали свою цивилизацию и свои представления о мире не то чтобы даже обязательными для всех народов, а вообще единственно возможными. Отсюда все эти «Меркурии», «Марсы», «Венеры» в римской передаче мифологических представлений кельтов. Склонность подбирать понятные для читателя аналогии соблазнительна и для авторов современных книг, выискивающих сходство между верованиями древних кельтов и, к примеру, религией древних египтян.

В принципе, это легко объяснимо: практически все мифологические системы выстроены на противопоставлении добра и зла, света и тьмы, жизни и смерти, верхнего (небесного) и нижнего (подземного) миров («основной миф»).

Естественно, две вечно противоборствующие силы не прекращают борьбу, и верх одерживает то одна, то другая. И когда говорят после долгой разлуки: «Сколько зим, сколько лет!» — подразумевают не только временной промежуток, но и все трудное и все доброе, что довелось пережить за эти годы. Смена доброго и злого, света и тьмы, лета и зимы — естественна, закономерна при вращении колеса жизни.

Однако же когда мы начинаем рассматривать мифологию кельтов второго века до нашей эры, — времени их первого соприкосновения с римским универсумом, — то обнаруживаем, что знания наши весьма фрагментарны. Без удобной подпорки в виде аналогий с хорошо знакомыми римскими богами кельтские божества и демоны «расплываются» в нашем сознании.

Нам практически ничего не известно о том, как, с точки зрения древних кельтов, был создан мир и как он должен погибнуть. А кельтский пантеон — то есть, «собрание всех богов»? Какова его структура? У римлян все понятно: Юпитер главный, Марс, покровитель Рима, — его воинственный сын — и так далее. А у кельтов?

У кельтов нам известны лишь отдельные божества. Изредка даже

удается установить родственные связи между ними, выяснить, дружат эти божества или враждуют между собой.

Основные сведения о богах древней Галлии мы черпаем из археологических источников. Статуи и барельефы, остатки культовых сооружений, монеты, надгробные надписи — вот, собственно, и всё. От галлов, населявших территорию современной Франции, не осталось никаких письменных памятников, восходящих к эпохе до римских завоеваний.

Другое дело — знаменитые и многими любимые ирландские и валлийские саги, созданные кельтами другого региона, полуострова Уэльс. Но здесь кроется другая «засада». Дело в том, что и этот письменный источник не может считаться совершенно чистым. Первые записи ирландских саг относятся к восьмому веку, а систематически их начали собирать только в двенадцатом. К этому времени страна уже была совершенно христианской, а это не могло не сказаться на изображении древних языческих богов — ведь саги записывали монахи.

Боги древних галлов.

Что же нам известно о богах древних галлов?

В «Записках о Галльской войне» Юлий Цезарь сообщает, что все галлы «чрезвычайно набожны» и приносят человеческие жертвы своим богам: они думают, что бессмертных богов можно умилостивить не иначе, как принесением в жертву за человеческую жизнь также человеческой жизни, и «выкупают» у богов себя в случае опасности, болезни или войны. «Некоторые племена употребляют для этой цели огромные чучела, сделанные из прутьев, члены которых они наполняют живыми людьми; они поджигают их снизу, и люди сгорают в пламени». (Археологическими находками эти ужасы не подтверждены).

Далее Цезарь довольно подробно рассказывает о «галльском пантеоне»: «Из богов они (галлы) больше всего почитают Меркурия. Он имеет больше, чем все другие боги, изображений: его считают изобретателем всех искусств, он же признается указывателем дорог и проводником в путешествиях... Вслед за ним они почитают Аполлона, Марса, Юпитера и Минерву... Аполлон прогоняет болезни, Минерва учит начаткам ремесел и искусств, Юпитер учит имеет верховную власть над небожителями, Марс руководит войной...

Галлы все считают себя потомками отца Дита (Дит — Аид, Плутон, божество подземного царства у римлян) и говорят, что таково учение друидов. По этой причине они исчисляют и определяют время не по дням, а по ночам».

Любопытно отметить кельтский след во французском языке: еще в двадцатом веке оставались области, где для обозначения текущего дня люди употребляли выражение «annuit», «anneue» — «нынче ночью», а не «сегодня», т.е. «нынешним днем».

Естественно, из описания «Записок о Галльской войне» невозможно понять, какие конкретно галльские божества именуются в виду под римскими наименованиями. Автор дает лишь самое общее представление о них. Кто такой, например, этот «Меркурий»? У римской мифологии он отнюдь не является верховным божеством...

Римский поэт Лукан в поэме «Фарсалия» называет имена трех богов, почитаемых в Галлии: Езусе, Таранисе и Тевтате.

Попытки осмыслить этих богов таким образом, чтобы они стали

«понятны» человеку, воспитанному в рамках греко-римской культуры, выглядят совершенно провальными.

Езус — бог «гневный», как пишет Лукан, и требует он человеческих жертв, повешенных на дереве. Между тем его имя, как предполагается, означает «добрый бог», «бог-господин». При этом, как полагают некоторые исследователи, Езус является общим для всех галлов божеством. И не исключено, что богом войны.

Отчасти римлянин в состоянии осознать этот конгломерат смыслов: ведь главный покровитель Рима, воинственный Марс, с одной стороны, благоволит Городу, а с другой — является как раз богом войны, кровавой бойни, опьяняющей резни (в отличие от Минервы — покровительницы войны разумной, справедливой, рассудочной).

Но Езус при всем этом еще и связан с деревьями. Мало того, что жертвы этому богу вешаются на дереве; он обычно изображается бородатым человеком, стоящим возле дерева с топором в руке. Возможно жест руки, заносающей топор, воспроизводит момент друидического ритуала поклонения омеле. На алтаре Езуса можно видеть также изображение быка со стоящими на его голове и спине тремя журавлями.

Таранис — бог-громовержец, бог небесного огня. Соответственно, жертвы ему сжигались. Галльские памятники представляют Тараниса бородатым гигантом с колесом или несколькими спиралями в руках. И колесо, и спирали — символ огня, пламени. На других изображениях Таранис попирает гиганта со змеями вместо ног.

И, наконец, упоминается бог Тевтат, как будто бы связанный с культом воды (жертвы ему, по сообщению Лукана, топили в воде). Как ни странно, именно Тевтата римляне пытались ассоциировать с Марсом; в других случаях этого же бога сопоставляли с Юпитером, но и такая попытка выглядит чрезвычайно спорной.

Само имя «Тевтат», как считают современные исследователи, происходит от галльского «teuto», то есть «племя». Таким образом, Тевтат — божество-покровитель племенного коллектива, его военной и мирной деятельности. И в этом качестве он действительно может быть каким-то «боком» соотнесен с Марсом, особенно в древнейшей его ипостаси.

Однако при всем этом никто не в состоянии достоверно определить, являлся ли Тевтат покровителем только одного какого-то племени или же он был общим божеством для всех галлов.

Даже если Тевтат и олицетворял как бы универсальную божественную помощь идее племени как такового, у каждого отдельного галльского племени имелся свой личный покровитель. И имен этих богов-

покровителей до нас дошло великое множество: Аллоброкс — бог племени аллоброгов, Воконтия — богиня племени воконтиев — и так далее. Ученые выяснили около сорока имен местных божеств Британии — и о них неизвестно ничего, кроме имен.

Из галльских богов мы можем назвать Эпону, Цернунна (Кернунноса), Суцелла, Нантосвельту, Розмерту — и еще нескольких.

Имя «Эпона» определенно происходит от галльского слова «еро», то есть «лошадь». Обычно эту богиню изображали сидящей верхом на лошади. И на этом, к сожалению, всякая информация об Эпоне исчерпывается: чем она конкретно «заведовала», неведомо.

Если одних богов мы знаем преимущественно по именам, то других — исключительно «в лицо»; имена их не установлены. Например, существовало изображение трехголового божества, божества со змеей, группы из трех богинь-матерей. Как называли их галлы, каков был их культ, в каких ситуациях к ним обращались, были они чисто местными или общими для всей Галлии? Увы, камни на сей счет молчат, а в литературе нет ни слова.

Имен кельтских богов и богинь в общей сложности насчитывается свыше трехсот семидесяти — столько их почиталось на землях, где когда-либо проживали кельты. Из них примерно триста встречаются лишь один раз, и принадлежат они местным божествам, покровителям конкретных племен или родов, из чего можно сделать осторожный вывод о том, что боги эти представляли собой неких обожеествленных предков.

Кельтский мир

Космогония — учение о происхождении мира и человека, — обычно является обязательной составной частью мифологической системы.

Обычно — но не всегда.

Вавилоняне рассказывают о победе над силами хаоса и возникновении таким образом упорядоченного мира; германцы — о том, как мир был создан из тела убитого великана Имира; египтяне — о божественном слове бога Тота (один из вариантов; в Древнем Египте фактически сосуществовало сразу несколько мифологических и религиозных систем). Как возник мир, по преданиям древних кельтов? Предполагается, что об этом ведали друиды — загадочные и могущественные жрецы, описанные Юлием Цезарем. Друиды же запрещали вести какие-либо записи и все священные предания хранили лишь устно.

Так это или нет, оставим на совести Цезаря; но факт остается фактом — кельтской космогонии в чистом виде мы не имеем. Первые ирландские предания о «начале времен» повествуют вовсе не о том, как возникла вселенная, а о том, как заселялась их собственная страна, в какой последовательности шло ее завоевание.

Кое-какие общие представления об обустройстве кельтского мира мы все же имеем.

Так, посреди кельтского мира стоит Мировое Древо. Оно играет главную роль в вертикальном членении вселенной: ветви — небо, верхний мир; ствол — земля, населенная людьми и зверьми, срединный мир; корни — подземное царство, нижний мир, там обитают темные фоморы (а еще — рыбы и другие водные жители).

В Ирландии известен культ пяти священных деревьев, каждое из которых называлось «деревом мира» (*crann bethad*). Аналогом мирового древа служил и центральный столб большого жилого дома, на котором держится весь «мир» отдельной семьи.

Нужно учитывать, что «нижний мир» — не обязательно «плохой» и «злой»; всё обстоит немного сложнее, чем мы привыкли считать. Недаром они, если верить Цезарю, кельты называли себя «детьми Дита», то есть бога мертвых.

С мировым деревом связан и мотив священного источника — а источник как раз вытекает из-под корней дерева, то есть имеет отношение к

нижнему миру. Например, источник, дающий начало одной из главных рек Ирландии — Бойн, — относится к потустороннему миру и по этой причине заключает в себе божественную мудрость. Над этим источником росли девять кустов чудесного орешника. Орехи их были темно-красного цвета. Они падали в воду, напивались премудростью, и если проглотить их, то можно познать таинственные вещи и постичь сущность мироздания. Вкушать эти орехи дозволялось лишь божественным лососям, обитателям ручья (рыбы, как мы помним, принадлежат к подземной стихии). Лишь вещие лососи могли знать обо всем.

Но богиня Боанн — олицетворение реки Бойн — нарушила запрет и приблизилась к священному источнику. Однако стоило ей подойти, как вода поднялась и обрушилась на дерзкую. Боанн спаслась, а река после этого изменила свое русло и стала той самой рекой Бойн, которую мы знаем теперь. Вещие же лососи кружат в глубине, тщетно пытаясь отыскать чудесные орехи: орешник больше не склоняется над этими водами.

И хотя сам источник, несомненно, принадлежит подземному миру, стихия его воды оценивается, несомненно, положительно. Можно назвать, например, источник бога-врачевателя Диан Кехта, который возвращал жизнь мертвым и исцелял раненых.

Впрочем, помимо «доброй» воды, существовала и враждебная человеку вода. В первую очередь это стихия окружающего землю океана — и особенно в восточном, северном и северо-западном направлениях. Эта вода была связана с демоническим началом. На севере, посреди океана, где царят забвение и смерть, находится остров со стеклянной башней. Он служит обиталищем фоморов — «нижних демонов».

А вот на западе располагались острова блаженных (они как желанная цель описаны, например, в «Плавании Брана»). Островов этих было трижды по пятьдесят — иными словами, очень много. Время там остановилось; царят там изобилие и вечная молодость.

Таким образом, мы видим, что не только космогония, представленная как заселение конкретно данной, определенной земли, то есть Ирландии, у кельтов чрезвычайно конкретна. Точно так же предметна, вещна (можно потрогать руками) общая картина кельтского мира, включая и мистические ее элементы. До островов потустороннего мира, как до благих, так и до зловещих, можно добраться на обычной лодке. Иной мир представляется вовсе не недостижимым, мистическим царством. Это нечто вполне близкое, непосредственно соседствующее с миром людей.

Ирландский новогодний обряд — праздник Самайн — воспроизводил открытое соприкосновение двух миров, здешнего и потустороннего. Когда

солнце было беззащитно, когда время умирало и снова становилось молодым, — в этот самый момент в архаические времена люди ритуально воссоздавали разрушение «устроенного (упорядоченного) мира» демоническими силами и гибель его правителя, а затем — победу над силами зла и возрождение мира людей. Ритуал строился на основе местного варианта мифологического сюжета о поединке громовержца и его противника.

Он хорошо согласуется с галльским ритуалом бога небесного огня Тараниса. Этот ритуал включал сожжение животных и вещей, которые символизировали вообще весь земной мир. Вполне возможно, приносились Таранису и человеческие жертвы.

Совершался новогодний ритуал в пиршественных залах, называемых *Bruiden*. Вообще представление об ином мире как о пиршественном зале с неиссякаемым котлом, где не заканчивается свинина (любимое мясо кельтов), — имеет ярко выраженный «героический» оттенок. Пиршество — одно из важнейших занятий для королей и воинов, наряду с битвами и похвальбой. (О склонности кельтов к причудливой и вычурной речи говорили еще римляне).

Священные животные

Важное место в кельтской мифологии занимают предания о божественных животных. Так или иначе, многие животные тесно связаны с общей кельтской картиной мира.

Естественно, кабан (свинья) был одним из важнейших почитаемых животных у кельтов. Изобилие свинины — непременная принадлежность пиршественной залы, не только героев и земных королей, но и владык подземного царства. Кабан вообще имеет непосредственное отношение к потустороннему миру (который, как мы помним, далеко не всегда рассматривается как зло). Преследуя кабана, увлекшийся охотник запросто мог очутиться под землей, в ином царстве (мертвых, духов, блаженных, фоморов, даже богов). Культ кабана был распространен не только на островах, но и на континенте — в Галлии. В римское время он каким-то образом связывался с Меркурием — проводником в царство умерших.

Мы говорили уже о том, что созидание кельтского мира — это, собственно, заселение кельтами определенной территории. Поэтому и ядро эпического повествования «Похищение быка из Куальнге» — поединок быков Финдбенах и Донн Куальнге — завершается своего рода космогоническим актом: победив противника, Донн Куальнге разбрасывает остатки его тела по всей Ирландии, давая имена различным местам.

Естественно, быки эпического предания были не простые, а чудесные: скорее, это божественные персонажи в облике быков. Причем прежде, чем окончательно утвердиться в облики быков, они прошли череду чудесных превращений из людей в ястребов, коршунов, водных животных. Изначально же они были свинопасами у двух владык потустороннего мира.

Божественный свинопас, пастух, покровитель животных, связанный с подземным царством, — один из центральных персонажей, он встречается у всех кельтов. С этим образом можно сопоставить галльского бога Цернунна (Кернунноса), которого изображали в окружении животных, а иногда и с рогами оленя.

Особое место занимают мифологические представления, связанные с лошадьми. Мы уже упоминали галльскую богиню Эпону. В Ирландии и Уэльсе слово «ech» — «лошадь» — входит в имена множества мифологических персонажей, связанных с солнечным культом, а также с потусторонним миром, расположенным в море (на волнах, под водой) или

на морских островах.

В мифологическом сознании конь часто бывает связан и с солнцем, и с морем. По небу катит солнечная колесница, по морю вьются гривы волн — водных коней.

Один из королей фоморов — демонов, обитающих на севере океана, на острове со стеклянной башней, — зовется Эохо Эхкенд — «Эохо Конская голова». Вообще подобный божественный персонаж представляется либо в виде лошади, либо как скачущий на ней всадник. Как вариант — его облик содержит нечто «лошадиное»: например, в Уэльсе был правитель по имени Марх аб Мейрхион, который имел лошадиные уши. Впоследствии, в легенде о Тристане и Изольде, в одном из древних ее вариантов мы встретим короля Марка, у которого также будут лошадиные уши. Уши эти не играют никакой роли в сюжете (для Изольды, например, эта анатомическая подробность — не причина не любить Марка; она не любит его лишь потому, что влюблена в Тристана). Они — наследие архаических времен эпохи Марха аб Мейрхиона.

Бог Мананнан, связанный с морской стихией правитель потусторонней страны Тир Таирнгире, сын Ллира (моря), скачет на своем чудесном коне или в колеснице, и по суше, и по волнам.

Существовали и женские божества, связанные с лошадыю. Кроме галльской Эпоны, это ирландские Этайн Эхраиде, Маха, валлийская Рианнон — жена Пуйла, владыки потустороннего мира.

Итак, основных священных животных у кельтов три: кабан, бык и конь.

Легендарные правители Ирландии

В начале двенадцатого века в монастыре Клонмакнойс была создана так называемая «Книга Бурой Коровы» — старейший манускрипт на ирландском языке. Сохранилось лишь шестьдесят семь пергаментных листов, выделанных, согласно преданию, из шкуры той самой коровы святого Киарана, которая сопровождала его в школу.

Первый из писавших в этой книге — Маэл Муyre — погиб во время набега викингов на Клонмакнойс в 1106 году. Последний из авторов добавил поверх стертого оригинала довольно много новых эпизодов и текстов и вставил в книгу дополнительные листы. Так что закончена была книга в начале тринадцатого века.

В 1844 году «Книга Бурой Коровы» была приобретена Ирландской королевской академией. В 1870 году вышло первое факсимильное издание; более известно и доступно издание 1929 года.

Вот эта-то книга и содержит самые древние версии саг ирландской мифологии, а также религиозные и исторические тексты.

В числе прочего рассказывают, что как-то раз святой Финнен, живший в шестом веке, искал гостеприимства у человека по имени Туан Мак Майрил, дом которого располагался по соседству с монастырем. Поначалу Туан отказывался впустить аббата, но тот сел у порога, целое воскресенье постился, и наконец язычник Туан отворил ему двери. Так началась их дружба, и скоро Туан пригласил к себе в гости не только святого, но и его учеников.

Тогда Туан и открыл, что прожил множество жизней, перевоплощаясь в различных людей и животных.

Это нимало не смутило святого. Он понимал, что перед ним — чудесное существо, свидетель стародавних времен. Поэтому Финнен попросил своего собеседника: «Поведай нам историю Ирландии!»

И Туан начал длинный рассказ, старательно записанный святым Финненом.

Давным-давно в Ирландию прибыл человек по имени Партолон. Это был настоящий, как бы мы сказали, культурный герой.

Культурным героем называется мифический персонаж, который добывает или впервые создает для людей различные предметы культуры — такие, как огонь, культурные растения, орудия труда. Он учит людей

ремеслам, охотничьим приемам, вводит социальную организацию, ритуалы, брачные предписания, праздники. Кроме того, именно культурному герою зачастую приписывается участие в мироустройстве: этот персонаж может вылавливать землю из океана, устанавливать на небе светила, регулировать приливы и отливы.

Происходило это от того, что люди в древние времена не различали культурные и природные явления. Для них огонь, добытый трением (культурное явление), был равнозначен огню, произошедшему от удара молнии (природное явление): и то, и другое — дар культурного героя.

Так вот, Партолон — типичный культурный герой. Ему приписывают ряд важнейших деяний, которые, собственно, и придали Ирландии ее окончательный природный облик.

Раньше она выглядела совсем иначе: в те времена в Ирландии было только три озера, девять рек и одна долина.

Партолон расчистил еще четыре долины. При нем появилось семь крупных озер. Кроме того, Партолон впервые ввел в обиход некоторые ремесла и обычаи.

Согласно преданию, Партолон прибыл с запада — именно там располагалась сказочная страна, Острова Блаженных. Он явился не один — с ним прибыли его королева Делгнайд и сорок восемь спутников обоих полов. Первого мая, на праздник Белтайна, королева была посвящена богу смерти — возможно, принесена в жертву.

Территория страны постоянно расширялась — то ли чудесным образом, то ли в результате неустанныго труда племени Партолона. Одно из озер, как рассказывают, разверзлось на месте могилы, вырытой для сына Партолона — Рудрайге.

Народ Партолона столкнулся с противодействием темных сил — фоморов.

Фоморы впервые упоминаются в сюжетных повествованиях в связи с деятельностью, борьбой и гибелью Партолона, хотя они и в дальнейшем будут играть существенную роль в кельтской мифологии.

Это было племя великанов — по большей части уродливых (хотя встречались и зловещие красавцы), жестоких (с другой стороны, «положительные герои» мифологии тоже гуманизмом не страдали).

Любопытно отметить, что не существует предания о том, как фоморы пришли в Ирландию. Они были там «всегда», и их никто не считал захватчиками. Они -древние, как самый мир.

Партолон сражался с фоморами за власть над Ирландией и в конце концов нанес поражение их предводителю, гиганту по имени Кихол

Безногий. Он разогнал толпы жутких исполинов и изгнал их в северные моря. После этого наступил мир, который длился триста лет.

И внезапно — все в тот же роковой день первого мая, — среди народа Партолона вспыхнула болезнь — «поветрие» (то есть эпидемия, мор). Все вместе уцелевшие собрались на Старой Равнине, Сен Магх, чтобы удобнее было хоронить умерших. Там они все и погибли, один за другим, а опустевшая Ирландия стала вновь ждать заселения.

Из всех погибших во время эпидемии спасся один только Туан — «потому что не бывает таких казней, которые не пережил бы хотя бы один человек, чтобы рассказать о случившемся».

Туан скитался между опустевших крепостей и голых скал. Он прожил двадцать два года в одиночестве. Он весь зарос волосами и наконец одряхлел.

В это время в Ирландию явились новые поселенцы, которых возглавил Немед, племянник Партолона (сын брата).

Захват Ирландии обошелся народу Немед недешево. Он со своими людьми отправился на поиски острова на тридцати двух кораблях, и на каждом корабле плыло тридцать человек. Полгода они скитались по морям. Многие путники не вынесли голода и холода, немало их погибло в кораблекрушениях. Только девять человек — сам Немед, четверо мужчин и четыре женщины, — добрались до цели и высадились на берег.

Одичавший старик Туан, едва завидев девятерых людей, в ужасе бежал и спрятался в своем убежище, где погрузился в сон. Заснул он изможденным стариком, а проснулся юным оленем. И все то время, пока в Ирландии жил народ Немед, Туан оставался королем оленей. А народ Немед размножился и достиг восьми тысяч. Ирландия вновь расширила свои земли: на ней появились двенадцать новых равнин и четыре озера.

За право владеть Ирландией Немеду, как и его предшественнику, пришлось соперничать с фоморами. В четырех великих битвах Немед победил их, а затем умер от поветрия, и с ним вместе погибло еще две тысячи человек его народа.

Вот тогда-то фоморы сумели подчинить себе Ирландию. Было у них тогда два правителя, Морк и Конан. Крепость их находилась на острове Тори, чьи отвесные скалы поднимаются над морем недалеко от берегов Донегала. Стены этих башен были воздвигнуты из стекла. Остров, на котором стоял стеклянный замок, всегда оставался источником силы фоморов.

Фоморы потребовали себе дань от людей — две трети молока и двух детей из каждых троих, которые рождаются. Этих детей приносили в жертву

на празднике Самайн.

В конце концов, человеческое племя взбунтовалось. Возглавляемые тремя вождями, люди напали на остров Тори и захватили башню. Конан пал от руки Фергуса, их предводителя.

Победа была близка, но в это самое время Морк вступил в битву со свежими силами и полностью разгромил воинов Немеда. От них осталось лишь тридцать человек, и в отчаянии они покинули Ирландию.

Согласно древним преданиям, все они сгнули, не оставив потомства. Ирландия вновь опустела.

Тем временем к Туану опять пришла старость. И вновь он не умер, а перевоплотился и стал диким кабаном. В этом состоянии ему довелось увидеть новое заселение острова — явилось племя Фир Болг. С этим племенем связывается упорядочение важнейших сторон социальной жизни Ирландии — страна была разделена на пять провинций; оформилась королевская власть.

Кто были эти Фир Болг? Некоторые предания пытаются представить их как потомков людей Немеда: мол, не все погибли, кто-то оставил после себя детей.

Другие легенды опровергают это представление и рассказывают совершенно иную историю. Говорится о том, что название «Фир Болг» означает «люди мешков»: мол, некогда жили они в Греции на положении невольников и кожаными мешками таскали из долин в каменистые холмы плодородную землю, чтобы их хозяева могли разбить там сады. Наконец они решили бежать и из тех же мешков сделали себе лодки. На этих лодках доплыли они до Ирландии и поселились там.

Собственно, «Фир Болг» — не одно племя, а три: Фир Болг, Фир Домну («люди Домну») и Фир Гаилиоин.

Когда следующие завоеватели Ирландии, Племена Богини Дану, прибыли на остров, королем Фир Болг был Эохайд Мак Эрк. Его женой была Тайльтиу, дочь короля Великой Равнины (то есть страны мертвых). У Тайльтиу имелся дворец в месте, названном в ее честь. Интересно, что там каждый год устраивали пиршества в память о ней, и сохранялся этот обычай еще в Средние века.

...А Туан между тем не умирал, а продолжал перевоплощаться. Он сделался орлом и увидел следующих владык Ирландии — то были Племена Богини Дану, о которых мы расскажем отдельно.

И в конце концов наш герой обратился в лосося. Долго удавалось ему избегать рыбачьих сетей. Однако в конце концов его все-таки изловили и доставили жене Кайрила — правителя той местности. Женщина съела

рыбину целиком, и Туан «очутился в ее чреве». После этого она родила сына, которого назвали Туаном.

Так он вновь сделался человеком и теперь звался Туан, сын Кайрила. Но память о прошлом существовании, о преобразованиях, обо всей истории Ирландии не стерлась у потомка Партолона, и теперь он был рад рассказать об этом монахам, а те записали услышанное.

Племена Богини Дану и их сокровища

Племена Богини Дану были теми, кто пришел на смену предыдущим завоевателям Ирландии. Именно народ Дану рассказчик — Туан Мак Кайрил — именуется «богами». Они олицетворяют силы света и знания в ирландской мифологии.

О Племенах Богини Дану сохранилось больше всего саг и преданий.

Кто такая Дану? О ней говорят, что «она привыкла заботиться обо всех богах»: возможно, она, как и ее отец Дагда, была олицетворением плодородных сил земли. В таком случае, логично, что прочие боги считались ее детьми.

Иногда мы встречаем Дану под другим именем — Бригит, Бригита. Эта богиня весьма почиталась в языческой Ирландии. Многие ее черты мы впоследствии будем узнавать в образе святой Бригитты, которая жила, согласно преданию, в шестом веке. В галльских надписях можно видеть имя «Brigindo», в бриттских — «Brigantia».

Мы уже упоминали о том, что воссоздать структуру кельтского пантеона довольно сложно. Но с Племенами Богини Дану все обстоит не совсем так — об этих божествах нам известно довольно много.

Сама Дану была, как считают, женой владыки подземного царства, от которого появились на свет и первые люди. В Ирландии его называют Байл (Бел, Бил). У валлийцев это Пуйл, а жена его зовется Рианнон.

Так или иначе, Дану — главная богиня племен, названных в ее честь, и именно она стала матерью богов Ирландии.

Величайшим из детей богини Дану был Нуаду — обладатель одного из четырех главных сокровищ своего народа, непобедимым мечом.

Однако, и это любопытно заметить, Нуаду довольно рано исчез из пантеона — погиб от рук фоморов.

Гораздо дольше «прожили» мрачные воплощения духа войны — пять свирепых богинь: злобная Фи, ядовитая Нимэйн, неистовая Бадб, Маха — «сама битва» и великая королева Морриган (Морригу), с развевающимися седыми космами, облаченная в воинские доспехи и держащая в руке два копья. Среди богов и простых смертных «великая королева Морригу» появляется либо в своем подлинном облике, либо в образе седого или черного ворона.

Именно Морриган (иногда и Бадб) стала персонажем множества

легенд, преданий и сказок.

Другим великим богом народа Дану был Дагда — «добрый бог». Он владеет вторым величайшим сокровищем Племен Богини Дану — котлом, пища в котором не иссякает. Любопытно, кстати, что любимым блюдом самого Дагды была овсяная каша.

Еще имеется у него живая арфа Уаитни — она была вырезана из дуба. Когда бог играет на ней, времена года сменяются своим чередом, и в мире царит порядок. Кстати, любопытно заметить, что в древней Ирландии год состоял из трех сезонов: осень входила в состав лета. Собственно, слово «осень» во многих языках означает не отдельный сезон («пышное природы увяданье»), а «время сбора урожая», то есть конец лета.

Дагда одевался в короткую, едва достигающую до бедер, коричневую рубаху с широким воротом. На плечах он носил широкую накидку, на ногах у него башмаки из конской шкуры волосом наружу.

Повсюду Дагда возит с собой на колесе большую палицу — такую тяжелую, что поднять ее в состоянии только восемь сильных мужчин. Когда же «добрый бог» взваливает свою палицу на колесо, оно оставляет в земле глубокую борозду.

Женой Дагды была уже упоминавшаяся богиня Боанн — олицетворение реки Бойн, одной из главных рек Ирландии.

Из детей Дагды можем назвать пять имен: Бригита, Оэнгус (Энгус), Мидхир, Огма и Бодб Дирг (Бодб Рыжий).

Бригита — покровительница огня, очага и поэзии, которую ирландцы считали нематериальной, сверхъестественной формой огня. Мы уже знаем, что иногда эти атрибуты и имя «Бригита» приписывают самой богине Дану; отсюда небезосновательная версия о том, что Дану является дочерью бога Дагды.

Оэнгус, известный также как Мак Ок, «Молодой бог», — юный и прекрасный музыкант, играющий на золотой арфе. У него есть дворец на берегу реки Бойн. Очарование Оэнгуса неотразимо для женщин, и это помогло ему отнять у его брата Мидхира жену — Этайн.

Мидхир, как предполагают, связан с подземным царством. Он обладал тремя чудесными коровами и чудесным котлом, которые находились в его владениях на острове Мэн.

На страже у дверей стояли «три журавля отказа». При появлении любого чужака эти птицы кричали: «Не подходи! Уходи прочь! Иди себе мимо!» Но не помогли Мидхиру его журавли, когда враги украли его коров, котел, а заодно и дочь по имени Блатнад...

Огма — покровитель литературы и ораторского искусства — взял себе

в жены другую Этайн, дочь врачевателя Диан Кехта.

Детей у Огмы и Этайн было семеро. Все они оставили яркий след в легендах и сказаниях.

Сам Огма считается создателем знаменитого кельтского алфавита — «огам». Огам — древнейшая форма письменности, возникшая в Ирландии и распространившаяся затем по всей территории будущей Великобритании. Эти знаки, представлявшие собой точки и наклонные зарубки, предназначались для надписей на вертикальных каменных столбах и стенах. Некоторые исследователи, впрочем, склонны считать, что огам возник на основе латинского алфавита.

Кроме того, Огам был одним из сильнейших воинов своего клана и обладал «сверкающей внешностью».

Бодб Дирг, как рассказывают, впоследствии унаследовал от своего отца титул властителя богов.

За отношения с морской стихией «отвечали» Ллир и его сын Мананнан Мак Ллир.

Мананнан владеет на одном из островов роскошным дворцом, который называется «Яблонево́ый Эмайн». Есть у него два копья — Желтое Древо́ко и Красный Дротик; его меч называется Мститель, а кроме того, у Мананнана имеются еще два меча по имени Большой Демон и Малый Демон.

Лодка Мананнана — «Метла волн» — движется сама по себе и доставляет хозяина, куда он пожелает. Его конь Роскошная Грива обгоняет ветер и может мчаться по суше и по волнам. Никакое оружие не в состоянии пробить волшебную кольчугу Мананнана, а на его шлеме сверкают два магических самоцвета.

Мананнан одаряет богов плащами, которые делают тех невидимками. Волшебные свиньи этого бога возрождаются сразу же после того, как их съедают...

Богом-кузнецом Племен Богини Дану был Гоибниу. Он кует для них оружие и доспехи и поит элем, который делает выпившего неуязвимым. Ему помогают бог-плотник Лухтэйн и бог-медник Крейдхн.

Врачевателем среди этих богов был Диан Кехт, женатый на свирепой Морриган.

Однажды Диан Кехт спас Ирландию от поистине ужасной беды. Морриган родила сына столь ужасной наружности, что Диан Кехт немедленно умертвил младенца. И хорошо сделал, потому что в сердце новорожденного бога он обнаружил трех змей, которые впоследствии могли достичь таких огромных размеров, что им ничего не стоило бы поглотить всю Ирландию.

Диан Кехт убил и змей, тела их сжег, пепел собрал и высыпал в реку. Когда же смертоносный пепел попал в воду, река закипела и с тех пор зовется Бэрроу — «Кипящей».

Двое детей Диан Кехта унаследовали его ремесло — сын Мидах и дочь Эйрмид. Другая о дочь, Этайн, как мы помним, вышла замуж за бога Огму.

Остальных сыновей Диан Кехта звали Киан, Кете и Ку. Существует история о том, как Киан и дочь народа фоморов, всегда враждебного Племенам Богини Дану, породили Луга — наиболее любимого всеми кельтами бога.

Но о Луге поговорим после, более подробно и отдельно.

Как пришли в Ирландию Племена Богини Дану

Если верить Туану Мак Кайрилу, Племена Богини Дану явились «с небес», но есть и другая версия, по которой они некогда покинули четыре великих города — Фалиас, Гориас, Финдиас и Муриас. Именно там они обрели свои великие познания от неких четырех мудрецов и оттуда взяли по сокровищу.

Итак, величайших сокровищ у Племен Богини Дану было тоже четыре.

Из Фалиаса доставили Камень Судьбы, на который при коронации становились верховные короли Ирландии. Когда камня касалась нога истинного владыки, камень начинал кричать.

Из Гориаса привезли не знающий поражений меч. Из Финдиаса происходит волшебное копье, а из Муриаса — котел Дагды. Впрочем, согласно другой версии из Гориаса как раз привезли копье, а из Финдиаса — меч.

Так или иначе, владея четырьмя великими сокровищами, Племена Богини Дану были — в чудесном облаке — перенесены в Ирландию. В тот самый мистический день первого мая пришельцы толпой высадились на берег. Прежние обитатели Ирландии, Фир Болг, даже не заметили их появления.

Чтобы пришельцам и далее оставаться незамеченными, Морриган, Бадб и Маха навели дожди и густые туманы по всем землям Ирландии, и на людей клана Фир Болг прямо из воздуха хлынули огонь и кровь. Пока те скрывались в глухих убежищах, Племена Богини Дану продвигались все дальше на запад и стали укрепленным лагерем на «Морской равнине» в Лейнстере.

Наконец друиды Фир Болг остановили бедствие. Воздух снова стал прозрачным, и Фир Болг увидели чужаков.

Фир Болг отправили своего героя по имени Сренг побеседовать с чужаками. Племена Богини Дану также прислали парламентаря.

Два посланника с интересом рассматривали оружие друг друга. Копья у народа Богини Дану были легки, красивы и остры, копья Фир Болг — тяжелы, без наконечников, но остро заточенные. Слово за слово — воины почти подружились и решили обменяться оружием, чтобы каждая сторона, осмотрев его, могла оценить силу противника.

Клан богини Дану предложил Фир Болг поделить Ирландию поровну и впредь совместными силами оборонять ее от всех прочих пришельцев. Но Фир Болг отвергли предложение народа Богини Дану и вызвали их на бой. «Если мы отдадим чужакам половину страны, — сказал король Эохайд, — они скоро заберут всё».

Между тем оружие Фир Болг произвело сильное впечатление на народ богини Дану. Они решили, что для противоборства с таким сильным противником им следует занять более удобную позицию, и отошли к равнине, которая получила название Маг-Туиред

— оно означает «Равнина Башен» (то есть надгробий). Там имелись удобные пути для отступления — в случае поражения (а Племена Богини Дану не исключали такой возможности) можно будет спастись бегством.

Воины Фир Болг расположились на противоположном конце той же долины и стали лагерем. Фир Болг тоже понимали: соперники их весьма сильны.

Начались опять переговоры. Воины Фир Болг попросили сто пять дней — на то, чтобы почистить шлемы, наточить мечи и изготовить копья, как у Племен Богини Дану. «А вы, наверное, желали бы обзавестись пиками, наподобие наших», — прибавил парламентар.

Сто пять дней шла подготовка к битве, и наконец войска сошлись на «Равнине Башен». Воины богини Дану сомкнули широкие, обитые красной материей щиты. Их строй казался поэтому огненным. Фир Болг сверкали мечами и копьями.

Битва началась с единоборств: трижды по девять бойцов богини Дану противостояли такому же числу воинов Фир Болг. Погибли все до единого. Сражение продолжалось четыре дня, обе стороны понесли тяжелые потери.

Герой клана Фир Болг — Сренг — сразился с Нуаду и отрубил тому руку и половину щита. (Впоследствии для Нуаду была изготовлена серебряная рука, которая двигалась на особых сочленениях и действовала совсем как настоящая).

Король Фир Болг — Эохайд Мак Эрк, страдая от жестокой жажды, с сотней своих уцелевших воинов отправился на поиски воды. На берегу реки его настигли преследователи. Король пытался отбиваться, но был убит. На его могиле впоследствии насыпали курган.

Оставшиеся в живых воины Эохайда, числом не более трехсот, решили сражаться до последней капли крови. Однако враги предложили им почетный мир: одну пятую Ирландии во владение — любую, какую те пожелают выбрать. Фир Болг согласились и выбрали Коннахт. И еще в семнадцатом веке многие обитатели Коннахта считали себя потомками Фир

Болг, а предком своим называют героя Сренга.

Союз с фоморами

После того, как Нуаду получил свое увечье, он не мог уже стать королем Ирландии — согласно древним законам, калека не имеет права на королевскую корону. Поэтому Нуаду был низложен, и собрался совет всего клана — следовало избрать нового короля.

И было принято решение заключить мир с фоморами, а чтобы этот союз был прочным, пригласили Бреса, сына короля фоморов Элатхана, прибыть в Ирландию и стать их повелителем.

Само имя «Брес» означает «красивый»: он описывается как златокудрый статный муж, с золотыми цепями на шее, в одежде, расшитой золотыми нитями. Чтобы укрепить союз, в жены Бресу дали Бригит, дочь Дагды.

Верховная власть была передана ему на том условии, что он немедленно отречется от нее, если его правление разочарует избравших его.

Брес, разумеется, дал такую клятву и тут же ее нарушил. Для начала он потребовал дани с каждого очага, с каждой тестомешалки и каждой ручной мельницы, а с каждого человека — по унции золота подушной подати.

Затем Брес потребовал отдать ему всех буро-коричневых и бесшерстных коров, и подданные подчинились ему. Затем Брес приказал прогнать весь скот Ирландии между двумя огромными кострами. После этого все шкуры подпалились и лишились шерсти, так что Бресу отошли вообще все коровы на острове, а остальные жители страны лишились главного источника пищи.

Так все боги из клана богини Дану превратились фактически в батраков короля Бреса: силач Огма собирал дрова, а Дагда строил крепости.

И вот однажды, когда Дагда, как обычно, работал на стройке, к нему подошел его сын Оэнгус. «Какую награду ты рассчитываешь получить за свою работу?» — спросил он. Дагда признался, что пока даже не задумывался над этим. Тогда Оэнгус дал ему совет: попросить у Бреса, чтобы тот собрал весь скот Ирландии на одной равнине, и тогда Дагда сможет выбрать себе одну из коров. «И тогда бери телку черной масти по имени Океан», — закончил Оэнгус.

Как и предвидел Оэнгус, король Брес посмеялся над наивностью Дагды, запросившего за свою грандиозную работу всего лишь одну телку, и

легко выполнил просьбу бога.

Только впоследствии стало ясно, что совет Оэнгуса был весьма хорош.

Тем временем племя богини Дану влачило мрачное существование. Брес был скуп. В отличие от королей былого, он не угощал никого из тех, кто к нему приходил, и запах эля забыли при королевском дворе. Ни поэты, ни музыканты не услаждали больше слух своим искусством. В конце концов Брес вообще начал морить своих подданных голодом, и боги из клана богини Дану начали слабеть. Огма приносил дров все меньше и меньше, так что не хватало уже для отопления домов.

В это мрачное время дети целителя Диан Кехта, сын Мидах и дочь Эйрмид, — как мы помним, тоже целители, как и их отец, — тайком проникли в замок, где обитал свергнутый король Нуаду.

Одноглазый привратник короля Нуаду, печально сидел у ворот, держа на коленях кошку. Молодые боги представились ему искусными врачевателями.

«Коли так, то сделайте мне новый глаз», — попросил привратник.

И целители вынули глаз у кошки и вставили его привратнику в пустую глазницу. Правда, пересаженный глаз остался кошачьим и упорно высматривал по ночам мышей, мешая хозяину спать, зато днем дремал. Но привратник все равно очень обрадовался и побежал рассказать своему повелителю о чуде.

Свергнутый король с серебряной рукой велел тотчас позвать к нему врачевателей. Дело в том, что у него загноился сустав в том месте, где искусственная рука соприкасалась с телом, так что Нуаду очень страдал.

Мидах спросил, где же находится настоящая рука, та, что была отсечена. Нуаду ответил, что она зарыта глубоко в земле.

Тогда Мидах выкопал ее и приладил на прежнее место к культяшке, приказав жилам и костям срастаться. За три дня и три ночи рука прижилась, и Нуаду снова стал здоров.

Такое самоуправство раздражило Диан Кехта. Кроме того, бог-врачеватель рассердился, когда понял, что сын превзошел его в лекарском искусстве.

Он велел Мидаху прийти, и как только сын вошел, ударил его по голове мечом, но не сильно — повредил кожу, не затронув глубже. Мидах легко залечил эту рану.

Тогда Диан Кехт ударил снова, и на сей раз рана дошла до кости. Однако Мидах и с этим справился. Несколько раз Диан Кехт испытывал сына, каждый раз нанося ему все более тяжелые повреждения, и наконец разрубил ему голову пополам. Жить без головного мозга не смог даже

такой великий целитель, как Мидах. Он умер, и отец похоронил его.

Но и после смерти Мидах оставался величайшим целителем: на его могиле выросло триста шестьдесят пять целебных стебельков — для излечения всех болезней каждого из трехсот шестидесяти пяти нервов, имеющих в человеческом теле.

Сестра Мидаха — Эйрмид — собрала эти стебельки и разложила на своем плаще — в соответствии с их свойствами. Узнав об этом, Диан Кехт разгневался пуще прежнего. Он схватил и скомкал плащ дочери, перемешав все травинки. А если бы он этого не сделал, люди научились бы излечивать любые хвори и обрели бессмертие.

Однако вернемся к низвергнутому королю Нуаду. Он перестал быть калекой как раз вовремя: к тому моменту Племя Богини Дану убедилось в том, что избрав себе королем Бреса, оно совершило огромную ошибку.

Брес, что называется, перегнул палку. Последней каплей, переполнившей чашу терпения его божественных подданных, стало оскорбление, которое король-фомор нанес Кэйрбру, сыну Огмы.

Дело в том, что сказители и барды, люди, владеющие словом, традиционно пользовались у кельтов огромным уважением. Поэтому Кэйрбр, бывший, как и его отец, бардом, закономерно рассчитывал на почет и уважение со стороны короля. Он пришел в гости к Бресу, ожидая, что его усадят за стол рядом с владыкой. А Брес поместил барда в маленькую тесную клетушку, где не нашлось ни очага, ни постели, и из всей мебели имелся лишь маленький столик, на котором стояло блюдо с тремя кусочками засохшего хлеба. Барду даже не дали эля!

Такое оскорбление было чем-то большим, нежели пренебрежение к гостю: Брес нанес удар традиционным ценностям народа, которым управлял.

Существовал обычай: покидая двор, поэт слагал стихи в честь хозяина. И Кэйрбр, уезжая наутро от злого и жадного Бреса, сочинил такие стихи, однако не хвалебные, как то было принято, а злые и едкие. Считается, что это была первая сатира, написанная в Ирландии. Но в принципе «песни поношения» — достаточно распространенный способ мщения в те времена. Ведь бард не просто сочинитель стихов, он имеет непосредственную связь с божественными силами, и его слово обладает властью благословлять или проклинать. Согласно ирландским поверьям, магическая сила бардовских стихов способна была даже изводить крыс!

Итак, Кэйрбр проклял Бреса:

Без пицци на блюде, без молока в в кувшинах,

Без крова над головой во мраке ночном,
Без золота для поэтов пусть пребудет Брес!

Весь народ повторял эти строки, вынуждая Бреса отречься от престола. Тем более что Нуаду больше не был калекой и мог вернуться.

И Брес отбыл в страну фоморов, укрытую морскими волнами.

Он обратился с жалобами к своему отцу, королю Элатхану. Фоморы собрались на совет, чтобы решить, как им поступить с Ирландией. Решено было собрать войско, а затем, разбив неприятеля, привязать Ирландию канатами к кораблям и оттащить ее в край льда и мрака, где Племена Богини Дану не смогут отыскать ее.

Присутствовал на этом совете и знаменитый фомор по имени Балор Дурной Глаз.

Балор, как явствует из его имени, был обладателем ядовитого ока, взор которого убивал любого, на кого обратится. Обрел он эту способность следующим образом: как-то раз Балор заглянул в окно дома, где маги — верные слуги его отца, быкоголового Буарайнеха, — варили колдовское зелье. Ядовитый дым варева попал Балору прямо в глаз, после чего этот глаз и превратился в убийственное оружие. Жизнь Балору сохранили при одном условии: смертоносный глаз будет всегда закрыт.

Согласно другим преданиям, в тот момент, когда Брес попросил у Балора помощи, чтобы одолеть Нуаду и снова захватить Ирландию, Балор был уже стар и немощен, и именно по этой причине смертоносный глаз был закрыт огромным веком. Так что если фоморам требовалось уничтожить врагов этим поистине оружием массового поражения, им приходилось поднимать веко веревками и рычагами.

Светлый Луг

Не будет преувеличением сказать, что самым любимым и популярным божеством кельтов был Луг. Это божество выступает как новичок, как пришелец среди Племен Богини Дану.

Луг хорошо известен во всем кельтском мире: у галлов это *Lugus*, «сияющий», у ирландцев — *Lug*, у валлийцев — *Lleu*. Он связан с солнечным светом, с почитанием солнца. О распространении культа Луга свидетельствуют названия множества населенных пунктов — Лион, Лан, Лейден, все они происходят от «Лугдунум» — «крепость Луга».

Вот что рассказывают о происхождении Луга.

Уже известный нам Балор, страшный фомор с ядовитым глазом, узнал от друидов, что будет убит собственным внуком.

Единственным отпрыском Балора была дочь Этлинн. Чтобы избежать плачевной участи, Балор запер ее в башне на скалистом мысу на острове Тори и поручил опеке двенадцати нянек. Им было наказано сделать так, чтобы девочка никогда даже не узнала о существовании лиц другого пола. Так и шло год за годом, и наконец Этлинн выросла и превратилась в девушку невероятной красоты.

Вот что произошло дальше.

Мы помним, что у бога-врачевателя Диан Кехта, кроме Мидаха, были еще сыновья, которых звали Киан, Кете и Ку.

У Киана имелась чудесная корова, которая давала очень много молока, так что охранять это животное требовалось весьма тщательно. Киан с братьями буквально глаз с нее не спускали.

Этой-то коровой решил завладеть Балор. Как-то раз Киан, Кете и Ку пошли к кузнецу Гоибниу, чтобы отковать оружие. Для этой цели они взяли особую сталь. Киан и Кете вошли в кузницу, а Ку оставили следить за коровой.

Тут появился Балор, принявший облик маленького красноволосого мальчика. (Красный — в частности, красные волосы, — в кельтском мире явственное указание на потусторонние силы и недобрые намерения).

«Ты здесь охраняешь корову, — обратился он к Ку, — а твои братья между тем злоумышляют против тебя. Себе-то они будут ковать мечи из чудесной стали, а для тебя оставили металл самый обычный».

В ярости Ку бросился в кузницу, а корову оставил без присмотра.

Балору только того и нужно было, он захватил корову и перенес ее к себе, на остров Тори.

Киан решил отомстить Балору за обиду. Он обратился к Бирог — женщине-друиду, и та дала ему добрый совет. Киан переоделся в женское платье, и вдвоем с Бирог они перебрались через море на остров Тори. Бирог рассказала служанкам и нянькам Этлинн, что они, мол, спасались от преследователей, потерпели кораблекрушение и теперь просят убежища.

Няньки их впустили. Бирог тотчас погрузила их в волшебный сон, а Киан тем временем пробрался к Этлинн и «добился ее благосклонности». Когда же няньки проснулись, Киан и Бирог уже исчезли.

Спустя некоторое время обнаружилось, что Этлинн ожидает ребенка, и в положенный срок родила сразу трех сыновей.

Балор пришел в бешенство. Он приказал немедленно утопить младенцев. Слуга завернул детей в полотно и заколол булавкой, чтобы бросить сверток в море. Но по дороге булавка раскрылась, и один из трех новорожденных выпал из свертка. Слуга так и потерял его. Он утопил двух оставшихся и доложил повелителю о том, что приказ его выполнен.

А выпавшего мальчика подобрала Бирог. Она принесла младенца Киану, и тот передал его на воспитание богу-кузнецу. Юный бог выучился кузнечному делу, а затем и вообще всем ремеслам. Когда же он немного подрос, боги отправили его на воспитание к королю Великой Равнины — иначе говоря, потустороннего царства.

...В то самое время, когда Брес просил у старого Балора помощи, чтобы фоморам совместно покорить Ирландию, у богов народа богини Дану шел пир. Нуаду праздновал свое возвращение на престол и угощал подданных мясом и элем.

Когда праздник был в разгаре, в ворота вошел незнакомец в роскошных одеждах. Это был Луг, о котором еще никто ничего не знал, новичок в мире богов, пришелец в Ирландии.

Страж у королевских ворот задержал чужака и начала задавать ему вопросы.

— Кто ты такой? — спросил привратник.

Луг отвечал, что он плотник.

— У нас уже есть плотник — Лухтэйн, сын Лухайда.

— Спроси меня, я кузнец, — настаивал Луг.

— У нас есть и кузнец — Гоибниу.

— Спроси меня, я герой.

— У нас есть герой — силач Огма.

— Я играю на арфе.

— И арфист у нас есть.

Луг перечислял все свои умения: он чародей, врачеватель, поэт, знаток преданий, он виночерпий, и медник... Но каждый раз оказывалось, что в Таре — столице Нуаду — уже есть божество, владеющее этим ремеслом, и притом самым наилучшим образом.

— В таком случае спроси своего короля, — сказал Луг, — есть ли у него кто-либо, кто совмещает в одном лице все эти ремесла и искусства. Если таковой найдется — значит, я действительно не нужен в Таре.

И тогда привратник доложил королю, что пришел некто, называющий себя Лугом, повелителем всех искусств, знающим все ремесла на свете.

Здесь уместно вспомнить упоминание Цезарем некоего «Меркурия», которого кельты почитают больше всего. «Он имеет больше, чем все другие боги, изображений, — пишет Цезарь, — его считают изобретателем всех искусств». Очевидно, римлянин имел в виду Луга.

Боги решили испытать Луга. Для начала король пригласил лучшего шахматиста, но Луг легко обыграл его, причем изобрел новую защиту, получившую название «защита Луга». (Игра, которая упоминается в ирландских мифах, похожа на шахматы, но таковыми, в общем, не является: это фидхелл. Точные правила ее не известны. По всей видимости, в центре доски, символизовавшем столицу, располагается верховный правитель; по сторонам от него — четыре короля. Нападение на них следовало отразить игрокам).

Войдя в пиршественный зал, Луг уселся на «кресло сказителя», куда обычно устраивали лишь мудрейших мужей.

Посреди зала лежал огромный камень — сдвинуть эту махину могли бы только четыре упряжки быков. Силач Огма взял эту глыбу и выбросил за порог. Тогда Луг поднялся с кресла, принес камень обратно в зал и уложил на прежнее место.

Боги попросили новичка сыграть на арфе, и Луг усладил их слух «усыпляющей мелодией». Король со всеми своими приближенными тотчас заснули глубоким сном и проспали сутки — они пробудились на следующий день ровно в тот же час.

Тогда Луг заиграл печальную песнь, и слушатели горько заплакали. А закончил выступление веселой мелодией, и все рассмеялись.

Нуаду решил, что именно Луг поможет богам совладать с опасностью, которую представляют для Ирландии фоморы. Поэтому он уступил новичку свой трон на тридцать дней, а сам перебрался в «кресло сказителя».

Луг же тотчас созвал совет и начал спрашивать богов — что каждый из

них способен сделать ради победы над врагом?

Диан Кехт отвечал, что берется излечить любого раненого, если только у того не отрублена голова или не сломан позвоночник.

Кузнец Гоибниу обещал заменять на новые каждый сломанный меч и дротик, даже если война продлится семь лет. Его копья будут бить без промаха, каждый раз нанося смертельную рану. «Дулб, кузнец фоморов, не в силах создать что-либо подобное», — прибавил он.

Медник Крейдхн собирался изготовить заклепки для копий, рукояти для мечей, шипы и оковку для щитов.

Плотник Лухтэйн брал на себя щиты и древки для копий — причем из самой прочной древесины.

Богатырь Огма сказал, что убьет короля фоморов и вдобавок трижды по девять его приближенных.

«Благой бог» Дагда указал на свою палицу. Когда войска сойдутся на поле боя, он будет крушить этой палицей кости фоморов до тех пор, пока они не захрустят, как галька под копытами коней.

Морриган, которая всегда настигает тех, за кем гонится, предвкусала преследование бегущих врагов.

Бард Кэйрбр уже готовил заклинания против врагов и «песни поношения», которые развеют в прах их честь и доблесть.

Главный виночерпий Ирландии Матхган был по совместительству и главным магом, и он намеревался своим искусством обрушить на фоморов двенадцать горных вершин Ирландии. Другие же виночерпии (у народа богини Дану их было девять) сказали, что спрячут от фоморов двенадцать самых больших озер и двенадцать самых главных рек Ирландии, чтобы враги нигде не могли утолить жажду. Народ же Дану сможет пить сколько угодно, даже если война продлится семь лет.

И наконец друид Фигол вознамерился направить в лицо фоморам три огненных потока, дабы отобрать у них две трети их сил и мужества. А Племена Богини Дану, наоборот, с каждым вздохом будут набираться мощи и храбрости и не почувствуют никакой усталости.

Приготовления к великой войне с фоморами продолжались целых семь лет.

Сыновья Туиреанна

Хоть Брес и был свергнут, он продолжал отправлять в Ирландию своих сборщиков дани. И вот в очередной раз явились сборщики — их было девять раз по девять, — и расположились в месте, которое называлось «Балоров холм». Там они ожидали тех, кто принесет им подать.

Но вместо привычной картины перед ними предстал некий молодой герой. Он скакал на Роскошной Гриве — лошади Мананнана. Облачен он был в сверкающие доспехи и шлем Мананнана, которые не могло пробить никакое оружие. В руках он держал меч, щит и отравленные дротики. Глаза фоморов ослепли при виде этого сияния.

Прекрасный Луг набросился на сборщиков податей, присланных фоморами, и истребил почти всех. Он оставил лишь девятерых, которым приказал передать Балору, что племя богини Дану больше ничего не заплатит фоморам.

Известие о новом предводителе богов вызвало переполох на острове со стеклянной башней. Балор ломал себе голову — кто бы это мог быть, но его жена сразу же догадалась: «Наверняка это сын нашей дочери Этлинн». И предсказала: «Раз твой внук решил связать свою судьбу с народом своего отца, а не матери, — не видать нам больше власти над Ирландией».

Но фоморы все равно продолжали готовиться к этой войне.

Принимали свои меры и Племена Богини Дану. Луг разослал гонцов по всей Ирландии, призывая богов присоединиться к нему.

Своего отца Киана он отправил на север — поднимать мужей Ульстера на борьбу с фоморами.

По пути туда, проходя равнину Муиртемне, он встретил трех братьев — трех воинов в полном вооружении. Они направлялись в его сторону.

То были сыновья Туиреанна, сына Огмы, — Бриан, Иухар и Иухарба. Согласно одному из преданий, матерью их была сама богиня Дану.

Эти три брата враждовали с Кианом, Кете и Ку.

На сей раз Киан был один и понял, что обстоятельства складываются не в его пользу. Он заметил поблизости стадо свиней. Киан ударил сам себя волшебной палочкой, превратился в поросенка и спрятался среди остальных свиней.

Но сыновья Туиреанна успели его заметить и стали доискиваться — что случилось с тем воином, которого они только что видели перед собой.

Младшие братья только плечами пожимали, но Бриан, старший и самый хитрый из них, пристыдил их за ненаблюдательность.

— На войне вам пригодилась бы бдительность, — сказал он, — а вы ее не проявили. Но я все успел заметить: этот человек ударил себя палочкой друидов и теперь в облики поросенка пасется вон в том стаде, уткнувшись пяточком в землю. А ведь я даже знаю его имя. Это наш давний недруг Киан.

— Жаль, что свиньи принадлежат богам из племени богини Дану, — сказали младшие братья. — Иначе мы могли бы их всех перебить и таким образом уничтожить Киана вместе с прочими свиньями.

Но Бриан знал, как отличить оборотня от обычного зверя, и превратил себя и своих братьев в огромных косматых псов. Псы-оборотни бросились к стаду и очень быстро отыскали там поросенка-оборотня. Они выгнали его на открытое место, после чего Бриан снова стал человеком и ранил Киана копьем.

Оборотень начал просить о том, чтобы ему позволили принять перед смертью человеческий облик, и Бриан охотно разрешил ему это: «Лучше я убью человека, нежели свинью!»

Киан вернулся к своему изначальному облику и засмеялся: «Если бы вы убили свинью, то вам пришлось бы заплатить виру только за свинью, — сказал он. — Но коль скоро вы убьете человека, то и виру заплатите за человека. И она будет поистине огромной! Напрасно вы считаете, что никто не узнает о вашем преступлении: оружие, которым вы меня убьете, расскажет обо всем».

На это Бриан сказал: «Тогда мы убьем тебя без всякого оружия».

Вместе со своими братьями он забросал Киана камнями, после чего они попытались похоронить мертвеца. Но земля шесть раз в ужасе возвращала тело обратно. И лишь на седьмой раз они закопали его на глубине человеческого роста и придавили сверху камнями.

Луг тем временем ожидал своего отца в Таре. Когда тот не пришел, Луг отправился на поиски и скоро прошел по той же самой равнине, где погиб Киан. Тогда камни и сама земля, бывшая свидетельницей убийства, воззвали к Лугу и поведали ему правду. Луг раскопал могилу и увидел, какой смертью умер его отец. Он оплакал мертвого и снова похоронил его, насыпав огромный курган и установив столб с памятной надписью, для которой он воспользовался алфавитом «огам».

После этого Луг вернулся в королевский дворец в Тару и увидел там среди прочих трех сыновей Туиреанна.

Тогда Луг громко заговорил. Он спросил собравшихся, какую кару они

сочли бы достойной для убийц своего отца.

Многие не скрывали удивления, а Нуаду ответил за всех:

— Не твой ли отец убит?

— Так и есть, — отвечал Луг. — И я вижу здесь тех, кто это сделал. Впрочем, они лучшего моего знают, как все произошло.

Боги заговорили разом и сошлись на мнении, что нельзя удовлетвориться ничем, кроме смерти убийц отца. Сыновья Туиреанна, не желая выдавать себя, присоединились к общему гласу и тоже высказались за смерть убийцам.

Тогда Луг сказал, что согласен взять не жизни своих врагов, но лишь некую плату в качестве выкупа. Нуаду был поражен его добросердечием: «Будь я убийцей твоего отца, то счел бы, что дешево отделался!»

Сыновья Туиреанна тем временем совещались между собой. Младшие готовы были сознаться в содеянном, коль скоро им за это не грозила смерть, но Бриан опасался подвоха: «Мы скажем правду, а Луг отречется от своих слов и потребует нашей смерти!»

Наконец Бриан пошел на хитрость. Он вышел на середину зала и объявил:

— Хоть мы и невиновны в убийстве Киана, но видим, что Луг подозревает именно нас. Что ж, мы не хотим никого гневить и поэтому согласны заплатить ту виру, которую потребует Луг, как если бы мы были убийцами на самом деле.

И Луг назвал свою цену:

— Вы должны мне три яблока, свиную кожу, копье и двух коней с колесницей. Кроме того я требую семь свиней, собаку, вертел для жаркого и три вопля на холме. Такова моя цена. Если она покажется вам слишком высокой, могу кое-что сбавить, а если же нет — то платите, и поживей.

— Будь она в сто раз выше, и то мы не сочли бы ее чрезмерной, — ответил Бриан. — Однако она выглядит поистине ничтожной.

— Мне она не кажется ничтожной, — возразил Луг. — Поклянись перед всеми богами, что заплатите сполна, а я поклянусь, что не потребую с вас большего.

Тогда сыновья Туиреанна дали клятву.

И Луг объяснил им, в чем именно состоит цена.

Три яблока — это яблоки из чудесного сада, который находится на краю света. Яблоки эти величиной с голову месячного ребенка, цвет их золотой, по вкусу они не отличаются от меда. Тот, кто их отведаст, исцеляется от всех болезней и ран. И сколько бы ни ели от этих яблок, они не уменьшаются.

Свиная кожа, которую потребовал Луг, принадлежит царю Греции Туису. Славится она тем, что излечивает больных, стоит им только завернуться в нее, а кроме того, если пустить по этой коже струйку воды, она превращается в вино на девять дней.

Что касается копья, то это отравленное копьё персидского царя Писира. Оно неудержимо в бою и отличается такой свирепостью, что приходится держать его под водой — иначе оно уничтожило бы весь город, в котором хранится.

Два коня и колесница принадлежат Добхару, королю Сиограйра. Они могут скакать по земле и по воде.

Семь поросят — собственность Эасала, царя Золотых Столбов. Если их заколоть вечером, то наутро они будут бегать как ни в чем не бывало. Кто отведаст их мяса — тот навсегда исцелится от болезней.

Собака же, о которой шла речь, обитает в стране Иоруайд. Она способна мигом настичь и задушить любого дикого зверя, а сама по себе прекраснее солнца в огненной повозке.

На острове Финхори, что лежит на дне моря между Альбой и Эрином (то есть между Англией и Ирландией), живут особенные женщины, и вот у них-то надлежит забрать вертел, о котором шла речь в требовании Луга.

Но что же это за три вопля на холме?

Это самоубийственное задание, потому что холм, на котором они должны прозвучать, — это Кнок Мохээн, и хозяева этого холма, Мохээн и его сыновья, никому не позволяют нарушать там безмолвие — таким уж они связаны обетом. Именно они, кстати, обучали Киана тонкостям военного искусства. И если сам Луг простит убийц своего отца, Мохээн этого никогда не сделает.

Так что если даже убийцам и удастся раздобыть все те волшебные предметы, которые затребовал в качестве виры сын погибшего, то на последнем этапе задания они все равно непременно погибнут.

В этой истории перечислены многие сокровища Племен Богини Дану, о которых можно узнать и из других преданий. Там они выглядят немного по-другому.

Например, мы точно знаем, что у Луга имелось чудесное копьё, но, согласно другим сагам, это копьё боги привезли со своей далекой прародины — из города Гориаса.

Встречаем мы рядом с Лугом и лохматого пса: в бою этот зверь отличается неукротимой свирепостью, а вода, в которой он купается, превращается в вино.

Нам знакомы и свиньи, способные возрождаться и бесконечно питать

богов своим мясом. Колесница, мчащаяся по воде и земле, принадлежит Мананнану, но ездит на ней и Луг. Что касается вертелов, то известны подобные же предметы, изготовленные в Таре богом-кузнецом Гоибниу.

В предании о вине за смерть отца, однако, заметна дальновидность Луга: почти все «артефакты», которые он запросил, несомненно пригодятся богам в грядущей войне с фоморами.

Поэтому Луг даже немного помог своим кровным врагам в добывании таких полезных предметов.

Дело в том, что сыновья Туиреанна попросили самого Луга отдать им коня Роскошная Грива и лодку «Метлу волн», которая мчится по морю сама собой и доставляет хозяина, куда тот пожелает. И конь, и «Метла волн» в то время находились в собственности Луга — Мананнан вручил их этому неотразимому любимцу всех богов «попользоваться».

Коня Луг не отдал, а «Метлу волн» одолжить согласился.

Братья решили сделать так, чтобы люди запомнили их не как убийц Киана, а как мудрецов и храбрецов, сумевших осуществить неосуществимое.

И они действительно выполнили почти все требования Луга, то превращаясь в различных животных и птиц, то вступая в сражения, то исполняя чудесные песни, имевшие магическую силу.

К тому времени, когда их миссия была почти закончена, Луг уже знал, что сыны Туиреанна сумели раздобыть почти все, что он потребовал с них в уплату за злодеяние. Недоставало лишь вертела да последнего приказа — прокричать на холме Мохазна. Луг хотел, чтобы враги успели отдать ему добычу прежде, чем погибнут от рук Мохазна и его сыновей. Поэтому он наслал на Бриана и его братьев заклятье, и те напрочь забыли о последней части виры и вернулись в Ирландию.

Луг находился в Таре вместе с Нуаду, когда пришла весть о возвращении странников. Тотчас Луг набросил на себя плащ Мананнана и стал невидимым. Король же ласково поздоровался с сыновьями Туиреанна и спросил их, все ли они привезли, что потребовал Луг.

Те отвечали: «Всё» и передали королю добычу. Тут явился перед ними Луг и спросил: «Где же вертел? И крикнули ли вы на холме Мохазна трижды?»

В этот момент чары забвения покинули братьев, и они удалились со стыдом.

С чудесным вертелом не возникло никаких сложностей. Бриан надел особые «водяные доспехи» — их называют также «стеклянными», — и опустил под воду. Несколько дней он бродил по дну морскому, пока

наконец не обнаружил там остров, где жили светловолосые жены, которые занимались рукоделиями. Кругом было много прекрасных предметов, и среди них Бриан обнаружил вертел.

Он уже думал, что сумеет похитить вертел и уйти незамеченным, когда женщины стали над ним смеяться. «Будь даже с тобой твои братья, — сказали они, — трижды по пятьдесят жен легко справились бы со всеми вами! Но так уж и быть, забирай вертел, не зря же ты так старался!»

Бриан поблагодарил их и вернулся на ладью «Метлу волн».

Осталось последнее задание. Мохээн сразу заметил чужаков и бросился к ним навстречу. В жестокой битве Мохээн был убит.

Тогда трое сыновей Мохээна — Корк, Конн и Эдх — поспешили отомстить за отца, и сыновья Туиреанна убили и их. Но сыновья Мохээна дорого продали свою жизнь: на телах их противников зияли раны столь ужасные, что сквозь них свободно могла пролететь птица. Бриан, однако, поднялся и помог встать своим братьям. Из последних сил поднялись они на холм и прокричали там трижды. Затем они взошли на свою ладью, и та доставила их к Туиреанну.

Туиреанн бросился к Лугу, упрашивая его одолжить волшебную свиную кожу, которая исцелила бы его сыновей. Но Луг ответил отказом. Так умерли его кровные враги, а их отец пропел над ними погребальную песню и от горя тоже скончался. В общем, всех четверых похоронили в одной могиле.

Битва при Маг-Туиред

На праздник Самайн фоморы высадились в Ирландии, и Морриган узнала об этом с помощью чар. Луг отправил Дагду к фоморам для переговоров, чтобы выиграть своему народу немного времени, а сам начал собирать воинов на битву.

Фоморы приняли его с почетом и устроили в его честь большой пир. На самом деле они хотели посмеяться над этим богом, который был известен как большой любитель каши. Они взяли огромный котел — больше, чем кулаки пятерых великанов, — влили в него четыре галлона свежего молока, добавили муки и свиных окороков. Сварив кашу, они вылили содержимое котла в огромную яму.

«Если ты не съешь все это до последней капли, — сказали они Дагде, — то мы убьем тебя, поскольку нам вовсе не хочется, чтобы ты, вернувшись домой, рассказывал, будто фоморы не сумели угостить тебя как следует».

Но кашей Дагду было не запугать. Он вынул ложку таких размеров, что в ней запросто могли бы уместиться спящие рядом мужчина и женщина, запустил ее в яму и начал черпать варево.

Он дочиста съел все, что наготовили для него фоморы, после чего ослабел, и его потянуло в сон. Живот у Дагды раздулся и стал не меньше, чем обеденный чан в богатом доме. И пока фоморы смеялись над объевшимся Дагдой, Луг собирал войско.

Тем временем Дагда проспался, поднялся и побрел восвояси. Одет он был кое-как: спереди его рубаха была длинной, сзади — короткой. Он очень отяжелел и оставлял следы, глубокие настолько, что их можно было принять за границу между королевствами.

И вот наконец сошлись оба войска лицом к лицу. Началось традиционно — с поединков между отдельными воинами. В первый день сражались лишь простые воины, а вожди только наблюдали. Лугу же вообще запретили сражаться: мало ли что! Вдруг его ранят или даже убьют? Народ богини Дану счел, что утрата такого выдающегося предводителя станет невосполнимой. Поэтому к Лугу приставили семь воинов, которые сторожили его и не пускали в битву.

В одиночных схватках побеждали то боги, то фоморы. И если мечи и копья фоморов ломались, то навсегда, и если погибали фоморы, то больше

не воскресали. Однако иначе обстояли дела у народа богини Дану. Оружие и доспехи, поврежденные накануне, на следующий день опять сверкали, а воины Дану, убитые противниками, выходили на поле целыми и невредимыми.

Фоморы решили разузнать, что происходит. На роль лазутчика они выбрали Руадана, сына короля Бреса и Бригит, дочери Дагды. Мы помним, что этот брачный союз был заключен в то время, когда Бреса призвали на престол Племен Богини Дану.

Руадан ловко притворился одним из воинов богини Дану и вскоре отыскал бога-кузнеца Гоибниу. Он обнаружил, что кузнец, плотник и медник трудятся без устали: Гоибниу выковывает наконечники копий тремя ударами молота, Лухтэйн вырезает древки тремя взмахами топора, а Крейдхн прикрепляет наконечник древку настолько плотно, что ему не приходится проковывать бронзовые заклепки.

Вернувшись к фоморам, Руадан рассказал им обо всем, что увидел. И те решили, что нужно убить Гоибниу.

Руадан вернулся в кузницу и, снова изображая из себя воина из народа Дану, попросил новый дротик. Гоибниу подал ему дротик. Едва завладев оружием, Руадан вонзил дротик в тело бога-кузнеца. Но Гоибниу вырвал дротик из раны и, в свою очередь, смертельно ранил врага. Истекая кровью, Руадан вернулся к своим и умер на руках отца и матери. И Бригит оплакала свое дитя.

А Гоибниу отправился к Диан Кехту, который вместе со своей дочерью Эйрмид находился возле целебного источника: там они исцеляли раненых и даже убитых. Чудотворная вода тотчас возвращала жизнь и здоровье.

Однако фоморы вскоре узнали и о существовании этого источника. Один из вождей фоморов, Октриаллах, сын Индеха, приказал всем своим воинам взять по камню. Все вместе они приблизились к роднику и набросали в него камней, так что вся целебная вода расплескалась, а над родником выросла настоящая гора камней.

И вот наконец наступил день решающей битвы. Фоморы выстроили на равнине все свое войско. Предание сравнивает воинов-фоморов «с тремя вещами»: человеком, бьющимся головой о скалу, с храбрецом, ныряющим в пламя, со смельчаком, держащим в руках змеиное гнездо.

В последний момент Лугу удалось обмануть своих стражей, и он тоже выехал на поле на своей колеснице.

Увидев его издали, Брес обратился к своим друидам и спросил, отчего нынче солнце восходит на западе, а не на востоке, как повелось исстари.

Друиды отвечали: «Лучше бы это и впрямь было солнце; но это сияет

лик Луга, это светятся его доспехи».

И вот началась ужасающая битва. Кровь лилась рекой, и погибли в тот день многие, в том числе вождь фоморов Индекс — его сразил Огма, и Нуаду, король народа богини Дану, — он пал от руки Балора.

Наконец Луг добрался до Балора и бросил ему вызов на родном языке фоморов. Балор приказал оруженосцам приподнять ему веко, чтобы он смог взглянуть на наглеца, который посмел так дерзко заговорить с ним.

Слуги начали поднимать веко, но как только глаз открылся наполовину, Луг метнул в него камень, который вышиб глаз и пробил голову Балора.

Глаз упал на землю и, падая, погубил трижды по девять воинов-фоморов, которых случайно коснулся его угасающий взор.

А Балор умер.

Это и стало поворотным моментом битвы. Фоморы дрогнули. Явилась Морриган со свирепой песнью, вдохновлявшей богов на истребление врагов. И фоморы вынуждены были поспешно вернуться в свое подводное царство.

Но Брес был захвачен в плен, и его привели к Лугу.

«Пощади меня», — попросил Брес.

Луг спросил, какой выкуп готов заплатить вождь фоморов, и Брес ответил: «Я сделаю так, что у коров Ирландии никогда не переведется молоко».

«Какой прок нам от этого, если жизнь самих коров останется короткой?» — возразил Луг.

Продлить жизнь животных было не во власти Бреса, и он предложил иное: «Я сделаю так, что у вас каждый год будет хороший урожай зерна».

«У нас и без того есть весна, чтобы сеять, лето, чтобы растить и убирать урожай, и зима, чтобы съесть выращенное».

И тогда Луг сказал Бресу:

«Поведай нам, когда лучше пахать, когда лучше сеять и когда лучше убирать урожай».

Брес ответил: «Пашите во вторник, сейте во вторник и убирайте тоже во вторник».

И этот ловкий ответ спас Бресу жизнь.

Тем временем Луг, Дагда и Огма преследовали фоморов, потому что те похитили волшебную арфу Дагды — Уаитни. Боги последовали за ними в подводное царство, где обитали Брес и его отец Этлахан. Там они увидели арфу, висевшую на стене пиршественного зала. Арфа безмолвствовала, потому что Дагда запретил ей петь и приказал молчать, пока запрет не будет снят. Увидев Уаитни, Дагда сказал:

«Приходи, лето, приходи, зима, устами арфы, молочными сосками, бочками вина».

Проснувшись, арфа спрыгнула со стены, убив при этом девять фоморов, и бросилась в руки Дагды. Дагда сыграл на ней три мелодии: мелодию плача, мелодию смеха и мелодию сна. И когда он заиграл в третий раз, все заснули, так что боги спокойно покинули покои фоморов.

И вот тут Дагда вспомнил о той черной корове по имени Океан, которую некогда получил от Бреса в уплату за строительство замка. Он позвал ее, а она, в свою очередь, позвала своего теленка, и на ее зов все стадо ирландских коров и быков, которых фоморы увели как дань, двинулось обратно на свои луга вслед за Дагдой.

Великая победа над фоморами принесла мир и процветание Ирландии. Королем стал Луг. А Морриган и Бадб добрались до самых высоких вершин Ирландии, и там Бадб спела свою пророческую песнь, в которой сперва восхваляла победителей, а затем предсказала, что скоро настанет новая эпоха, закончится век богов и начнутся времена, когда цветы перестанут расцветать, коровы не будут давать молока, женщины потеряют стыд, мужчины сделаются слабыми, старики начнут подавать глупые советы, судьи — возглашать несправедливые приговоры, воины будут предавать друг друга, и не останется на земле ни чести, ни добродетели.

И в самом деле, закат ирландских богов близился. Говорили даже, будто Луг умер.

Но другие рассказывали о встречах с Лугом спустя много-много лет после его «смерти»...

Закат эры богов и приход людей

Новый народ прибыл из-за моря, чтобы вступить с Племенами Богини Дану в борьбу за власть над Ирландией. И эти пришельцы оказались не богами, а простыми смертными.

История о покорении богов обычными людьми для кельтов вполне типична. Правда, эти люди считали себя потомками бога смерти и, как они верили, впервые появились на земле именно из Страны Смерти (иногда она называется «Испанией», но насколько легендарная прародина этих людей соотносима с реальной Испанией — вопрос, до конца не выясненный). О происхождении кельтов из Страны Смерти упоминает и Юлий Цезарь в своих «Записках о Галльской войне». Общий отец всех людей — бог смерти Байл или Бел («бел», собственно, и означает «умирать»); этот же корень мы видим в названии праздника Белтайн).

...Жил в Испании человек по имени Брегон, и он воздвиг огромную дозорную башню. Как-то раз зимним вечером, когда воздух был особенно чист и прозрачен и человеческому взору дозволялось проникнуть дальше обыкновенного, один из сыновей Брегона, Итх, глядел с этой башни и вдруг увидел далеко за морем землю, которую он прежде не замечал.

Он захотел рассмотреть неведомую землю поближе и, взяв с собой трижды по тридцать воинов, переплыл море. Итх высадился на берегу, неподалеку от того места, где сыновья Огмы и внуки Дагды решали: кому править Ирландией после гибели Нуаду. Звали этих трех богов из Племен Богини Дану Мак Куилл, Мак Кехт и Мак Грейн. Этим трем наследникам никак не удавалось поделить королевство между собой таким образом, чтобы все были удовлетворены.

Поэтому они прибегли к древнему способу разрешения споров — попросили чужака стать их судьей.

Но Итх оказался в данном случае не на высоте, и совет его прозвучал весьма опрометчиво. «Поступайте по справедливости, — изрек он, — ибо земля ваша прекрасна, богата плодами и медом, хлебом и рыбой, и жара и холод здесь умеренны».

Из этих речей боги клана Богини Дану поняли одно: чужеземцу так нравится Ирландия, что он, кажется, не прочь захватить ее. Поэтому они собрались и убили Итха.

Однако спутники пришельца, трижды по тридцать воинов, отбили у

них тело своего предводителя и увезли назад в Испанию. И тогда племянник Итха, сын его брата Миль поклялся отомстить ирландцам.

Он собрал своих восьмерых сыновей (с их женами), и сопровождали их тридцать шесть вождей, у каждого был собственный корабль с дружиной.

Из сыновей Миля особенно примечателен друид Амергин. В пути умерла его жена, Скейне, которую похоронили там, где причалили корабли пришельцев.

Первого мая, в праздник Белтайна, сыновья Миля прибыли в Ирландию.

Первым сошел на берег друид Амергин. Он ступил на землю правой ногой и сложил песнь, в которой говорит о том, что поэт — это тот, кто возжигает в людях пламя мысли; существо поэта — слово и знание, а слово и знание сливаются со всем сущим, с ветром и волнами, с дикими зверями, искусством мастера и копьем, что начинает битву.

Как и все друидические стихи, заклятье Амергина темно для понимания потомками, но земля Ирландии определенно услышала его.

Сыновья Миля и их воины двинулись к Таре, столице Племен Богини Дану.

По пути они повстречали женщину, и она назвалась Банбой, женой Мак Куилла.

«Не пришли ли вы для того, чтобы завоевать Ирландию?» — спросила она.

Чужаки отвечали ей, что это именно так.

«В таком случае обещайте мне, что когда захватите Ирландию, вы назовете ее моим именем», — сказала Банба.

И друид Амергин обещал ей выполнить это.

Спустя некоторое время они встретили вторую богиню. Это была Фотла, жена Мак Кехта. Она обратилась к Амергину с такой же просьбой, что и ее предшественница, и он также дал ей обещание.

И наконец, когда они оказались возле горы Уснех, то увидели королеву невероятной красоты, причем она постоянно меняла облик, превращаясь из прекрасной женщины в остроклювую бело-серую ворону и снова в женщину. Она подошла к Эремону, одному из сыновей Миля, и уселась напротив него. Ее имя было Эриу, и она была женой Мак Грейна, солнечного бога. Желание этой богини было таким же: дать Ирландии ее имя.

И Амергин выполнил свое обещание: остров называли Банба, Фотла и Эрин (косвенный падеж от имени «Эриу»). Но имя «Эрин» прижилось

прочнее.

Когда сыновья Миля прибыли в Тару, Мак Куилл, Мак Кехт и Мак Грейн велели им немедленно покинуть Ирландию, и тогда Амергин изрек «первое суждение, прозвучавшее в Ирландии» — фактически выступил в качестве мудрого судьи. Захватить своих врагов врасплох, сказал он, — недостойный поступок. Поэтому сыновья Миля должны удалиться от берега на расстояние, равное длине девяти волн, а уж потом вернуться и дать бой. Если они победят Племена Богини Дану, значит, земля эта по праву принадлежит им.

Сыновья Миля подчинились суду своего друида, поднялись на корабли и отошли от берега на расстояние в девять волн.

Тут поднялся густой туман, и началась буря. Побережье скрылось из виду, корабли потерялись в море, а ветер не позволял им плыть в сторону Ирландии.

Амергин, однако, заподозрил, что и туман, и буря — порождение чар, насланных заклятьями ирландских друидов. И один из сыновей Миля, Аранон, решил проверить, так ли это. Он забрался на мачту — посмотреть, дует ли ветер наверху. Корабль сильно раскачивался, и Аранон сорвался с мачты. Но падая в море, он успел крикнуть: «Наверху ветра нет!»

Тогда Амергин прочел заклинание, обращаясь к земле Эрин. А земля обладала силой гораздо более могущественной, нежели обитавшие на ней боги.

Амергин призвал на помощь саму землю Ирландии, ее плодородные холмы, светлые леса, реки, обильные водой и рыбой. Восхвалив ее богатства, он обратился к ней с просьбой: «Позволь нам править тобой!»

Ирландия благосклонно приняла эту просьбу, и буря тотчас утихла. Несмотря на всю магию богов из Племен Богини Дану, сыновья Миля с их войском сумели высадиться на берегу Ирландии. И в долине Тайльгиу произошло великое сражение между богами и людьми. В этом сражении погибли предводители богов — Мак Куилл, Мак Кехт и Мак Грейн и их жены, три королевы Ирландии. В одном из преданий говорится, что войсками Племен Богини Дану предводительствовала Эриу, но и она в конце концов была побеждена и убита. После этого боги бежали с поля битвы, и победа осталась за смертными.

Однако потеряв власть над Ирландией, боги не утратили своих чудесных сил. Просто им потребовалось новое пристанище. На совете они разделились: одни хотели навсегда покинуть Ирландию, другие — остаться.

Далеко на западе, как мы помним, существуют Острова Блаженных.

Представление об этих островах проходит через всю кельтскую мифологию. Это остров Авалон, где спит король Артур, он же страна вечной жизни, остров вечной молодости, «Хай-Брезал», который постоянно фигурирует на старинных картах. Впоследствии мореходы, достигшие берегов Южной Америки, решили, что наконец-то нашли загадочный Хай-Брезал и назвали его именем вновь открытую страну — Бразилию.

Согласно другому преданию, остров вечной жизни можно увидеть, если долго глядеть на запад с крайней оконечности Ирландии.

За море отправился Мананнан Мак Лир, и именно в его королевство впоследствии заплывали те, кто искал на островах в море взыскующие земного рая.

Но большинство богов не захотело покинуть Ирландию. И Дагда предложить им расселиться в сидах — курганах, каждый из которых имел особый вход, ведущий в подземные чертоги, полные роскоши. «География» расселения богов хорошо известна, и люди то и дело попадали в волшебные «полые холмы» и взаимодействовали с изгнанными богами, которые постепенно превратились в волшебных существ, в «ши».

Себе самому Дагда взял целых два сйда. И из-за этого, уже побежденные, боги снова затеяли распрю. Дело в том, что когда боги делили между собой сиды, один из них, Оэнгус, странствовал и ему ничего не досталось. Вернувшись, он потребовал у Дагды один из его сидов. Дагда отвечал, что все сиды уже розданы, свободных нет. Оэнгус сделал вид, будто покорился этому и попросил у Дагды разрешения погостить в самом роскошном из его сидов — Бруг-на-Бойн. Всего один день и одну ночь! Дагда согласился. Но когда срок вышел, Оэнгус наотрез отказался уходить: ведь день и ночь составляют вечность, поэтому он, дескать, может оставаться в Бруг-на-Бойн целую вечность. Дагда вынужден был покинуть лучший из своих сидов и отдать его Оэнгусу.

С этих пор Дагда вообще перестал играть сколько-нибудь заметную роль, и предводителем богов избрали Бодба Дирга.

Интересно, что лишенные власти, ставшие невидимыми и расселившиеся под землей боги продолжали вести довольно активную жизнь: женились, умирали, ссорились, заводили интриги. В более поздних преданиях они запросто общались с христианскими отшельниками, священниками и миссионерами.

Дети Ли́ра

В этом отношении интересна история о детях Ли́ра.

Когда боги выбрали своим главой Бодба Дирга, Лир был в числе недовольных, поскольку тоже претендовал на это место. Бодб Дирг много раз пытался примириться с ним и посылал ему подарки, но Лир оставался непреклонен.

Наконец случилось так, что умерла жена Ли́ра, и Бодб Дирг тотчас предложил ему в жены одну из своих приемных дочерей. Лир был тронут. Он навестил Бодба Дирга в его сиде и взял в жены старшую из сестер — Аобх.

Та родила ему четверых детей: первой была девочка Фионуала, затем сын Аэд и еще двое сыновей-близнецов — Фиахтра и Конн. Затем Аобх умерла, и Бодб Дирг дал Ли́ру в жены вторую сестру, Айфе.

Айфе оказалась бездетной. Ее очень беспокоила привязанность Ли́ра к детям от прежней жены, поэтому Айфе искала способа погубить их. В конце концов, она взяла их к озеру, якобы для того, чтобы умыть, однако истинная цель этой прогулки была иная. Сперва Айфе хотела утопить детей — но не смогла. «Женская природа одержала верх», объясняет легенда. Поэтому место того, чтобы погубить детей, Айфе превратила их в четырех лебедей.

Фионуала потребовала снять заклятие и пригрозила мачехе гневом Ли́ра и Бодба Дирга — они непременно покарают ее, когда узнают о ее злодеянии.

Тогда Айфе рассердилась и наотрез отказалась снимать заклятие.

— Как долго мы будем оставаться лебедями? — спросила девочка.

— Для вас было бы лучше не спрашивать об этом, — отвечала мачеха, — но коль скоро ты спросила, я отвечу: триста лет вы будете на этом озере, другие триста — на берегу Северного пролива, а еще триста — на островах в океане.

Злая королева все-таки оставила лебедям человеческий разум и умение творить прекрасные чистые песни.

Вернувшись к Ли́ру, Айфе рассказала, что с детьми произошло несчастье и они утонули. Но Лир не поверил и сам пошел на озеро. Он встретил там четырех лебедей, которые и поведали ему обо всем случившемся. Магические силы Ли́ра оказались не столь

могущественными, как у его жены, и он не смог разрушить ее чары. Бессильным оказался и Бодб Дирг. Никто на всем свете не мог изменить заклятье Айфе.

Оставалось лишь покарать саму злодейку. Бодб Дирг призвал Айфе к себе и велел ей принести клятву в том, что она будет говорить только правду. Айфе пришлось дать такую клятву.

Тогда Бодб Дирг спросил, какое существо из всех живущих на земле вызывает у нее наибольшее омерзение. Айфе призналась, что более всего она ненавидит демонов воздушных стихий. И тогда Бодб Дирг превратил ее в такого демона, и она улетела, пронзительно крича. Больше о ней никто ничего не слышал.

А лебеди продолжали жить на берегу озера. К ним приходили и боги, и люди из племен сыновей Миля. Все любили разговаривать с детьми Лира и слушать их песни.

Когда прошло триста лет, лебедям пришлось переселиться к северному проливу, на берег бушующего моря. Там они познали ужас одиночества и леденящий холод. По ночам Фионуала, старшая из всех, укрывала братьев своими крыльями.

Наконец настал третий период изгнания. Как раз в это время в Ирландию пришел святой Патрик, навсегда положивший конец власти древних богов и их заклятий. Дети Лира получили свободу и поспешили вернуться в родные места.

Однако они не нашли ни Бодба Дирга, ни своего отца, сиды стояли опустевшими. Боги покинули Ирландию или скрылись слишком далеко. Наконец дети Лира прекратили поиски и вернулись на свой одинокий остров.

Но и там произошли перемены: как-то раз дети Лира услышали звук колокола, который долетал из часовни. Никогда раньше не раздавалось над Ирландией таких звуков. Лебеди изумились и испугались, а потом прилетели к часовне и встретились с построившим ее отшельником. Это был святой Кемхок, который знал их историю. Отшельник охотно показал им церковь, рассказал о Христе и новой вере. Дети Лира пели вместе с ним мессы и наконец захотели принять крещение.

Это окончательно разрушило древние языческие чары, и дети Лира обрели человеческий облик. Вместо четырех прекрасных лебедей перед отшельником предстали четыре дряхлых старца и согбенная старуха. Скоро они скончались, и перед смертью Фионуала попросила положить их в одну могилу: Конна справа от нее, Фиахтру — слева, а Аэда — у ее головы, потому что так они спали, когда ледяными ночами она согревала братьев

теплом своего тела. Это было исполнено, и души детей Лира отправились на небеса, а отшельник горевал по ним до скончания своих дней.

Люди и божества из волшебной страны

С появлением в Ирландии людей начинается собственно «история» Ирландии. Главенствующую роль начинают играть смертные — хоть и великие герои, но все-таки почти обычные люди, смертные. Они еще не «расстались» с богами, но теперь в столкновениях с ними почти всегда одерживают верх.

Волшебный мир, в котором обитают боги, для смертных незрим, но все-таки границы этого мира может пересечь и обычный человек. Смертный мужчина может взять в жены деву из сидов, простая смертная женщина может родить ребенка от чудесного (иногда незримого) отца.

Племена Богини Дану — не «боги» в обычном понимании слова, они невероятно прекрасны, бессмертны (если их не убить с помощью оружия), они владеют таинственными силами, наделены страстями. Когда они враждуют с людьми, их сила — в хитрости, магии и обмане. Человек же побеждает их в честной борьбе.

О взаимодействии между людьми и богами из Племен Богини Дану рассказывают некоторые легенды.

Один из сыновей Дагды, Мидхир, взял в жены Фуамнах, а спустя некоторое время его сердцем завладела несравненная красавица Этайн. Фуамнах, однако, сумела превратить соперницу в муху и вызвала ветер, который умчал ее из дворца.

И вот, после долгих скитаний, порывом ветра бедную муху бросило в окно дворца Оэнгуса, и тот сразу же узнал Этайн. Снять заклятие Оэнгус не мог (это под силу только тому, кто заклятие наложил), но зато он построил для Этайн прекрасные стеклянные покои, положил туда ароматные цветы и всюду возил с собой.

Однако спустя семь лет Фуамнах дозналась, где скрывается Этайн, и снова вихрь унес муху. В конце концов, та оказалась во дворце повелителя уладов — людского племени, — Этара. Муха упала в чашу, стоявшую перед женой короля, и женщина случайно проглотила ее вместе с пивом. Когда же настал срок, жена короля родила девочку — это была вновь воплотившаяся Этайн. Никто не знал, что дочь короля — из рода бессмертных, а она,

подрастая, превратилась в самую красивую девушку Ирландии.

Слух об этом дошел до верховного короля Ирландии Эохайда, и он пришел, чтобы взглянуть на Этайн. Она оказалась действительно так хороша, как о ней рассказывали, и король тотчас же сделал ее своей женой.

Тем временем злая Фуамнах, бывшая женой Мидхира, успела умереть, и Мидхир повсюду разыскивал свою возлюбленную Этайн. Он знал, что она родилась заново как дочь Этара, и в конце концов обнаружил ее, причем в весьма затруднительном положении.

Король Эохайд собрался объехать свои владения — это был ежегодный обычай, — и оставил Этайн на попечение своего брата Эйлиллу. Эйлилл же тайно влюбился в Этайн и от этой страсти заболел, да так сильно, что находился уже при смерти.

Этайн пришла навестить его и спросила о причине столь тяжелого недуга. Эйлилл открыл ей правду, и Этайн, с простодушием волшебного существа, приняла простое и самое логичное, с ее точки зрения, решение: чтобы бедняга не умер от любви, она согласилась дать ему то, чего он так страстно желает.

Она назначила Эйлиллу свидание за границами Тары — столицы своего мужа. Ей не хотелось совершать «славное преступление» во дворце короля.

Но произошло настоящее чудо: Эйлилл заснул волшебным сном, во время которого исцелился от своего безумного желания, а к Этайн под его видом пришел сам Мидхир и повел некие таинственные речи, убеждая ее вернуться в страну вечной молодости. Этайн наконец узнала о том, кто она такая на самом деле, и о том, что после ее рождения прошло уже более тысячи лет.

В конце концов она согласилась:

— Я вернусь с тобой в страну вечной молодости, в мой прежний дом, но сначала я хочу получить дозволение от моего короля.

И Мидхир является к королю Эохайду в его дворец на холме Тары с предложением сыграть в игру, похожую на шахматы, — фидхелл.

Мидхир проигрывает королю партию за партией и в уплату исполняет разные повеления: вспахивает землю, очищает поля, прокладывает дорогу через болота. Наконец Эохайд поверил в то, что играет лучше, чем бог, и стал самоуверенным. Мидхир предлагает ему последнюю партию, ставкой в которой будет то, что каждый пожелает.

На сей раз Эохайд проиграл, и Мидхир объявил свое желание — обнять Этайн и получить от нее поцелуй.

Договорились так, что Мидхир явится за своим призом ровно через

год. Но если он не сможет войти во дворец до заката, его желание потеряет силу.

В назначенный день Эохайд выставил стражу и запер ворота и окна, однако бог все равно пробрался в его дворец. Он очутился прямо в пиршественной зале, оружие он держал в левой руке, а правой обнял Этайн. Они превратились в лебедей и вылетели через отверстие в крыше дворца.

Так Эохайд лишился своей королевы. Но он не хотел сдаваться и начал настоящую войну с волшебной страной. Для начала он прибыл к друиду и попросил выяснить, где находится его жена. И друид распознал, что Этайн спрятана в глубине одного холма.

Девять лет Эохайд пытался скрыть этот холм и пробраться внутрь, но Мидхир восстанавливал все разрушенное. В конце концов Мидхир не выдержал упорства человека и обещал отдать ему Этайн, если тот узнает свою жену среди пятидесяти дев.

И он вывел пятьдесят дев, каждая из которых обладала точным внешним сходством с Этайн.

Этайн сама предпочла смертного богу, незаметно подав Эохайду знак, по которому тот опознал ее.

Так Этайн вернулась в мир смертных и оставалась с Эохайдом до самой его смерти.

Мидхир решил мстить Эохайду и терпеливо ждал подходящего случая. На протяжении нескольких поколений в роду короля рождались только девочки. Наконец у Эохайда родился потомок мужского пола, и на него-то в полной мере обрушилась месть богов.

Конайре и его гейсы

В истории короля Конайре впервые появляется характерное для кельтов понятие «гейса».

В первую очередь гейс призван создавать прочную связь между человеком и потусторонним миром. Гейс означает своеобразный магический приказ, мистическое обязательство (не обязательно запрет), нарушение которого неизбежно влечет за собой несчастье или даже смерть. У каждого сколько-нибудь значимого персонажа существовал собственный гейс, относящийся непосредственно к нему и больше ни к кому. Это своего рода личная заповедь, соблюдая которую, вождь поддерживал должные отношения с иным, потусторонним миром и получал его покровительство. Гейсы коварны, они несут в себе зерно гибели персонажа, потому что составлены так, что не нарушить их в какой-то момент становится невозможно.

Конайре — первый из известных нам героев, буквально связанный по рукам и ногам большим количеством гейсов.

Конайре был потомком Этайн. У короля Ульстера Кормака родилась дочь, а он желал непременно сына, наследника, поэтому приказал бросить девочку в яму. Но маленькая девочка, не понимая, что с ней делают, улыбалась своим палачам такой «славной улыбкой», что у тех дрогнула рука. Они отнесли ее пастухам, которые и вырастили ее.

Пастухи прятали свою воспитанницу в домике из прутьев. Слух о красавице, живущей в хижине, достиг слуха Этерскела, короля Тары. Король этот оставался бездетным и верил предсказанию, согласно которому дева из неведомого племени подарит ему сына. «Вот женщина, предназначенная мне в жены», — решил король.

Однако прежде чем Этерскел успел забрать девушку во дворец, произошло еще одно событие. Через окошко в хижину из прутьев проникла огромная птица. Оперение упало, и перед красавицей предстал Немглан, один из богов Племен Богини Дану. От него родился мальчик по имени Конайре.

Конайре воспитывался у героя Донн Деса вместе с тремя его правнуками — Фер Ли, Фер Гаром и Фер Рогайном. Все трое были друзьями.

Когда король Этерскел умер, решено было найти ему преемника;

устроили так называемый «пир быка». На таком пиру ясновидец наедался до отвала мясом только что убитого быка, затем отправлялся спать — и во сне видел того, кто должен стать следующим королем.

Праздник быка происходил в Таре. Конайре в это время находился далеко оттуда. И вдруг он увидел впереди стаю огромных птиц невиданной красоты. Конайре погнался за ними и уже достал пращу, как вдруг птицы превратились в воинов. Вперед выступил их предводитель и назвался Немгланом, отцом юноши.

Немглан наложил на Конайре гейсы, которые подробно перечислены в саге. Запрещено ему убивать птиц (что логично), нельзя обходить Брегу (равнину к востоку от Тары) слева направо, а Тару справа налево; нельзя убивать диких зверей Керны; каждую девятую ночь следует проводить в Таре; нельзя ночевать в доме, где горит свет, видный снаружи; Три Красных не должны идти перед ним к дому Красного; при правлении Конайре не должны случаться грабежи; после заката Конайре запрещено впускать в дом одинокого мужчину или одинокую женщину; также не должен он решать споры между двумя рабами.

Что касается судьбы Конайре, то он должен стать королем. Ясновидец в Таре уже сообщил всем собравшимся на «пир быка», что королем следует избрать человека, который явится в Тару обнаженным и с пращой.

Поэтому Конайре разделся и отправился в Тару. На дороге будущего владыку уже ожидали люди с королевскими одеждами наготове. Завидев того, о ком сообщил им ясновидец, они вышли к нему, облачили как подобает, и провозгласили королем.

Конайре тщательно соблюдал свои гейсы и, в частности, прекратил все грабежи и разбои в своем королевстве.

Но беда заключалась в том, что его лучшие друзья, с которыми он вырос, — Фер Ли, Фер Гар и Фер Рогайн, — сделались разбойниками. Грабеж был их призванием. Конайре изгнал их из королевства, а для ирландцев изгнание всегда было одним из самых страшных наказаний, почти равнозначным смертной казни.

Мы уже видели, как страдали в изгнании дети Лира. Позднее мы увидим ирландских монахов, которые избирали разлуку с Родиной как своего рода добровольное мученичество, сродни пролитию крови (его называли «белым мученичеством»).

Неудивительно, что три брата затаили на короля злобу.

Они встретили другого изгнанника, Ингкела Одноглазого, сына короля Британии, такого же разбойника, как они сами.

Все вместе они напали на крепость, где гостили отец, мать и братья

Ингкела, и всех их погубили за одну ночь.

Затем настал черед мщения Ирландии, и разбойничий отряд высадился на побережье Зеленого острова.

А для Конайре настали очень нехорошие времена.

Племена Богини Дану не переставали строить козни против людей. Победить человека в открытом бою старые боги уже не могли, поэтому они прибегали к хитростям. Так, они вынудили Конайре нарушить свои гейсы.

Сначала король прекратил ссору двух своих рабов.

На обратном пути в Тару он увидел полыхание пожара: небо было в сполохах пламени, клубях дыма. И королевскому отряду пришлось обойти Тару справа налево, а Брегу слева направо. Но дым оказался лишь фантомом, который наслал волшебный народ.

Миновав Брегу, Конайре и его воины погнались за дикими зверями из Керны — они не знали, кого преследуют, пока не закончилась эта охота.

Наступал вечер, и Конайре должен был искать ночлег. Неподалеку от тех мест, где он очутился, находился дом знатного человека Да Дерга. Дом Да Дерга описан как своего рода небольшая вселенная, в центре которой находится «мировое дерево» — большой столб.

К этому дому и направился король.

И тут он увидел впереди трех всадников, одетых во все красное, а сидели они на красных конях. Вспомнил король и о том, что имя «Дерга», собственно, означает «Красный». Запрещено ему было ехать за тремя красными к дому Красного, и с этим надо было срочно что-то делать.

В кельтской мифологии вообще «красный», как мы помним, имеет отношение к смерти, к потустороннему миру. Так, красные волосы у женщины почти наверняка свидетельствуют о ее связи с миром народа холмов.

Конайре еще сохранял надежду не нарушить хотя бы этот гейс и отправил к трем всадникам своего посланца с просьбой, чтобы те пропустили его вперед. Но сколько ни гнал посланец свою лошадь, догнать трех красных чужаков ему не удавалось. Он кричал незнакомцам в спину, чтобы те повернули назад. Тогда один из них, оглянувшись, пропел жуткую песнь, смысл которой до чрезвычайности темен. Во всяком случае, «красные» дали понять, что «они хоть и живы, но все же мертвы», что всех ждут «великие знаменья», а вороны «получат свою пищу». Словом, «красные» не предвещали королю ничего хорошего.

«Нынче вечером все мои гейсы против меня», — печально заметил на это король.

Тем временем на побережье Ирландии высадились разбойники —

отряд Ингкела с названными братьями Конайре. Те слышат стук копыт — то всадники сопровождают короля к дому Да Дерга. Подобравшись ближе, разбойники видят свет, разведенный в доме, — нарушен еще один завет Конайре: не зажигать огня так, чтобы его было видно снаружи дома.

Между сообщниками Ингкела происходит небольшой спор: братьям поначалу не хочется нападать на Конайре, но Ингкел напоминает им о том, что сам он без малейшего колебания погубил собственных родственников; теперь черед его спутников сделать то же самое.

В раскрытые двери дома Да Дерга, сквозь колеса колесниц, стоящих перед домом, Ингкел заглядывает внутрь и описывает Фер Рогайну все, что видит в доме, а тот дает подробные объяснения. Так складываются описания спутников Конайре, могучих воинов, благородных, добрых, отважных — и так далее. Когда речь доходит до описания трех сыновей Конайре — золотоволосых, всеми любимых, «с девичьей повадкой и братскими сердцами», Фер Рогайн начинает рыдать...

А к дому подходит одинокая женщина и просит дозволения войти. Выглядела эта леди довольно жутко: видны были ее чрезмерно длинные и черные ноги, ее растрепанные волосы спускались ниже колен, а губы свисали на половину лица — огромный перекошенный рот был у нее. То была Морриган, и взгляд у нее был дурной.

Этим дурным взглядом сверлила она спутников короля.

Конайре спросил ее: коль скоро она провидица, то что же она видит?

Ответ Морриган прозвучал не слишком обнадеживающе: «Ни волос, ни плоть не покинут этого места, разве что птицы унесут в когтях».

Гейс запрещал Конайре принимать одинокого человека, мужчину или женщину, после захода солнца, но Морриган пристыдила короля за то, что он выгоняет старую женщину, и Конайре решил: «Хоть и лежит на мне гейс — входи».

В доме Да Дерга собрались очень разные люди и не-люди: помимо тех воинов, которых перечислил Фер Рогайну Ингкел, находились там три заложника из племени фоморов, «ужасные на вид», три великана с острова Мэн, «с волосами как лошадиная грива», и три обнаженных существа, истекающих кровью: они висели на привязанных к крыше веревках, — то были дочери Морриган.

Перед началом нападения на дом воины Ингкела взяли каждый по камню и сложили их в большую кучу. После сражения каждый оставшийся в живых снова возьмет по камню — после чего можно будет подсчитать, по числу оставшихся камней, сколько человек погибло.

И воины Ингкела напали на дом. Они подожгли его, но пирующие

загасили пламя вином. После этого в доме не осталось никакого питья, и пока шла битва, король жестоко страдал от жажды. Раньше прямо через дом протекала река, но разбойники догадались перекрыть ее, и в доме не оказалось ни капли влаги.

Король Конайре не мог больше сражаться — он умирал от жажды. Поэтому он отправил своего верного воина Мак Кехта достать питья. Мак Кехт взял золотую чашу короля, прорубился сквозь ряды осаждающих и отправился искать воду.

И пока шло кровавое сражение в доме, Мак Кехт метался по всей Ирландии, но нигде не мог он добыть воду: волшебный народ делал так, что перед Мак Кехтом исчезали или высыхали все источники — пропадали озера, колодцы оказывались пустыми.

Наконец Мак Кехт нашел одно озеро, которое не успело спрятаться при его приближении, и зачерпнул воды. Он помчался обратно к дому — и увидел, что все защитники мертвы, а королю Конайре отрубили голову. Мак Кехт успел убить еще двух разбойников, затем поднял голову короля и влил ей в рот драгоценную воду. Ожив ненадолго, голова поблагодарила Мак Кехта за верную службу.

Так свершилась месть волшебной страны, павшей на правнука Эохайда.

Уладский цикл

Об уладах известно, что время от времени их охватывала слабость, и в самые критические моменты они внезапно могли оказаться совершенно беспомощными. Произошло это из-за проклятия Махи.

Случилось так, что человек по имени Крунху, живший в уединенном месте среди холмов, овдовел, оставшись с четырьмя сыновьями. Однажды он обнаружил у себя в доме неизвестную женщину, которая выполнила всю домашнюю работу, а ночью пришла к нему в постель, и Крунху принял ее как жену. Имя этой женщины было Маха.

Однажды Крунху отправился на большой праздник в Ульстер. Маха просила его об одном: никому о ней не рассказывать — в противном случае она вынуждена будет его покинуть.

Крунху обещал молчать, но не выдержал: когда он увидел, как королевские лошади побеждают на скачках, он закричал: «Моя жена может бежать быстрее, чем эти кони!»

Король рассердился, услышав такое. Он приказал схватить Крунху и держать его, пока не приведут его жену. За Махой послали. Она ждала ребенка и должна была вот-вот родить.

Король велел ей приготовиться к состязанию. Маха просила об отсрочке, но король обещал изрубить ее мужа на куски, если она откажется бежать с конями. И тогда Маха сказала, что за эту безжалостность тяжелое бесчестье падет на всех уладов.

Она побежала с лошадьми и обогнала их, а добежав до цели, упала на землю и тотчас родила мальчика и девочку. Когда это случилось, всех, кто находился там, тоже охватили родовые муки. А Маха сказала: «В час величайшей нужды мужи Ульстера будут слабы, как женщина при родах, и муки их будут длиться пять дней и четыре ночи. Это заклятье не оставит вас до девятого поколения».

Так появился знаменитый Недуг уладов.

Отголоски этой легенды — мужчины, мучающиеся как бы родовыми муками, — будут встречаться гораздо позже, и в небольшой повести, относящейся к французскому высокому средневековью, «Окассен и Николет», мы встретим все тот же мотив, который на взгляд современного европейца выглядит совершенно диким.

Другой мотив предания о Махе — мотив о чудесной жене,

существование которой должно оставаться тайной, — имел гораздо более широкое распространение и известен во многих культурах и литературах.

Кухулин

Величайший герой уладского цикла — Кухулин, и вот как он появился на свет.

В то время правил король по имени Конхобар. В его жилах текла кровь сидов, поскольку дед его, Рос Красный, взял в жены деву из Племен Богини Дану — это была Мага, дочь Оэнгуса.

Мага родила нескольких детей; кроме короля Роса Красного, у нее был и другой муж, друид Катбад.

Король Конхобар был внуком Маги по линии Роса Красного.

От Катбада Мага родила дочь по имени Дейхтре.

Дейхтре вместе со своими подругами, а подруг этих было пятьдесят, как-то раз внезапно исчезла прямо из дворца Конхобара.

Три года ничего не было известно об этих девушках. И вот однажды на поля возле столицы опустилась стая птиц и принялась истреблять зерно и плоды. Естественно, знатные воины взяли пращи и луки и захотели истребить разбойниц, но птицы улетели. Преследуя их, воины оказались недалеко от сида Оэнгуса на реке Бойн.

В поисках ночлега воины нашли прекрасный дворец на берегу реки. Там встретили их прекрасный молодой человек, красивая женщина и пятьдесят пропавших девушек.

Так выяснилось, куда подевалась Дейхтре: она стала женой бога Луга.

Наутро дворец, девушки и Луг — все пропало; воины проснулись и увидели рядом новорожденного мальчика. Это был сын Дейхтре и Луга — подарок уладам, великий герой, которого, как сказал друид Моран, «восхвалят все уста».

Мальчика назвали Сетанта. Его взяла на воспитание другая дочь Маги от Катбада — Финдхейм, у которой как раз в это время родился сын по имени Конал, так что мальчики росли вместе.

Однажды, когда Сетанта подрос, король Конхобар со свитой отправился на пир к богатому кузнецу Кулану. Сетанта задержался и сказал, что нагонит королевскую свиту позже.

Кулан принял короля в большом зале. Там шел пир, а ворота крепости заперли, и во двор спустили огромного свирепого пса, который охранял одиноко стоящий дом.

И вдруг в разгар веселья со двора послышались жуткий лай, рычание и

яростные крики. Оказалось, это забытый всеми Сетанта прибыл к Кулану, и пес набросился на него. Но мальчик схватил животное за горло и ударил о воротный столб. Хозяин был в великой печали от того, что убит был его верный друг, охранявший дом, и тогда Сетанта обещал воспитать взамен погибшего пса щенка — таким же преданным охранником, — а пока щенок подрастает, вызвался сам стеречь дом наподобие собаки.

И с тех пор он взял себе имя Кухулин, что означает «пес Кулана».

Под этим именем герой прославился и совершил многочисленные подвиги. Он единственный из уладов не был подвержен Недугу и поэтому приходил на помощь своему народу в самые критические моменты.

Острова в океане

Жизнь посреди моря накладывала особенный отпечаток на сознание кельтов. В море, как уже известно, находились Острова Блаженных, острова вечной молодости и бессмертия, а также царство мертвых.

В представлении кельтов граница между мирами — людей и богов, смертных и волшебных существ, живых и мертвых, — не была непроницаемой. При известных условиях люди могли пересекать эту границу и попадать в совершенно другой мир.

В легенде о Тристане и Изольде море выступает как отдельный персонаж — стихия, наделенная волей и оказывающая влияние на судьбы героев. В море они выпивают любовный напиток, море и разделяет их: их путь друг к другу лежит через воды морские.

После христианизации Ирландии плавание по морям приобрело еще один аспект. Теперь мореходы отправлялись в путь с целью отыскать осколки утраченного человечеством рая.

Теоретически рай может быть трех видов: земной рай, откуда изгнаны Адам и Ева (рай, утраченный человечеством); рай как место упокоения праведных (рай временный); и рай грядущий — то Царство, которое обещано после второго пришествия Христа.

И если второй рай нематериален и недостижим при жизни, а третьего еще не существует, то первый рай вполне возможно отыскать на земле, поскольку он материален, это не столько состояние человеческой души, сколько некое конкретное место. И это место не исчезло, оно лишь сокрыто. Более того, воды рек, вытекающих из земного рая, смешиваются с водами нашего падшего мира, и их сладость, по мысли некоторых Отцов, вполне осязаема.

Помимо общего представления о том, что земной рай находился в районе рек Тигр и Евфрат, имелось и другое: рай помещали «где-то на севере», «в стране гипербореев».

И ирландские моряки отправляются на его поиски.

Мысль о том, что на западе посреди моря расположена новая земля обетованная, которую заселит народ Божий, овладела умами ирландских монахов.

Кельты-язычники считали иной мир неким изолированным пространством, островом, окруженным со всех сторон водой. Самое

позднее «воплощение» этого острова — Авалон, где чудесным сном спит король Артур.

Средневековый путешественник верил в то, что на земле существуют места святые и грешные. Пространство имело сакральные очертания, а дорога, путь приобретал, таким образом, дополнительный духовный смысл. Вообще путешественник выходит из-под власти земных законов — в частности, законов пространства и времени. Он может очутиться где угодно.

Те, кому пришлось оказаться за географическими пределами этого мира, испытывает на себе иное течение времени. Вот почему они вынуждены пребывать в вечном движении, иначе обратятся в прах. Вечно странствует корабль Брана, спутники которого не могут сойти на берег.

Пути кораблей могут быть весьма причудливы. Плывая по морю на запад, можно внезапно попасть под крышу собственного дома. Иногда корабль заносит прямо на небо: в 749 году в Клуайн Моху Нойс видели в небе корабли с моряками на них, сообщают Ольстерские анналы, причем с облаков был спущен якорь!

В середине девятого века лионский епископ Адогард разразился возмущенной «Книгой против бытующего среди пошлого люда мнения о том, откуда берутся град и гром»: «пошлый люд», как мы узнаем, считал, что небесные корабли привозили нечто, помогающее заклинателям насылать и укрощать град и гром. Проявляя поразительное здравомыслие, епископ указывает своей пастве, что распорядиться погодой — в компетенции Господа, а небесные корабли с особым грузом для заклинателей — это порождения людского невежества.

В ирландских преданиях языческих времен существует образ «ладьи мертвецов», которая к вечеру наполняется покойниками, «урожаем» нынешнего дня, и жители особой морской деревни, должны переправить их на ладье на остров мертвых. До этого острова ладья добирается буквально после пары взмахов веслами, после чего моряки возвращаются домой и ждут следующей партии своих мертвецов.

Вообще человек всегда найдет для себя способ передвижения по водам. Так, в житии святого Албея рассказано о том, как святой, лишившись лодки, продолжил путешествие, расстелив на волнах свой плащ. А ученик святого Мохтея, Аэд, упав за борт, ухитрился верхом на ветке не только доплыть до гавани, но и обогнать корабль, с которого он, собственно, упал.

Ирландские странники добирались до земного рая и возвращались обратно. В житии святого Мунна рассказывается о том, как однажды он

зашел в дом к одному плотнику погреться у очага. Наклонившись, этот гость обнаружил на башмаках святого Мунна мокрый песок и спросил, что это за песок и откуда он взялся? Святой Мунн взял с того слово никому об этом не рассказывать, покуда жив рассказчик, после чего поведал: «Я вернулся из земли обетованной, где был со святым Колумбаном, святым Бренданом и святым Кеннахом. Оттуда я принес этот песок и хочу, чтобы он был положен в мою могилу». После смерти святого Мунна его желание было исполнено.

Двадцать четыре человека вместе со святым Албеем взойшли на ладью, окутанную чудесной пеленой, чтобы плыть к райским островам. Предполагалось, что святой и его ученики будут жить там, не зная смерти, вплоть до дня Страшного Суда. Больше об этих людях ничего не сообщается, из чего можно предположить, что они достигли своей цели и навечно остались на чудесных островах.

В своих плаваниях отважные мореходы то и дело встречают морских чудовищ, но чудовища покоряются им. Вообще для ирландского представления о святости характерно считать, что чудо разрывает ткань обыденности и показывает мир, в котором не действуют жесткие причинно-следственные связи, но работает непостижимый закон любви.

Интенсивность чудес зависит не столько от «заслуг» святого, по молитве которого они происходят, сколько от доброты этого святого, от его способности сострадать, сочувствовать людям и всем живым существам. Чем добрее святой, тем больше чудес он в состоянии вызвать — тем шире раскрывается перед ним мир.

В девятом веке записано житие святого Мало, который в один прекрасный день отправился на поиски земли Блаженства. Оказавшись в пасхальный день посреди безбрежной водной глади, он обращается с мольбой к Богу — даровать ему кусок тверди, на которой можно было бы отслужить праздничную мессу. И из-под воды появляется остров. Святой Мало и сто восемьдесят его спутников сходят на берег, они поют мессу и возвращаются на корабль. Тут только выясняется, что остров был не чем иным, как спиной огромного кита.

Сходные эпизоды встречаются в житиях и других святых мореплавателей, например, святого Брендана, который высаживался на спину рыбы по имени Ясконтий.

Перемещаясь от острова к острову, путешественники видят немало странностей и встречают самых разных людей. Так, святой Мало — несомненно, очень добрый человек, — увидел на одном из островов похоронную процессию, которая несла тело великана, убитого своими же

родителями. Святой воскресил умершего, и сделал это очень вовремя: великан уже проваливался в ад и лицезрел там поистине страшные картины. После воскрешения великан прожил пятнадцать дней, получил отпущение грехов, и после вторичной смерти душа его отправилась уже в рай.

Святой Мало справил Пасху семь раз за время своего плавания, после чего вернулся домой.

Повести о морских плаваниях — сугубо ирландского происхождения. Мы знаем «Плавание святого Брендана», «Плавание Майл-Дуйна», «Плавание Брана», «Плавание Снегдуса и Мак-Риаглы», «Рассказ о странствиях корабля трех сыновей Коналла», «Плавание клириков святого Колумбана». В двенадцатом веке записана история о том, как ирландские монахи нашли остров, где находятся Енох и Илия — ветхозаветные праведники, взятые на небо живыми. Они живут на своем далеком золотом острове в ожидании часа, когда им суждено выйти на бой с антихристом.

Море в представлении кельтов заселено почти так же плотно, как и земля.

Есть жизнь и под водой: путешественники то и дело слышат звуки, как если бы в подводном мире веселились, пели мессу или сражались. Все это таинственно, однако вполне достижимо отважным путешественником.

Бретонские легенды

В пятом веке, когда бритты под напором англосаксов отходили все дальше на запад и юг, часть их осталась в Уэльсе и Корнуолле, а часть пересекла Ла-Манш и обосновалась на континенте — в Галлии.

Полуостров на северо-западе Галлии, куда они прибыли, раньше назывался Арморикой. Изгнанники назвали его в память об утраченной родине — Малой Британией, Бретанью.

Именно из Бретани пришли легенды о короле Артуре и Мерлине. Однако письменных источников здесь практически не сохранилось: маленькая Бретань постоянно страдала от набегов викингов, а потом — от распрей времен Ричарда Львиное Сердце и Столетней войны и собственных раздоров. Французской провинцией она стала в середине шестнадцатого века.

Основная часть бретонских легенд была записана собирателями фольклора в конце девятнадцатого — начале двадцатого века.

Самая известная из них — о женитьбе Анку — показывает, насколько фамильярными, родственными оставались отношения кельтов со смертью и потусторонним миром. Это и не удивительно, поскольку, как мы помним, кельты считали себя потомками бога смерти и выходцами из царства мертвых.

Анку — собственно, не «бог» в обычном языческом понимании; это олицетворение смерти, причем выглядит он как обычный мужчина из простонародья, одетый как крестьянин или даже как бродяга. Случается явиться ему в виде скелета или полуразложившегося мертвеца. Но вообще Анку без помех бродит по земле и никого не удивляет встреча с ним.

Однажды вышло так, что Анку женился. У жены его был брат по имени Пьер; этот Пьер был безбожником и вел неправедную жизнь. Когда же сестра упрекала его за разгул, он в ответ указала ей на поведение ее муженька: целыми днями бродит неизвестно где.

И в конце концов Пьеру вздумалось проследить за зятем и выяснить, чем же тот занимается.

Как-то раз утром зять по обыкновению взял свой посох и отправился в путь, а Пьер пошел за ним. Шагали они долго, и ничего не происходило, и вдруг Анку предстал перед Пьером в своем истинном облики. Тогда только непутевый Пьер понял, за кого же вышла замуж его сестра, но

делать было нечего, пришлось ему сопровождать зятя до самого конца.

После долгого путешествия они увидели большую реку, а за рекой на равнине — целое море огней. Это были мириады пылающих свечей. Анку объяснил: каждая свеча — человеческая жизнь, одни свечи длинные, другие короткие, а задувает их всегда он, Анку.

И он действительно начал задувать свечи одну за другой.

Пьер вдруг увидел одну короткую свечку, и его охватил внезапный ужас. Анку же сказал: «Это — твоя жизнь, и через час ты умрешь».

После этого он перестал дуть на свечи, и они с Пьером подошли к какому-то дому, в котором горел свет. Навстречу им вышел ангел с огненным крестом над головой и пером в руке. Анку назвал точное число — сколько душ отправил он нынче на суд Божий, а ангел подал ему плату за работу — флягу с водой. Затем ангел поинтересовался, кто этот человек, который сопровождает Анку. Анку ответил: «Это Пьер, брат моей жены, и он умрет сегодня. Поэтому он пришел испросить прощения за свои грехи». Но Пьер, как ни был он испуган, даже и не подумал покаяться, и милосердие Анку пропало втуне. «Забирай его, Анку!» — сказал ангел, видя, что от грешника толку не добьешься.

Утром Пьера нашли мертвым в собственной постели, и сестра с мужем горько оплакали его.

В этой легенде Анку, несмотря на свое жуткое занятие и принадлежность к потустороннему миру, предстает заботливым родственником людей.

И это не лишено оснований. Согласно легенде, Анку был первым сыном Адама и Евы. Бог повелел ему в наказание за грех отца убивать до скончания веков людей — своих братьев, которые родятся на земле. Но перед тем, как нанести удар, Анку все-таки дает нам добрые советы, потому что он хочет, чтобы его братья все попали в рай.

Святой Патрик

Апостолом Ирландии — святым, который принес христианство в страну, — считается святой Патрик. Верховным правителем Ирландии был в те годы король Лоэгайре, и друиды — жрецы старой религии и носители старой (языческой) мудрости, — оставались в большой силе.

С друидами и вступал в духовное единоборство святой Патрик. История кельтской святости вообще полна мифических компонентов, она излагается языком сказок и легенд.

Мы уже знаем, что в Ирландии существовало два основных праздника — Белтайн (весной) и Самайн (осенью), переход к лету и переход к зиме.

Пасха первого года миссии святого Патрика на острове как раз совпадала с Белтайном, то есть приходилась на первое мая. В тот день ирландцы выгоняли скот на общие пастбища и зажигали ритуальные огни, дабы оградить своих животных от болезней.

И вот, не доходя до Тары, святой Патрик поднялся на холм, сложил большой костер и благословил пламя. Всем, кто жил в городе и долине хорошо виден был этот огонь, разоженный раньше срока. Король Лоэгайре призвал старейшин и друидов, чтобы узнать, кто совершил святотатство, и друидам, как рассказывает легенда, было открыто: новое пламя затмит прежнее и распространится по всей Ирландии.

Король, однако, решил отправить на холм воинов и вместе с ними послал друидов, которым предание дает имена Лусетмайл и Лохру. Святой Патрик увидел посланное против него войско на рассвете.

Друиды запретили воинам разговаривать с незнакомцем, но один из них, по имени Эркк, все-таки не удержался и приветствовал святого Патрика. Видимо, на кельтского воина произвело впечатление то хладнокровие, с которым безоружный и одинокий человек встречает целый отряд вооруженных людей на колесницах.

Святой благословил Эркка, и тот немедленно уверовал во Христа. После этого выступил друид Лохру и начал поносить Патрика последними словами, а заодно порочил и его веру. Святой Патрик слушал молча, не перебивая. Когда же Лохру замолчал, святой сказал: «Пусть этот нечестивец исчезнет». Невидимая сила подняла друида вверх, а затем некая нить, которая поддерживала его, была словно бы перерезана, и Лохру рухнул на землю и рассыпался на части.

После этого тьма накрыла войско короля, люди и кони обезумели и в панике уничтожили друг друга. В живых остались лишь король, королева и еще двое. Лоэгайре склонился перед святым Патриком — не потому, что уверовал, а из страха, — и назначил ему новую встречу через год, чтобы закончить их спор.

Через год, на Пасху, святой Патрик пришел в замок короля, причем вошел он сквозь запертые двери. Слушать проповедь святого никто не стал, но из вежливости ему поднесли чашу.

Патрик сел за стол. Тогда друид Лусетмайл поднялся со своего места, подошел к святому Патрику и вылил в его чашу какую-то жидкость (возможно, яд). Все замерли — как поступит святой Патрик?

Патрик же молча осенил чашу крестным знаменем, и содержимое ее превратилось в лед. После этого он осторожно перевернул чашу, и из нее вытекла та самая капля, что влил друид. Затем лед вновь стал вином, и Патрик выпил его.

Лусетмайл рассердился. Он предложил выйти за город и там продолжить состязание.

— Давай покроем землю снегом, — предложил Лусетмайл.

— Сейчас весна, и это будет против воли Божьей, — сказал святой. — Нам не дано распоряжаться временами года.

Лусетмайл предположил, что святой Патрик попросту не может вызвать подобное чудо, и прочел заклинание, после чего белый снег выпал в долине. Люди стояли по пояс в снегу, так его было много.

Святой Патрик и бровью не повел:

— Хорошо, мы видим снег. А теперь сделай так, чтобы он исчез.

Друид нахмурился:

— Чтобы растаял снег, потребуются по меньшей мере сутки.

— У тебя получается творить зло, — сказал святой Патрик, — или пустые фокусы. Но сотворить добро ты не в силах, потому что Господь не помогает тебе.

После этих слов святой Патрик благословил долину, и снег исчез.

Состязание с друидом продолжилось, и святой Патрик постоянно одерживал верх. Новая религия уверенно побеждала, без малейшего страха сталкиваясь с древней, языческой, на привычной для нее почве — почве чудес, — и постепенно замещала ее. В самом начале, когда мы говорили о язычестве, мы выяснили, что язычество — это, собственно, «народная религия», «вера языка» (слово «язык» и означает собственно «народ»). Особенность кельтского христианства заключается как раз в том, что оно стало народной религией, «своей», и святой Патрик сделался ближе сердцу

ирландца, чем когда-то всеми любимый бог Луг.

Чудеса же эти подчас поражают воображение. Так, в «Письме к Коротикусу» (это произведение написано самим святым Патриком) говорится о некоем британском вожде, который, несмотря на все вразумления, продолжал преследовать христиан. И тогда святой Патрик попросил Бога изгнать безбожника «из жизни сей». Как-то раз вождь услышал, будто некто читает стихи, призывающие его отказаться от власти. Здесь мы имеем дело с хорошо известной кельтам «песнью поношения», имеющей силу уничтожать того, к кому эта песнь обращена. И неожиданно злодей превратился в лисицу, которая бежала, навсегда исчезнув «из этого мира», «из жизни сей», как и просил в своей молитве Патрик.

Одной из характерных черт кельтского христианства стала традиция своеобразного «освящения земли» через устраивание «стоянок». Ирландцы сооружали высокие каменные кресты особой формы — «кельтский крест», — или выбивали такие кресты на высоких, вертикально стоящих камнях (которым, по всей вероятности, в давние времена совершались языческие поклонения). Паломники, отправляющиеся к таким «стоянкам», обходят кресты — видимые знаки победы христианства — с пением религиозных гимнов.

В существование «тонких мест», разбросанных по обитаемому миру, верили все древние кельты. Это были особые места, где человек соприкасается с хрупкой границей между прошлым, настоящим и будущим, здешним миром и потусторонним. Так обстояло в языческие времена, так стало и во времена христианские, когда «тонкие места» стали местами встречи с Богом.

Характерен такой эпизод из жития святого Патрика. В Кашэле, столице Мунстера, находилась огромная каменная плита, связанная с древним языческим ритуалом. Когда святой Патрик наступил на нее, оттуда вылетела тысяча демонов. Святой же благословил камень и предрек: отныне каждый день в час заката над этим камнем будет являться ангел. Если же король Мунстера и девять его сыновей будут поститься на этом камне, любая их просьба исполнится. И наконец святой Патрик сказал, что огонь этого места будет одним из трех огней Ирландии, которым суждено гореть до конца времен.

С «тонкими местами» связано и знаменитое чистилище святого Патрика — некая пещера, которая представляет собой вход в иной мир. Она расположена на острове посреди Лох-Дерг («Красного озера», т.е. связанного с потусторонним миром). К этой-то пещере отправлялись паломники в средние века, чтобы добровольно принять на себя муки

чистилица (и очиститься заранее, еще до наступления смерти). Считалось, что если заснуть в пещере, дьявол утащит тебя в ад.

Возможно, святой Патрик и посещал эти места, однако сама идея «Чистилица» имеет более позднее происхождение и относится к одиннадцатому веку. Здесь, однако, мы видим, каким стойким было представление о существовании «тонких мест» и возможности проникновения в иное пространство.

Особенными оставались и представления кельтов о времени. Мы уже знаем, что человек, попавший в сид, в холм, где обитают феи (ши, бывшие боги из Племен Богини Дану), может провести под холмом три дня, а выйдя на поверхность узнать, что прошло триста лет. Пребывание в ином пространстве означает также и пребывание в ином времени.

Но особенно отчетливо «свободное» отношение ко времени заметно, когда речь заходит об ирландских святых. Так, ирландцы не сомневаются в том, что между святым Патриком и святой Бригиттой существовала тесная и добрая дружба. Это не мешает тем же ирландцам хорошо знать о том, когда жили святой Патрик и святая Бригитта: если верить некоторым письменным источникам, Патрик умер в то время, когда Бригитте было шесть лет. Никого подобное расхождение в датах не смущает.

Ирландцы также уверены в том, что другая их великая святая — Ита — кормила грудью младенца Иисуса, да и вообще выкормила многих святых Ирландии.

Кельтское восприятие времени заключается в том, что именно сейчас, в данный момент, совершается полнота времен. Бог создал время все сразу, целиком. Поэтому человек, особенно — святой, — в состоянии путешествовать по времени так же, как обычный странник ходит по дороге, то есть перемещается внутри пространства. «Когда Бог создал время, — говорят кельты, — он сотворил его достаточно».

Бережное отношение к языческому прошлому — не разрушение, а разумное преодоление и преображение, — стало привычной практикой для Кельтской церкви.

Осталась легенда о мирном споре святого Патрика с друидами. Друиды, по преданию, говорили о том, что поклоняются не только деревьям, но и Солнцу. На это святой Патрик ответил: «И мы поклоняемся Солнцу — Солнцу Правды, Иисусу Христу». Он перечеркнул круг, символизирующий солнце, крестом, и именно так появился знаменитый кельтский крест — крест святого Патрика, который распространился по всему северо-западу Европы, вплоть до Новгорода. Археологические данные, впрочем, указывают и на более древнее — возможно, и

дохристианское, — использование в орнаментах кельтского креста, но это не мешает существовать и легенде.

Именно такое уважение к прошлому приводило к сравнительно мирному распространению христианства на острове, и даже друиды порой принимали новую религию. Во времена святого Патрика городов в Ирландии — в современном смысле — не существовало, поэтому церковь быстро приспособилась к племенным порядкам. Кельты имели обычай отдавать своих детей на воспитание родственникам, порой довольно дальним. Так появлялись молочные братья, а их дружба укрепляла клановые связи. Патрик научил ирландцев отдавать детей на воспитание в христианские миссии. Священники жили в кланах и подчинялись местным обычаям. Монахи также опирались на клан — от клана они получали землю для монастыря, с кланом были связаны теснейшими узами. Сан аббата часто передавался по наследству внутри наиболее влиятельной семьи, и таким образом наместник монастыря не только возглавлял общину, но и становился во главе христианской жизни самого клана. Обычно он возводился в сан епископа — для ирландцев не существовало особой разницы между аббатом и епископом. Мы знаем также о дружбе между странными существами и монахами (святой Финнен, как мы помним, подружился с Туаном Мак Майрилом, который рассказал ему «историю Ирландии» и историю своих перерождений — то в орла, то в оленя, то снова в человека). Монахи же записывали многие древние предания своей земли, в том числе предания о богах и героях.

Кельты имели своеобразное представление о святости. Святость у них всегда была привязана к какому-либо специальному месту. Галльский святой не обязательно мог быть святым в представлении ирландцев.

Кельтские христиане разделяли главный подвиг первых веков христианства на три «подвида»: «красное мученичество» (отдать жизнь за Христа), «зеленое мученичество» (суровая аскеза, посты и отшельничество) и «белое мученичество» (добровольное изгнание).

Именно «белое мученичество» стало наиболее распространенным подвигом для кельтских христиан. Отлучение от своей малой родины воспринималось ими как величайшее самопожертвование, как акт огромного страдания. Кельт привязан именно к своему месту, к очагу. Для тоски по дому в их языке существовало особенное слово.

Ирландец так сильно зависел от семьи и рода, что когда искал смирения, он добровольно рвал эти прочнейшие связи. Мы знаем, что и в языческом мире изгнание из дома, из рода было одним из самых страшных наказаний.

Древние представления долго сохраняли живость в уже крещенной и христианизированной Ирландии. Если античные боги Рима давным-давно утратили всякое влияние на умы, и мифология эта умерла, потому что мифы не были больше обременены живым религиозным смыслом, то с кельтской мифологией все обстояло по-другому. Она оставалась живой и яркой — может быть, потому что не была записана и сохранялась как устное наследие, постоянно передаваясь от поколения в поколение. Перед этими историями кельты-христиане не испытывали, как ни странно, никакого религиозного страха.

Может быть, наиболее ярко эти отношения проявляются в легендах о Мерлине и короле Артуре.

Мерлин определенно принадлежит к уходящей языческой культуре: это не столько маг, сколько провидец и друид; он может менять внешность, отводить людям глаза, предсказывать или предчувствовать их будущее, но не в силах повелевать стихиями, демонами или людьми. Его «оружие» — мудрость и хитрость. Совершенно очевидно, что Артура — будущего властителя Британии, великого короля, которому суждено объединить племена в единый народ (и даже завоевать Рим), — Мерлин буквально создает, выращивает «в пробирке». Какими-то высшими силами Мерлину открыто, что может быть рожден младенец, который станет великим королем.

Вероятность рождения такого младенца, если принять во внимание все факты, не слишком велика. И Мерлин, получивший свое откровение, начинает действовать. Он буквально подстраивает связь Утера с Игрейной, затем провоцирует гибель законного мужа Игрейны, настаивает на законном браке Утера с новой королевой, спасает младенца от возможных преследователей — и все для того, чтобы Артур вырос и сделался королем.

На избранничество Артура указывает меч в камне — знаменитый сюжет, который связан с темой «кричащего камня» древних кельтских сказаний. Но даже Мерлину не удастся переломить судьбу до конца: Артур как существо, созданное, в общем, достаточно искусственно, — непрочен, и одно зерно гибели он успеваеет бросить в почву до того, как Мерлину удастся помешать. Это — зачатие Мордреда, будущего предателя и убийцы Артура.

Есть еще одна вещь, на которую Мерлин идет, на сей раз сознательно: порождению языческого мира, волшебнику Мерлину, определенно открыто, что новый король должен стать христианином. И возникает парадоксальная, возможная, видимо, лишь для кельтского мира ситуация: языческий маг воспитывает для трона христианского короля. Когда настает

Артуру время явить себя именно в этом качестве, когда Артур готов идти дальше уже самостоятельно, — Мерлин устраняется и погружается в вечный сон в Броселиандском лесу в Бретани.

Ближе к концу мы видим, как рыцари короля Артура взыскуют святого Грааля и предаются различным подвигам христианской аскезы. Они все так или иначе совершают подвиг «белого мученичества», отправляясь в странствия, а некоторые из них заканчивают свои дни в монастырях, как сэра Ланселот, — который, кстати, вырос в подводном царстве и был воспитан Владычицей озера.

Что касается самого короля Артура, то он под конец истории уплывает на остров Авалон, остров вечного блаженства, вечной молодости. Мы не можем с полной определенностью сказать, к какой системе образов относится этот остров: является ли он обиталищем потусторонних существ языческого мира древних кельтов или же это осколок земного рая, который искали (и иногда находили) кельтские мореходы-паломники...

Раздел четвертый

**ФИННО-УГОРСКИЕ ВЕРОВАНИЯ И
МИФЫ**

Расселение финно-угров

Финно-угорская мифология — общие мифологические представления финно-угорских народов, восходящие к эпохе их общности, то есть к третьему тысячелетию до нашей эры.

Особенностью финно-угорских народов является их широкое расселение по миру: казалось бы, что общего у обитателей европейского Севера — финнов, саамов, — с жителями Урала, мордвой, марийцами, удмуртами, хантами и манси? Тем не менее эти народы родственны, связь их осталась и в языке, и в обычаях, и в мифологии, и в сказках.

К первому тысячелетию до нашей эры древние финно-угры расселились из Приуралья и Поволжья до Прибалтики (финны, карелы, эстонцы) и северной Скандинавии (саамы), заняв лесную полосу Восточной Европы (русские летописи упоминают такие финно-угорские племена, как мери, муромы, чуди). К девятому веку нашей эры финно-угры достигли Средней Европы (венгры).

В процессе расселения формировались самостоятельные мифологические традиции отдельных прибалтийско-финских народов (финская, карельская, вепсская, эстонская), мифологии саамская, мордовская, марийская, коми, обских угров и венгерская. Влияние на них оказывали и мифологические представления соседних народов — славян и тюрок.

Устройство мира

В древнейшей общей финно-угорской мифологии сходны космогонические мифы — то есть, истории о сотворении мира. Везде рассказывается о том, как бог-демиург, то есть творец мира, приказывает некоей водоплавающей птице или своему младшему брату, имеющему облик такой птицы, достать со дна первичного океана немного земли. Рассказывают о том, как из добытой таким образом земли бог-демиург творит мир людей. Но младший брат — обычно тайный соперник старшего — утаил немного земли у себя во рту. Из этой украденной почвы он творит разные вредоносные вещи, например — непроходимые горы. В дуалистических мифах «соратником» бога-творца в деле создания мира выступает не его младший брат, а сатана.

В другом варианте мир создается из яйца, который снесла водоплавающая птица.

Во всех финно-угорских мифологических системах мир разделен на верхнюю, среднюю и нижнюю части. Наверху находится небо с Полярной звездой в центре, в середине — земля, окруженная океаном, внизу — загробный мир, где холод и мрак. Верхний мир считался обителью небесных богов — таких, как демиург и громовник. Землю воплощали женские божества, часто становившиеся супругами небесных богов. Брак между небом и землей считался священным. На земле же обитали хозяева лесов, зверей, воды, огня и так далее. В нижнем мире засел творец всего злого, среди мертвецов и вредоносных духов.

Для финской мифологии чрезвычайно важным является имя «Юмала»: это общее наименование божества, сверхъестественного существа, в первую очередь — небесного. Само имя божества — «Juma», «Ilma» — связано с названием неба, воздуха. Часто это слово использовалось во множественном числе для обозначения духов и богов вообще, собирательно. После христианизации прибалтийских народов «Юмала» стали называть христианского Бога.

Загадочная страна Биармия

Жители Севера всегда считали тех, кто живет еще севернее, колдунами — ведь они совсем близки к загробному царству, можно сказать, вхожи туда запросто. Колдунами славяне считали финнов, сами финны считали могущественными колдунами саамов — и так далее. В скандинавских сагах сохранились рассказы о путешествиях викингов в волшебную страну, населенную некими финно-угорскими народами (естественно, могущественными магами).

Исландские норманны давно знали о существовании загадочной Биармии — страны, населенной колдунами и обладающей несметными богатствами. Один из них, по имени Стурлауг, отправился туда, чтобы добыть волшебный рог Урархорн, сверкающий, как золото, и исполненный чар.

Стурлауг решает во что бы то ни стало раздобыть этот чудесный предмет и вместе с товарищами отправляется в путь. Судьба приводит их в страну хундингов — человекопсов, живущих на краю Земли. Хундинги хватают исландцев и бросают в пещеры. Однако Стурлауг сумел выбраться наружу и вывести товарищей.

И вот викинги добрались до главного храма Биармии, где перед ними предстало изображение Тора. Идол находился на возвышении, перед ним стоял стол, полный серебра, а посреди этих богатств лежал и Урархорн, наполненный ядом. Вокруг на шестах были развешаны роскошные одеяния и золотые кольца, а в числе прочих драгоценностей храма исландцы обнаружили золотые шахматы.

Тридцать жриц служили в храме, а одна из них отличалась огромным ростом и темно-синей кожей. Заметив Стурлауга, она произнесла вису-проклятие: напрасно пришельцы надеются забрать золотые кольца и Урархорн — злодеи будут перемолоты, как зерно. Путь к алтарю преградили каменные плиты, однако Стурлауг перепрыгнул через них и схватил рог, а другой викинг, Хрольв, забрал золотые шахматы.

Жрица бросилась за Хрольвом и так швырнула его о плиты, что тот сломал спину. Но Стурлауг с рогом добежал до кораблей. Великанша настигла его, и тогда он пронзил ее копьем.

Другая сага о взаимодействии викингов с обитателями севера Восточной Европы — биармами, народом колдунов, — «Сага о Хальфдане

Эйстейнссоне» — рассказывает, как викинги сошлись в бою с биармами и финнами. Предводитель финнов Флоки, например, стрелял из лука сразу тремя стрелами — и все три попадали в цель, поражая одновременно трех человек. Когда же Хальфдан отрубил ему руку, Флоки просто приставил обрубок к культе, и рука снова стала невредимой. Другой конунг финнов обратился моржом и задавил пятнадцать человек.

Исландский историк и скальд Снорри Стурлусон тоже описывает путешествие в Гандвик — «Колдовской залив» (так в средневековой Скандинавии называлось Белое море). В устье реки Вины — Северной Двины — находился торговый центр биармов, и предводитель викингов Торир, вместо торговли, решил там просто пожить. Он знал, что, согласно обычаям биармов, треть всего, чем владел умерший, передается в святилище в лесу под курганом. Золото и серебро смешивали с землей и закапывали.

Так что викинги проникли за ограду такого святилища. Торир велел не прикасаться к божеству биармов, которого называли Йомали, а сокровищ брать сколько влезет. Сам же он приблизился к идолу Йомали и взял большую серебряную чашу, которая находилась у того на коленях. В чаше лежали серебряные монеты, и Торир высыпал их себе за пазуху. Увидев, как ведет себя предводитель, один из воинов срубил у идола с шеи драгоценную гривну, однако удар оказался слишком сильным, и у бога отлетела голова. Раздался громкий шум, словно бы идол призывал на помощь, и скоро явилась рать биармов. Торир, к счастью, знал, как сделать себя и своих спутников невидимками: он посыпал всех пеплом, а заодно насыпал пепла и в следы, и биармы не нашли пришельцев.

Финские божества

Почти не сохранилось мифов, которые связно повествовали бы о финских и карельских богах. Только в 1551 году протестантский епископ Микаэль Агрикола, глава финской Реформации, начал собирать немногие сохранившиеся сведения о богах язычников-финнов.

Епископ Микаэль Агрикола родился около 1510 и прожил менее пятидесяти лет, но его называют одним из «творцов финского языка» — в первую очередь благодаря его просветительской деятельности и переводу Библии на финский язык. Он внимательно изучал суеверия, в которых жил его народ, и записывал предания и имена богов, веру в которых не смогла искоренить католическая Церковь (к некоторому даже злорадству епископа-реформатора).

В былые времена, рассказывает он, финны поклонялись божеству леса Тапио — тот направляет в расставленные охотниками ловушки богатую дичь. Аналогичные услуги оказывал людям бог вод Ахти. Магические песни слагал Ейнемейнен (в этом имени нетрудно узнать древнее имя «Вяйнямейнен»). Еще имелся злобный дух по имени Рахой, который управлял фазами луны (очевидно, то и дело съедал кусок луны, а заодно вызывал и лунные затмения).

Травами, корнями и вообще растениями управляло божество по имени Лиеккио.

Ильмаринен, которому приписывалось создание всего мира и, самое главное, воздуха (он вообще был покровителем воздушной стихии), следил за погодой. И, в частности, именно к этому божеству следовало обращаться с просьбой, чтобы путешествие оказалось удачным.

Покровителем воинов, дарующим победы в сражениях, называли Турисаса.

В финских верованиях сохранился миф о боге-громовнике Тури, который своим топором или молотом убил гигантского вепря.

Имуществом человека (и его товаром) занимался Кратти, а домашним хозяйством — Тонту. Впрочем, это языческое божество (по мнению епископа — обыкновенный бес) могло довести и до бешенства. И в самом деле, согласно поверью, домовые и овинные духи действительно обладали властью наказывать нерадивых хозяев болезнями и прочими напастями.

Мы видим, как языческие и некогда, несомненно, могущественные

боги постепенно низводятся на уровень духов, божков, персонажей низшей мифологии и народных суеверий.

Так, овинник — дух тониту — рождается из обрядового последнего снопа, который принято хранить в овине. Если скрипит тониту — значит, быть урожайному году, молчит — следовательно, год будет не слишком хорош. Тониту — это дух-обогадитель: он может украсть у соседей зерно для своих хозяев.

Помимо имен богов, епископ Агрикола называет и имена карельских идолов, и в их числе — бога урожая Ронготеуса (в финском фольклоре это «отец ржи» Рункатейвас). В принципе, финно-уграм вообще свойственно было почитать самых различных духов растительности: практически у каждой культуры имелся собственный бог-покровитель (у ржи, овса, ячменя, репы, гороха, капусты, конопли и так далее).

В финском фольклоре известен дух растительности Сампса Пеллерво. Весной этот юный бог будит солнце, и когда солнце просыпается, начинают подниматься всходы.

Сампса обитает на острове со своей женой — самой Матерью-Землей. В некоторых преданиях за ним посылают Сына Зимы, который на коневетре прибывает на остров. Сампса возвращается на землю, будит солнце — и приходит лето.

Помимо Сампсы, плодородию покровительствовали небесный бог Укко и его жена Рауни. Укко в представлениях финнов входит в группу «верхних» богов: общефинского небесного божества Юмалы, громовника Тури, Пайанена и бога воздуха и атмосферы Ильмаринена (который в более поздних карело-финских рунах приобретает черты культурного героя — кузнеца).

Плодовитости скота, по описанию Агриколы, способствовал бог Кякри (или Кеури). Этим же словом — «кеури» — называют финский праздник, связанный с поминовением умерших в начале ноября, когда заканчивается обмолот зерна, и лето уступает «трон» зиме. «Кеури» назывался также пастух, который последним пригонял скот в последний день выпаса, и последний жнец во время уборки ржи.

На праздник кеури мертвые возвращались в мир живых; для умерших предков топили баню и стелили постель. Если хорошо принять духа предков, то они обеспечат урожай и плодovitость скота.

Епископ Агрикола отметил и богов, которые, по представлениям финнов, покровительствуют охоте и рыболовству. Так, в лесу охотнику помогает бог по имени Хийси. Для охотников на белок имелся собственный бог — Ниркес, для охотников на зайцев имелся другой бог — Хатавайнен.

Существовали и богини: Керейтар — золотая жена, мать лисиц; Лукутар — мать чернобурых лисиц; Хиллерво — мать выдр, Тухеройнен — мать норок, Нокеайнен — мать соболей, Йоунертар — мать северных оленей. Возможно, все эти «матери» были дочерьми Тапио — хозяина леса. Стада диких птиц пасла отдельная богиня — старуха Холохонка (или Хейхенейкко).

Микаэль Агрикола, тщательно записавший все эти имена, горестно вздыхал: несмотря на существование Христовой веры, финны продолжают поклоняться ложным богам, а также камням, пням, звездам и луне.

Сотворение мира и человека

Согласно представлениям древних финно-угров, мир возник из воды. Поначалу существовал бескрайний океан, и над ним в поисках гнезда летала птица. Какая это была птица — версии различны: иногда это утка или гусь, встречаются мифы, где фигурируют ласточка, орел и так далее.

И вот птица заметила некую твердь, на которую можно приземлиться. Это было колено первого человеческого существа, и оно поднималось над водой. Некоторые руны называют нам и имя этого существа — небесная дева Ильматар, мать Вяйнямёйнена. В других преданиях это сам Вяйнямёйнен, и финские руны о создании мира объясняют его присутствие в водах Мирового океана довольно странным обстоятельством: дело в том, что в него стрелял из лука злобный саамский колдун, так что Вяйнямёйнен шесть лет плавал по водам как еловое полено.

Птица опустилась на это колено и снесла яйцо или три яйца. Жар от яиц был таким сильным, что Вяйнемёйнен не выдержал их жара и стряхнул с колена. Яйца скатились вниз, упали и разбились, и из строительного материала яиц, то есть желтка, белка и скорлупы, был создан мир.

Существуют предания о том, что птица снесла три яйца, и их успела проглотить щука, враждебное существо из подземного (водного) мира. Но птица все-таки поймала щуку и вспорола ей брюхо, вытащив наружу по крайней мере одно яйцо. Из верхней половины яйца было создано небо, из нижней — земля, из желтка — солнце, из белка — луна, из скорлупы — звезды и так далее.

В большинстве мифов при сотворении мира присутствует некий кузнец «изначальных времен». В карело-финских рунах он носит имя Ильмаринен — так зовут древнее божество воздуха. Кузнец Ильмаринен, воздушная дева Ильматар, да и сама птица — все это существа, принадлежащие к космической стихии. Кузнец в некоторых мифах выковывает небосвод, создает солнце и луну после того, как демоническая хозяйка Севера (владычица Похьёлы, властительница мира мертвых) похищает изначально существовавшие светила. Известен также еще более древний миф, согласно которому кузнец помог добыть светила со дна Мирового океана — и он же прикрепил их к небосводу.

Специфика финно-угорской космогонии заключается еще и в том, что миф о происхождении человека почти полностью повторяет миф о

сотворении мира.

Финская руна повествует о девушке, которая вышла из утиного яйца, снесенного птицей на болоте. Девушку эту назвали Суометар — то есть «Дочь Суоми». «Суоми» — так свою землю зовут финны, следовательно, речь идет о прамати финского народа.

Через полгода она превратилась в прекрасную невесту, и к ней явились свататься Месяц, Солнце и сын Полярной звезды.

Месяц был отвергнут ею первым, поскольку Суометар сочла его слишком непостоянным, ведь он все время меняется: «то широк лицом, то узок».

Но и Солнце с его золотыми хоромами оказалось недостаточно хорошо для Дочери Суоми: у него дурной характер. Именно Солнце то сжигает посевы, то внезапно прячется и позволяет дождю «портить пору сенокоса».

По нраву ей лишь сын Полярной звезды, за него она согласна выйти замуж.

И это неспроста, поскольку именно Полярная звезда в финно-угорской мифологии представляет собой центр всего небесного мира. Это «гвоздь», «стержень», вокруг которого вращается небосвод. И став невесткой Полярной звезды, прамати финского народа помещает себя в самый центр мироздания. Таким образом, в финской мифологии человек занимает фактически центральное место во вселенной.

Трехчастный мир

Как и многие архаические народы, финно-угры считали мир трехчастным — состоящим из трех частей: верхнего, среднего и нижнего. Верхний и нижний миры, в свою очередь, были трехслойными; следовательно, в финно-угорской мифологии вселенная предстает состоящей из семи слоев.

Срединный мир, мир людей, земля — круглый. Он лежит посреди волн Мирового океана и накрыт вращающимся небосводом.

Неподвижной осью небосвода является Полярная звезда, «Гвоздь земли».

Поддерживает небосвод гора — медная, железная, каменная (в разных финно-угорских мифологических системах гора может быть описана по-разному) или же огромный дуб, чьи вершины также касаются Полярной звезды.

Дуб посадили три девы, похожие на богинь судьбы из скандинавской мифологии. Существует также миф о том, что этот дуб — Мировое древо — вырос из пены, снятой после варки пива. Пиво у финно-угров был священным напитком.

Об этом дубе рассказывают также, что его огромная крона заслоняла солнце и луну и не пускала их свет на землю. И тогда из моря вышел волшебный карлик, который срубил дуб единым ударом топорика. После этого Мировое древо рухнуло и превратилось в Млечный путь, который объединил все части Вселенной. Срубленный дуб является также мостом, по которому можно пройти из мира живых в мир мертвых.

Похьёла

На севере, где небо прикасается к земле, находится страна мертвых. Финны называют ее «Страной Севера», Похьёлой, преисподней. От мира живых ее отделяет река, но вместо воды по руслу мчится огонь (или, в других вариантах, поток мечей и копий). Нужно пройти по мосту-нитке — только для того, чтобы встретиться со стражем страны мертвых, чьи железные зубы и три пса-охранника внушают путнику закономерное опасение за свою судьбу. Ворота могут открыться лишь для того, кого правильно оплакали родные соответствующими причитаниями.

Воплощение смерти, хозяин царства мертвых Туони, посылает своих дочерей на лодке забрать покойника, а сыновья Туони плетут железные сети, чтобы мертвец или шаман не смогли выбраться на волю, обратно в царство живых.

Сюда уносят свои тайные знания все знахари и колдуны, так что герою Вьяйнемейнену пришлось проникать в царство мертвых, когда ему потребовались магические слова. Здесь же обитают предки.

И вместе с тем Похьёла — страна лесного и водного изобилия. Отсюда в мир людей попадают дичь и рыба: с далекого севера к местам обитания человека гонит их хозяйка.

На юге Мирового океана находится остров, где обитают карлики. Называется этот остров Линнумаа — «Страна птиц». Именно сюда направляются птицы, летя по Млечному пути, когда наступает зима.

В самом сердце Мирового океана прячется гигантский водоворот. Он выпускает и поглощает воды, от чего происходят приливы и отливы.

Громовник Укко

Укко — верховный бог, громовержец, общий для всех прибалтийских финнов. Эстонцы называют его Уку, другие его имена — Ванамеес, Ванем («старик», «дед»).

Укко — старик с седой бородой. В синем плаще (синем, как тучи) он едет на колеснице по каменной небесной дороге. Основной атрибут Укко — молния. Топор (иногда каменный), меч, дубина — его оружие. Золотой палицей (молнией) Укко бьет по дереву и высекает огонь.

«Громовые когти» Укко связаны с очень древним представлением о птице-громовержце. Этими каменными когтями он высек небесный огонь, который — на земле — достался Вяйнемейнену. Укко катает небесные камни (гром) и поражает молнией злых духов, которые могут скрыться от него только в воде. Лук Укко — радуга, стрела его — щепка от дерева, разбитого молнией (найти такую щепку означает обрести талисман, наделенный очень большим могуществом).

Святынями Укко были роци и камни, которым молились об исцелении от болезней и о хорошем урожае (как «погодный» бог Укко, несомненно, был связан с плодородием). Укко покровительствует охотникам, особенно зимой: он присыпает землю свежим снегом, чтобы люди могли увидеть следы прошедшей недавно дичи. Укко поможет выследить зайца и одолеть медведя.

Укко — не только громовник, но и воитель, поэтому он — «Золотой король», который оденет воина в непробиваемую кольчугу, даст ему огненную шубу, непобедимость в битве.

Противник громовержца в финском фольклоре мог называться «Перкеле». Это имя финны заимствовали у балтов, которые именем Перкунас именовали собственного громовержца. Соседское божество у финнов таким образом превратилось в свою противоположность.

Мы помним, что финских богов описывал в шестнадцатом веке епископ Агрикола. Особенное возмущение этого благочестивого человека вызывали семейные отношения Укко и его жены Рауни. Кстати, существует предположение, что «Рауни» — вовсе не имя богини, а эпитет самого Укко, заимствованное из древнескандинавского языка слово «*fraujan*» со значением «господин». Другая гипотеза происхождения этого имени связана с финским словом «*kauno*» — «куча камней» (камни — важный

атрибут Укко).

Как пишет Агрикола, после окончания сева крестьяне распивали пиво из специального «кубка Укко» и напивались допьяна. В безобразиях участвовали и женщины. Пиршество посвящалось браку Укко и Рауни и на нем творились «разные непотребства».

Рауни обладает сварливым характером, и когда она ругается, бог начинается сердиться: с севера гремит гром — это рычит Укко. После дождя поднимаются всходы, ссора небесных супругов служит залогом хорошего урожая.

Как «старик» Укко связан с культом предков, как громовник он постепенно начал сливаться с образом Ильи-пророка, а также с образом апостола Иакова — Иакко, который носит прозвание «сын грома».

Празднование апостола Иакова 25 июля назывался «день Укко». Согласно примете, какая погода стоит в этот день — такой она продержится всю жатву и всю осень. Работать в день Укко категорически запрещается: божество может покарать, ударив молнией в дом ослушника.

В других местах день Укко отмечали в день пророка Ильи и варили пиво, чтобы вызвать плодородный дождь.

Лесные божества

Хийси — древний дух, которому поклонялись все прибалтийские финны. Это, с одной стороны, гигантский лось, а с другой — дух, обитающий в священной роще и связанный с царством мертвых.

В роще Хийси некогда хоронили умерших. Там запрещено ломать ветви и рубить деревья; туда приносили жертвы — еду, пиво, шерсть, одежду, деньги. «Домом Хийси» некогда называли загробный мир, страну Севера, а «народом Хийси» — души людей, которые не обрели мира и пристанища в загробном царстве. Путник может встретить на тропе Хийси целую толпу безголовых уродцев, движущихся в вихре или на лошадях; это опасно для рассудка живого человека.

Береза, сосна, ель — эти деревья могут быть культовыми для Хийси. Кроме того, в глубокой древности великаны набросали курганы из огромных камней — это также «камни Хийси». Великаны эти были весьма могучими — они могли бросить камень столь большой, что убивали сразу двух быков одновременно. Брошенный великаном-хийси камень становился порогом на реке. Озерные рифы — это мосты, которые не были построены великанами (те начали работу, да не закончили).

Сам же Хийси — огромного размера. Есть у него жена и дети, в сказках удалой парень пытается сосватать дочку Хийси и выполняет ради невесты различные трудные задания.

Постепенно Хийси превратился из божества в лешего, злого духа, а «народом хийси» начали именовать нечистую силу. В водоворотках и водопадах обитают подводные хийси (у этих хийси имеется чудесный скот, и храбрый человек может украсть чудесную корову, когда та выходит из озера).

Стрелы Хийси несут человеку болезни, «Конь Хийси» — чуму. Однако покровительство Хийси для человека может быть и полезным: как всякий леший, он в состоянии спасти путешественника и послать охотнику богатую добычу.

Великаны-хийси боятся колокольного звона и стремятся разрушить строящуюся церковь.

В отличие от злого Хийси, хозяин леса Тапио всегда оставался «золотым королем леса», «седобородым лесным старцем», покровителем лесных промыслов. Его просят о помощи в охоте. На «столе Тапио» — пне

— оставляют мелкие приношения. Лесная страна называется «Тапиола».

Женой Тапио стала Миэлотар, Миэликки — «лесная хозяйка», способная, по просьбе охотника, отворить медовый сундук и выпустить золотого и серебряного зверя, а то и привести богатую охотничью добычу из самой Похьёлы.

Дети Тапио — «лесные парни и девы» — помогали сохранить пасущийся в лесах скот.

Епископ Агрикола упоминает в своих записях также водяного бога Ахти — покровителя рыб и тюленей, того, кто владеет всеми богатствами вод, «золотой хозяин моря» рунических песен. Изображали его в виде старца с позеленевшей бородой. На нем серебряные одеяния, похожие на чешую. Иногда Ахти предстает в обличье рыбы. Море называется «Ахтола», и это — амбар бога Ахти.

Водяная богиня Велламо считалась женой (или дочерью) Ахти. Сам Вяйнямёнен пытался поймать ее и взять в жены, но без всякого успеха. И это — несмотря на то, что у Вяйнямёйнена была кантеле, чудесный струнный инструмент, изготовленный из хребта гигантской щуки. Когда Вяйнямёйнен играл на кантеле, все обитатели моря и суши поневоле слушали волшебную музыку. Игра на кантеле должна была привлечь питомцев Ахти в сети.

Как водное божество Ахти также связан с иным миром, и его просят об исцелении от болезней.

Существовали у финнов и карел другие водные духи, которые могли являться людям в виде рыбы, собаки, жеребенка, козла и даже испуганного зайца (увлекшись преследованием, человек рискует упасть в море и утонуть). Опасно встретить в волнах одноглазую рыбу, ведь она может хвостом сбить рыбака с лодки в воду. А поймашь такую в сеть — вызовет шторм.

Мелкие водяные духи могут утащить человека под воду, так что натолкнувшись на бревно, стоит внимательно присмотреться — нет ли у него одного глаза. Одноглазые бревна весьма опасны для человека, ведь если потерпевший крушение бедняга попытается схватиться за таковое — оно мгновенно тонет вместе с «седоком».

Из богатств водяных духов, которыми стремится завладеть человек, в первую очередь известны стада чудесных животных, чаще всего коров. По ночам они выходят пастись из вод, и тогда их можно захватить, если успеть обежать вокруг все стадо или бросить в воду железный предмет.

Происхождение священных животных

Целый ряд преданий рассказывает о том, как произошли (или были сотворены) различные реалии внешнего мира — светила, огонь, железо, орудия труда. Древнейшими среди этой категории являются мифы о священных животных, первым из которых по праву считается гигантский лось Хийси.

Хийси — имя божества, связанного с лесом. Как мы помним, постоянным его атрибутом являются огромные размеры, это — великан. Таков он и в образе лося, мчащегося по небу. За лосем Хийси гонится охотник на лыжах, но он никак не может догнать свою добычу. В конце концов охотник превращается в Полярную звезду, лыжня становится Млечным путем, а лося каждый может видеть на небе в образе созвездия Большой Медведицы.

В карело-финских рунах эта охота приписывается разным героям, один из которых — «хитрый парень Лемминкяйнен». Это яркий характерный персонаж: несмотря на определенную «крутость», он постоянно терпит неудачи.

Так, однажды Лемминкяйнен сделал чудесные лыжи. Лыжи эти оказались столь хороши, что ни одно живое существо не могло уйти от охотника, где бы он за ним ни гнался по лесу.

Хвалиться этим, да еще так громко, конечно, не следовало: хозяева диких существ, Хийси и другие духи, услышали речи героя и сотворили ему назло лося Хийси: голову — из болотной кочки, тело — из валежника, ноги — из кольев, уши — из цветов озерных, глаза — из цветов болотных.

Волшебный лось побежал на север — в Похьёлу, где он набедокурил: опрокинул котел с ухой. Женщины принялись смеяться подобному конфузу, а девицы, напротив, разразились слезами. Лемминкяйнен решил, что женщины насмеются над ним, самым ловким охотником в мире, и погнался за лосем Хийси на своих замечательных лыжах. В три прыжка он настиг лося и вскочил ему на спину. И вот он замечтался о том, как снимет с добычи шкуру, постелит эту шкуру на брачное ложе и будет там ласкать прекрасную деву.

Мечтать о неснятой шкуре как раз и не следовало: Лемминкяйнен отвлекся, и лось воспользовался его рассеянностью и сбежал. Герой снова пустился в погоню, но впопыхах сломал лыжи и палки.

Почему же Лемминкяйнена постигла столь досадная неудача? Потому что он нарушил сразу два запрета: во-первых, добычу отпугивают мысли о брачных утехах, а во-вторых, шкуру священного животного нельзя использовать в быту.

* * *

Существует несколько вариантов мифа о небесной охоте. В другом случае охотник преследует уже не лося, а космического быка, такого мощного, что даже сами боги не в состоянии заколоть его.

Космический бык поистине огромен: между его рогами ласточка будет лететь целый день. Когда боги решили убить быка, явилось само верховное божество — Укко, помогли ему другие боги, но бык раскидал их одним движением головы.

Одолеть быка способен лишь кузнец Ильмаринен, но и ему удалось это не с первого раза. Только заполучив огромный молот, Ильмаринен уложил быка ударом в лоб, после чего животное сварили в котле и его мясом накормили всех людей Калевы.

В сходных мифах о гигантском быке или вепре противником зверя выступает не верховный бог и не культурный герой, а некий старичок, маленький человечек, который выходит из моря.

Наконец можно встретить предание о том, что быка (вепря) одолел бог-громовник Туури, в образе которого просматриваются черты скандинавского Тора.

Жертвоприношение быка для общего пира — очень давний мотив. И еще сто лет назад карелы устраивали на святках «заклание быка»: какого-нибудь старика наряжали в вывернутую шубу, надевали маску с рогами, а вместо шапки — котелок и в таком виде водили по дворам. Ряженные ходили по деревне, «бык» ревел и пугал женщин и детей. В конце концов его «убивали» ударом по котелку — и после этого начиналось общее застолье, а «быка» сажали на почетное место. Подобный обряд, очевидно, должен был обеспечить всю общину обильной пищей на весь год.

Интересно отметить, что в ряде случаев небесный бык приходит на смену небесному лосю: очевидно, такая замена в какой-то мере символизирует переход от охоты к скотоводству.

Медведь

Другим почитаемым животным у финно-угорских народов является медведь. Сохранились разные предания о происхождении этого зверя. В одном из мифов говорится, что он родился у созвездия Большой Медведицы и был спущен вниз на серебряных ремнях в позолоченной колыбели прямо в лес. Другая версия рассказывает, что медведь возник из шерсти, брошенной в воду с небес.

Во время охоты на медведя зверя обычно убеждают в том, что он вовсе не был убит охотником, а явился в дом к людям по доброй воле и принес им в дар свой набитый медом живот. Медведь вообще воспринимался как родственник человека, отсюда — многочисленные рассказы о «медвежьей свадьбе», которые в конце концов «перекочевали» в сказки о девушке, которая вышла замуж за медведя и жила с ним в любви и согласии. Удивительную находку сделали археологи в 1970 году в одном из курганов, где были погребены две женщины. Рядом с одной из них, молодой девушкой, нашли остатки настоящей медвежьей лапы, на палец которой был надет серебряный перстень. Считалось, что девушки, умершие до замужества, не прожили полноценной жизни и после смерти могут стать особенно опасными и даже превратиться в злых духов. Возможно, именно поэтому умершую девушку уже за гробом обручили с медведем — это поможет избежать мрачных последствий ее преждевременной кончины.

Вообще амулеты в виде медвежьей лапы, искусственно изготовленной или настоящей, были весьма распространены в финно-угорском мире. Когти, как считалось, были необходимы шаману, чтобы забраться на Мировое древо (или Мировую гору) и достичь запредельных для человека миров.

В некоторых мифах медведь выступает как ездовое животное солнца, в других он считается сыном сосны — отсюда обычай вешать череп убитого медведя на сосну, то есть возвращать его матери: верили, что после такого ритуала медведь вновь возродится к жизни.

Нечистые твари

Помимо космических священных животных, в мире полным-полно зловредных тварей. Злая волшебница Сюэтар наводнила мир всякой нечистью. Это она породила кровососущих насекомых, а из ее плевка в море родились змеи.

Сюэтар — нечто вроде бабы-яги, она прибегает к волшебству, чтобы пробраться в мир людей и вредить им по мере сил.

Причудливая сказка, сохранившая черты этиологического мифа (то есть мифа о происхождении животных и вещей) повествует о том, как возникли разные вредоносные птицы.

У одной женщины было девять сыновей и она снова ждала ребенка. Она договорилась со своими детьми, что если родится девочка, то на ворота вывесит прялку, а если опять сын — то топор. Родилась дочь, и мать повесила на ворота прялку. Однако ведьма Сюэтар подменила приметку и вместо прялки выставила топор, после чего сыновья ушли из дома и решили не возвращаться. Очевидно, они сочли, что десятый мальчик в семье — это перебор.

Шли годы, дочь выросла, и мать рассказала ей о том, как ведьма обманула ее братьев. Девушка решила отыскать их, для чего испекла колобок, замешанный на собственных слезах. Колобок покотился по дороге, указывая путь к братьям.

Но в лесу девушка встретила ведьму Сюэтар, и та сделала ей предложение, от которого трудно было отказаться: «Плюнь мне в глаза, а я плюну тебе». После этого действия ведьма и девушка обменялись внешностью: красавица-сестра превратилась в старуху, а финно-угорская баба-яга — в красавицу-сестру. В таком виде они и явились к девяти братьям.

Узнав, наконец, правду, братья заставили ведьму вернуть сестре разум и прежний облик (путем нового плевка в глаза), а саму Сюэтар заманили в яму и там сожгли. Умирая, ведьма успела превратить свое тело в птиц, вредящих человеку: из волос вылетели сороки, из глаз — воробьи, из пальцев ног — вороны. Все эти существа призваны клевать урожай и съедать добро у добрых людей.

Вредносными существами в финской мифологии считаются щука и змея. Они имеют отношение к подземному миру, к царству мертвых.

Лягушка также относится к числу весьма неприятных существ. В частности, иногда лягушка подменяет человеческих детей своими детенышами.

* * *

Помимо вполне реальных животных, которые так или иначе мешают человеку вести хозяйство, финнам «мешали» многочисленные духи.

Согласно финским преданиям, существовал целый волшебный народец — «жители земли», «земной народец», «подземные»: маахисы, маанвэки, мааналайсы.

Эти создания похожи на людей, но отличаются каким-нибудь особенным безобразием, например, вывернутой назад ступней. Однако их дочери могут быть исключительно красивы.

Маахисы в состоянии менять облик и превращаться в лягушек, ящериц, кошек. Живут они в подземном мире, но могут обитать в холмах, на пустырях, в лесах.

По муравьиным тропам, через озера идет дорога в их обиталище.

У себя дома, в подземном мире, маахисы ходят вверх ногами, передвигаясь по обратной поверхности земли.

Человек может пробраться в их страну, и тогда следует соблюдать важное правило: ни в коем случае ничего не есть там и не пить, иначе назад пути не будет. Вернувшись в мир людей, такой странник может обнаружить, что год, проведенный у маахисов, равен пятидесяти годам в обычном мире.

Если человек заблудился в лесу, опасность для него попасть к маахисам весьма велика, поэтому нужно принять меры заранее: для начала — вывернуть одежду наизнанку, иначе правое может оказаться для него левым и наоборот (маахисы мастера морочить людям голову). Далее, их следует задобрить, оставив на тропе маахисов какое-нибудь подношение (мед, зерно, молоко).

Маахисы похищают детей, оставляя вместо них уродливых подмешней. Но и у них имеется нечто, чем люди хотели бы завладеть, — чудесный скот. Если удастся захватить корову маахисов — богатство тебе обеспечено. Для этого следует подстеречь стадо маахисов и бросить в животных железный предмет (ключ, пуговицу, иглу).

Браки между людьми и маахисами возможны. Особенно желательно выдать дочь за маахисов: новая родня обеспечит тебя богатыми дарами.

В людском мире маахисы в основном следят за скотом. Если человек плохо обращается с домашними животными, маахисы вмешаются и накажут виновного. Ну а если человек случайно построил хлев над их подземным жилищем, они могут прийти и вежливо попросить перенести строение, поскольку оттуда им на голову стекают нечистоты. Маахисов надо уважить, иначе последствия могут оказаться весьма неприятными для человека.

Духи-хозяева

Карелы и финны верили также в духов-хозяев воды и земли, лесов и гор, хозяев очага и хозяев бани.

Хозяин очага обычно принимает облик того, кто первым зажег огонь в этом очаге. Иногда домовые хозяин (и хозяйка) имеют странный облик: один глаз во лбу, например. Многие носят красную шапочку с кисточкой. Домовым обычно становится тот, кто первым умер в новом доме.

Собственный дух-хозяин имелся также и у лодок. Специальный дух — «хозяин межи» — следил за тем, чтобы границы между полями проводились правильно. Если жулик-землемер производил неправильное разделение, такой дух мог явиться к нему с криком: «Исправь межу!» Иногда духом, который бродит по межам и не может обрести покоя, становится сам жулик-землемер.

Особым духом можно считать духа-добытчика, которого называют «пяра».

Пяра доит соседских коров, ворует для своих хозяев молоко и масло у других. Создать такого «добывайку» несложно. Нужно принести в сауну веретено с каплей хозяйской крови. Эта кровь поможет оживить веретено. Сделавшись живым, такое веретено пробирается в соседский двор через дыру в плетне — и делает свое хитрое дело.

Другое обличье пяры — черная птица с большим брюхом. В этом брюхе пяра переносит добро в дом к своему хозяину. Пяра может также выглядеть как кошка или лягушка — это свидетельствует о вредоносной сущности данного духа.

Кстати, если убить такое животное, то вметсе с ним погибает и хозяйка пяры. Так что если вы решили с помощью веретена и капли своей крови начать воровать у соседей, то последствия — за ваш счет.

В финских поверьях присутствует также представление о смертной силе — калме. Это воплощение смерти, некая сила, исходящая от покойников. Калма воплощается в предметах, которые соприкасались с покойником. Колдуны могут использовать для наведения порчи сумочку с кладбищенской землей. Умерший может забрать с собой в могилу еще нескольких человек, поэтому после похорон надлежит провести определенные обряды.

От смертного духа обычно защищает дух домашнего очага,

обитающий в печи. После выноса покойника избу выметали, мусор выбрасывали и тем самым изгоняли смерть. Верным средством были прыжки через костер и игра на кантеле — музыкальном инструменте. По пути на кладбище останавливались у особого поминального дерева, обвязывая его ствол цветными нитками. Такое дерево было своеобразным аналогом Мирового древа, а Мировое древо, как мы знаем, связывает все миры в единое целое и является дорогой в загробное царство.

Финский эпос и «Калевала»

Если спросить, как называется финский эпос, почти каждый ответит — «Калевала». Это самая переводимая на другие языки книга, созданная на финском; ее перекладывали и перепевали на шестидесяти языках мира. А повествуется в поэме (как многие эпосы, «Калевала» имеет поэтическую форму) о подвигах великих героях, об их соперничестве, сватовстве и поисках чудесного источника изобилия, за которым пришлось спуститься в подземное царство и там вступить в единоборство с могущественной и страшной хозяйкой северных земель — обители мертвых.

Элиас Лённрот, которого называют (после Микаэля Агриколы) «вторым отцом финского языка», был выдающимся ученым — составителем словарей, просветителем, журналистом, собирателем фольклора. Публикации просветительского характера он адресовал финноязычному крестьянству, научные статьи и переводы образцов финской народной поэзии — шведоязычной интеллигенции.

Элиас Леннрот был практикующим врачом, боролся с эпидемиями холеры, дизентерии, тифа; издал весьма популярную книгу «Домашний доктор финского крестьянина» (1839) и первый ботанический справочник Финляндии (1860). Он прожил долгую жизнь и оставил большое наследие, но главным вкладом, который он внес в мировую культуру, стала знаменитая «Калевала».

Во время отпусков, которые доктор Леннрот брал на разные сроки, он ездил по Финляндии и Карелии, собирая народные песни. Его целью было объединить эти разрозненные руны в некое единое целое, в законченное целостное произведение.

Леннрот не был первым собирателем финского фольклора: его предшественником называют историка и этнографа Хенрика Габриэля Портана (1739-1804). Портан утверждал, что «все народные песни выходят из одного источника» и, следовательно, их можно объединить.

Леннроту хотелось представить мировой общественности величественную национальную эпопею, подобную творению Гомера.

Над «Калевалой» он работал более двадцати лет. Началом этого труда можно считать магистерскую диссертацию «Вяйнямёйнен — божество древних финнов» (1827).

За пятнадцать лет экспедиций, часто в тяжелых условиях,

предпринятых в одиночку, Леннрот прошел пешком, на лыжах, проехал на лодке огромный путь. В 1833 году вышла «Перво-Калевала» (сборник рун о Вяйнямёйнене). Однако опубликовать ее не стал, поскольку к тому времени набрал еще больше материала. В результате 28 февраля 1835 года вышла наконец в свет «Калевала, или Старые руны Карелии о древних временах финского народа». Книгу издали тиражом в пятьсот экземпляров. Текст состоял из тридцати двух рун.

Значение этого события трудно переоценить. 28 февраля с тех пор отмечают в Финляндии как день «Калевалы», это национальный праздник, день финской культуры.

Вскоре, в 1840 году, Я.К.Грот перевел «Калевалу» на русский язык.

А Леннрот продолжил работу. В свой экземпляр издания «Калевалы» он вложил чистые листы и снова отправился в экспедицию. На этих листах он записывал новые руны, дополняющие старые песни. Наконец в 1847 году Леннрот соединил все собранные им народные песни в единый цикл. Поэма обладает хронологической последовательностью и единой композиционной и сюжетной логикой. «Я посчитал, что у меня есть право выстроить руны в наиболее удобном для их сочетания порядке», — писал Леннрот.

«Новая Калевала» вышла в 1849 году и состояла из пятидесяти рун. Эта версия и стала канонической.

В центре повествования стоит конфликт двух миров — Калевалы (мира людей) и Похьёлы (загробного царства). Конфликт этот придумал сам Леннрот, в мифологических системах все происходило не так однозначно. Следует еще помнить о том, что Элиас Леннрот творил в эпоху романтизма, а для этого направления в литературе и искусстве характерны резкие противопоставления высокого и низкого (высшего и низменного), а также большой интерес к народному, национальному.

Образы эпических героев под пером Леннрота преобразились: из «темных» мифологических фигур они превратились в «живых людей». Особенно ярко сказалось творчество Леннрота в прорисовке трагических фигур, которых в народной поэзии не было вовсе, например, в образе раба-мстителя Куллерво или образе девушки Айно (кстати, и эту девушку, и ее имя целиком сочинил сам Леннрот; впоследствии имя «Айно» — «единственная» — стало популярным у финнов и карелов).

«Выдуманный» образ Айно, которая не захотела стать женой старого Вяйнямёйнена и ушла к морю, где погибла, тем не менее вполне соответствует духу народной поэзии. Описания поступков героини взяты автором из народных сюжетов; они не имеют отношения к мифу о

Вяйнямёйнене, но не противоречат народным песням.

В одной из таких песен рассказывается о девушке, которая ломала в лесу ветки на веник. Там ее увидело загадочное существо Осмо — тот, кто первым сварил пиво из ячменя (в одних мифах божество, в других — культурный герой). Осмо посватался к ней, но девушка, придя домой, не стала переодеваться к свадьбе, а покончила с собой. Так же поступила и Айно в «Калевале».

Таким образом, ситуация с финским эпосом складывается поистине уникальная.

С одной стороны, «Калевала» — это рассказ об эпических героях финской старины, нечто вроде русских былин.

С другой — это творчество конкретного человека, Элиаса Леннрота, пусть и ученого, пусть и добросовестного собирателя, исследователя народного творчества, но все-таки в первую очередь поэта.

Кто же творец «Калевалы» — народ или доктор Леннрот?

И, соответственно, чем считать эту поэму: финским эпосом или сочинением романтика девятнадцатого века?

На протяжении многих лет «Калевала» считалась финским эпосом. Так она вошла в мировую культуру, такой ее воспринимают тысячи людей.

Первый русский переводчик «Калевалы» Грот называл ее «большим собранием произведений народной поэзии». (Элиас Леннрот — лишь собиратель текстов). Немецкий ученый Якоб Гримм в 1845 году опубликовал статью «О финском народном эпосе», в котором также придерживался этого взгляда. Переводчик на шведский язык Кастрен также убеждал читателей в том, что «во всей Калевале нет ни одной строки, сочиненной доктором Леннротом».

Однако во второй половине девятнадцатого — начале двадцатого века ученые, прежде всего финские, установили: Леннрот нередко соединял песни разных жанров, в его эпосе они вообще предстают не в том виде, в каком их исполняли рунопевцы. «Калевала», утверждали они, есть авторское сочинение.

В России господствовала точка зрения на «Калевалу» как на народный эпос. Особенно утвердилась она в советское время. Собирателем этого великого фольклорного произведения — свидетельства творческой мощи народа, — назван «скромный сельский лекарь» Леннрот, который просто любил народные песни.

В 1949 году выдающийся филолог и фольклорист В.Я.Пропп подготовил статью «Калевала в свете фольклора». Эта статья была написана в форме доклада, с которым Пропп собирался выступить в

Петрозаводске на конференции, посвященной столетнему юбилею финского эпоса.

«Современная наука не может стоять на точке зрения отождествления «Калевалы» и народного эпоса... Леннрот не следовал народной традиции, а ломал ее, он нарушал фольклорные законы и нормы и подчинял народный эпос литературным нормам и требованиям своего времени», — писал В.Я.Пропп.

Вообще-то он был прав, но его точка зрения совершенно не вписывалась в рамки официальных установок. Доклад не состоялся. Статья вышла лишь в 1976 году.

В настоящее время окончательно утвердился взгляд на «Калевалу» как на «эпическую поэму Элиаса Леннрота». (Подобно тому, как «Илиада» и «Одиссея» являются «эпическими поэмами Гомера»).

Содержание «Калевалы»

Само слово «Калевала» означает «земля Калевы». Калева — это своеобразный мифический первопредок, поэтому главные герои эпоса являются его потомками. Калева известен преимущественно в народно-поэтической традиции финнов, карелов и эстонцев как живший давным-давно персонаж. Память о нем осталась в виде различных необыкновенных объектов (огромных камней, обрывов, ям; на небе это Сириус — звезда Калевы, созвездие Ориона — меч Калевы). Зарницы — это огни Калевы.

Основное значение слова «kaleva» — «великан», могучий, матерый, громадный. «Kalevan kansa» поэмы Леннрота — «народ Калевы» (это выражение не имеет соответствий в народной традиции, оно — создание самого Леннрота). Земля Калевы — это Калевала. Само название «Калевала» хоть и не встречается в народной поэтической традиции (понятие «страна» в фольклоре обычно передается понятиями «родимая сторонущка» или «чужбина») в языке все-таки существует. В свадебных песнях Калевалой называют дом, усадьбу.

Так или иначе, Калевала в эпосе Леннрота — мифическая страна, где происходят основные события поэмы и которую представляют ее главные герои — Ильмаринен, Лемминкяйнен, Куллерво и в первую очередь Вяйнямейнен.

Центральным персонажем «Калевалы» выступает старец и мудрец Вяйнямейнен. Это — культурный герой, обитатель первичного Мирового океана. Он участвует в сотворении мира наряду с демиургом — ведь именно Вяйнямейнен создал скалы и рифы, выкопал рыбные ямы, добыл огонь из чрева огненной рыбы (лосося), изготовил первую сеть для рыбной ловли. В некоторых мифах огненную рыбу тоже создал Вяйнямейнен: это произошло, когда некая рыба проглотила высеченную им искру. Поэтому у лосося красное мясо. Собственно, и первую в мире рыболовную сеть Вяйнямейнену пришлось изобретать именно для того, чтобы поймать вора-лосося и вынуть из его чрева проглоченную искру первоогня.

В некоторых рунах говорится о том, что огонь из своей руки Вяйнямейнен добывает вместе со своим главным соратником и соперником (иногда — братом) Ильмариненом. Занимаются они этим на восьмом небе девятислойного небесного свода.

Представление о многослойности миров — особенно верхнего и

нижнего — связано с шаманскими практиками путешествий сквозь чуждые пространства, обиталища богов, духов, демонов, предков. Чаще всего у финнов небо трехслойно, иногда — семислойно; в цитируемой руне оно девятислойно.

Итак, Вяйнямёйнен выбил искру, но она соскользнула с верхнего слоя неба вниз и через дымоход попала на землю, в колыбель младенца, опалив грудь матери. Спасая свою жизнь, женщина сматывает искру в клубок и опускает в Туонелу — в реку, текущую через царство мертвых. Река закипает, волны ее вздымаются выше елей, и тогда искру глотает рыба.

На земле тем временем всюду бушует пламя, и только за «амбаром Ахти» (в море) нет пожара.

В море плавала змея, рожденная от плевка ведьмы Сюэтар. Вот эту-то змею выловили и сожгли, а пепел, оставшийся после процедуры, посеяли на земле. Из пепла вырос лен, из льна сделали нити, из нитей Вяйнямёйнен сплел рыбацкую сеть и забросил в море. Так он и изловил огненную рыбу, которая носила в своем брюхе искру. Кстати, Вяйнямёйнену пришлось воспользоваться медными рукавицами, добытыми в Похёле, иначе рыба его бы обожгла.

В этой легенде окультуренный, домашний огонь противопоставляется огненной стихии. Пожар, бушующий на земле, для человека смертельно опасен. Но искра, добытая Вяйнямёйненом, — другое дело: ее культурный герой приручает, одомашнивает, для чего кладет в колыбель и воспитывает, словно это младенец.

В качестве «укротителя» маленького огня из той же Похьёлы, прибывает «ледяная дева стужи». Она уменьшает силу огня, держит его в узде. А для лечения ожогов божества присылают людям пчелу с ее целебным медом.

Другое деяние Вяйнямёйнена — культурного героя — создание первой лодки. Подбирая дерево для строительства, он спрашивает у дуба согласия: не хочет ли тот стать остовом будущего судна? Дуб не против, но при одном условии: Вяйнямёйнен построит из него боевую ладью, и добровольно ложится в сани героя. Но работа Вяйнямёйнена застопорилась: ему не хватило трех магических слов, чтобы завершить процесс.

Пришлось Вяйнямёйнену отправиться за необходимым «инструментом» в загробный мир. Путь туда труден: нужно пройти по лезвиям секир и мечей, по остриям иголок.

Там, в загробном царстве, спит мертвым сном некий великан Випунен. Это древний гигант первоначальных времен, который помнит тысячу

заклятий. Однако главная трудность заключается в том, что он давным-давно умер, на подбородке у него выросла ольха, из зубов проросли сосны. Добиться от подобного существа внятной консультации непросто, но Вяйнямёйнен находит выход: он пробирается в утробу Випунена. Но и там он не может добыть тайные знания, которыми владеет мертвый великан. Тогда Вяйнямёйнен возводит прямо в утробе великана кузницу. В этой кузнице он выковывает железный шест и ранит внутренности Випунена. Шестом Вяйнямёйнен распирает пасть великана и на лодке три дня плавает по жилам чудовища.

Подобное поведение, как говорится, пробудило бы и мертвого. Так, собственно, и случилось. Испытывая страшные муки, Випунен наконец проснулся и, чтобы избавиться от культурного героя, сообщил ему все необходимые знания.

Теперь главное — безопасно покинуть царство мертвых, которое бдительно охраняет стража — дочери Туони. Но Вяйнямёйнен преисполнен теперь древней мудрости, он превращается в змею и ускользает от стражниц.

Но на этом сложности при строительстве боевой ладьи из дуба (иногда, кстати, это Мировое древо, а не просто дуб) не заканчиваются. Вытесывая лодку, Вяйнямёйнен поранил себе колено, поскольку Хийси направил топор против мастера. Чтобы кровь не вытекала из раны, Вяйнямёйнен заклил все, что течет, — все воды, все реки и ручьи. Затем он обратился к железу и напомнил ему о том, что, когда его вытаскивали из болота в виде руды, оно вовсе не было таким великим и зазнавшимся, чтобы ранить людей.

Согласно архаическим представлениям, для того, чтобы устранить бедствие, следует поведать о том, откуда оно вообще взялось. Поэтому Вяйнямёйнен тратит немало времени на то, чтобы рассказать железу историю его происхождения. Заодно он сообщает железу, что они родственники: как и человек, железо — дитя Матери-Земли.

Утихомирив топор и остановив кровь, Вяйнямёйнен отправился искать знахаря, но не нашел такового ни в нижнем мире, ни в среднем. Лишь на небесах отыскалась старуха, которая исцелила рану медом чудесной пчелы. (Между прочим, как раз после этого ранения Вяйнямёйнен плавал в водах первоначального Мирового океана, выставив больное колено, когда птица-демиург, утка, снесла на это колено свое яйцо. В мифологических представлениях финнов вполне уживается представление о Вяйнямёйнене как о некоем первосуществе, которое очутилось в океане еще до сотворения мира, и в то же время как о культурном герое. А затем он же

выступает в роли эпического персонажа. И это — один и тот Вяйнямёйнен!)

Еще одним великим деянием Вяйнямёйнена — культурного героя — стало создание музыкального инструмента «кантеле».

Произошло так.

Как мы помним, ладья Вяйнямёйнена считала себя боевым кораблем, но создатель не использовал ее ни для каких славных дел. И ладья громко сетовала на это обстоятельство.

Чтобы утихомирить ее, герой снарядил дружину гребцов и отправил в море искать приключения. Но лодка застряла в хребте огромной щуки.

Вызволяя свое «детище», Вяйнямёйнен разрубил чудовище мечом и из хребта щуки создал струнный музыкальный инструмент, который и назвали «кантеле». Для струн были взяты волосы Хийси.

Кантеле играет большую роль в эпосе и финской культуре, и о его происхождении рассказывают различные версии. Иногда творцом кантеле выступает кузнец Ильмаринен. В любом случае, это волшебный инструмент, а пение под его музыку имеет магический смысл, это шаманские заклятья.

Именно поэтому у соперника Вяйнямёйнена — молодого Еукахайнена — ничего не получается. Никакого веселья не приносит его игра на кантеле. Зато когда за дело берется сам Вяйнямёйнен, все кругом преображается: звери и птицы, хозяйка леса и хозяйка воды — все зачарованы этой музыкой. Без пения Вяйнямёйнена из мира уходит радость, скот перестает «плодиться и размножаться».

В некоторых легендах есть дополнительное, «романтическое» уточнение: дело в том, что на ладье Вяйнямёйнен преследовал морскую деву Велламо и музыкальный инструмент он тоже создал для того, чтобы выманить ее из воды. Но упрямая дева оказалась единственным на земле существом, которое осталось равнодушным к пению Вяйнямёйнена и музыке кантеле.

Вообще у прекрасной Велламо — дочери морского бога Ахти — были причины не доверять Вяйнямёйнену. Некогда Вяйнямёйнен изловил чудесную рыбу-лососю. Он подивился ее прекрасному виду и тотчас решил приготовить себе на обед. Но разделать такую добычу чем попало невозможно, поэтому Вяйнямёйнен попросил у бога Укко золотой нож. Пока суд да дело — лосось обернулся прекрасной русалкой Велламо. Она бросилась в волны и послала рыбаку горький упрек: не съеденной хотела она быть, она полюбила Вяйнямёйнена и собралась за него замуж, но теперь все кончено. После этого Велламо уплыла, а Вяйнямёйнен долго и

тщетно ее разыскивал. Собственно, пытаясь вытащить ее из пучин морских особыми граблями, он и сотворил множество подводных ям, а заодно создал подводные скалы и отмели...

В другой руне, где творцом кантеле выступает Ильмаринен, еще более отчетливо подчеркнута волшебная сущность этого инструмента. Музыка необходима для шаманского путешествия по всем трем мирам.

Как мы помним, стержнем, связывающим все три мира, является Мировое древо. И вот как-то раз приходит кузнец Ильмаринен к дубу, который представляет собой одно из воплощений Мирового древа, и хочет срубить его, чтобы изготовить кантеле. Но дуб не готов быть срубленным: на его корнях лежит черная змея, в ветвях сидит гриф (верхний и нижний мир неблагоприятны человеку). Разрешается приступить к работе только после того, как картина поменялась, и потусторонние миры сделались благосклонны: в ветвях кукует золотая кукушка, у корней спит прекрасная дева. Вот теперь дерево годится для того, чтобы стать материалом для кантеле — проводником в разные миры.

Игра Вяйнямёйнена на кантеле оказалась настолько притягательной для существ земного мира, что даже Солнце и Месяц заслушались и спустились с небес на вершину сосны.

Делать этого не следовало — их тотчас схватила Лоухи, злая хозяйка Похьёлы. Она спрятала Месяц в пестрый камень, а Солнце — в стальную скалу и запечатала их заклинанием.

На мир опустилась темнота, хлеб перестал расти, скот не плодился, даже бог Укко сидел во мраке.

Тогда народ обратился к кузнецу с просьбой выковать новые светила. Ильмаринен взялся за дело и изготовил из серебра месяц, а из золота — солнце. Эти искусственные светила он повесил на вершинах деревьев — сосны и ели, — но толку не было.

Люди не знали, кто виноват в том, что Солнце и Месяц пропали и где они теперь скрыты. Это выяснил Вяйнямёйнен: гадательные щепки из ольховой древесины определенно указали ему на Похьёлу. Ничего не поделаешь — надо идти.

Вяйнямёйнен направился к воротам Похьёлы и возле реки, что отделяла мир живых от мира мертвых, прокричал стражам Похьёлы, чтобы те дали ему лодку. Однако те отвечали, что у них нет свободной лодки. Пришлось Вяйнямёйнену превратиться в щуку и переплыть поток. На противоположном берегу он выдержал сражение с сынами Похьёлы (жителями загробной страны).

Наконец добрался он до острова, где под березой в особой скале были

скрыты похищенные светила. Своим мечом Вяйнямёйнен начертил магические знаки на облаке, после чего скала раскололась, наружу вышли змеи, которых убил герой.

Осталось главное — открыть замки, а у Вяйнямёйнена не нашлось ни ключей, ни подходящих заклинаний. Так что он обратился к кузнецу Ильмаринену и попросил выковать отмычки.

Пока кузнец стучал молотом, старуха Лоухи заподозрила недоброе и в облике ястреба полетела посмотреть — чем таким интересным занят Ильмаринен. Тот сообщил ястребу, что кует ошейник для Лоухи — хочет, мол, приковать ее к подножию скалы. Хозяйка Похьёлы так перепугалась, что по доброй воле вернула людям Солнце и Луну.

Космогонические мифы других финно-угорских народов позволяют дать этому преданию несколько иное толкование. В ряде случаев хозяйка подземного царства выступает не как похитительница светил, а как их первая владелица. Ведь Солнце и Луна изначально пребывали на дне Мирового океана, в подземном мире, куда и упало чудесное яйцо. Оттуда светила добывают волшебная птица и герой-кузнец.

Интересно отметить, что Ильмаринен не в состоянии выковать новые солнце и луну. Почему? Ведь кузнец участвует в создании мира, некогда он был «кователем небес»!

Дело в том, что к моменту, описываемому в руне о возвращении Солнца и Луны из Похьёлы, эпоха творения была закончена. Ничего нового герой сотворить уже не может, ему остается лишь работать над развитием благосостояния человечества, создавать блага культуры — вроде лодки, сети, топора и так далее; но сотворить свет еще раз никому не под силу.

Еще одна вещь, которую Вяйнямёйнен забирает из Похьёлы (усыпив стражей игрой на кантеле), — чудесная мельница сампо.

Воплощение народной мечты

Сампо — это источник изобилия, волшебный предмет, имеющий широкую основу в народной традиции. Образ чудо-мельницы — это воплощение народной мечты о благоденствии и безбедной жизни.

Любопытно отметить, что Элиас Леннрот, описывая сампо в своей «Калевале», опирается не на самую распространенную версию рассказа о сампо, а напротив — на единичную. Одно-единственное четырехстрочное описание мельницы сампо — триединой самомолки, у которой с одного боку мукомолка, с другого — соломолка, с третьего — деньгомолка, — было привезено из Российской Карелии в 1847 году, причем собиратель фольклора — на сей раз не сам Леннрот, а Д.Эвропеус, — даже не указал, от кого получил стихотворный отрывок.

Так или иначе, а сампо — как и многие другие культурные блага — изначально находится в Похьёле. В самых архаичных версиях сюжета рассказывается о том, как Вяйнямёйнен с соратниками пытаются украсть некий предмет, «сампо», который содержит в себе начала всяческого богатства и изобилия. Хозяйка Похьёлы, однако, пресекла эти поползновения и высыпала сампо в море. Поэтому море столь богато — и лишь немногие оставшиеся в сампо «начатки изобилия» попали на сушу. Однако и этого малого количества оказалось достаточно, чтобы на земле начали расти деревья, травы и злаки.

В более поздних сюжетах сампо изготавливает культурный герой — чаще Вяйнямёйнен — и как раз по заказу хозяйки Похьёлы. Задание максимально усложнено. Сампо должно быть изготовлено из ничтожно малого (или вовсе не существующего) материала: из одного перышка лебедя, из осколочка веретена, из «бока» шерстинки, из молока яловой коровы, из ячменного зернышко. Иногда эти предметы еще и надо разрезать пополам. В награду он получает разрешение вступить в брак с дочкой хозяйки. Но жить в подземном царстве герою не хочется, поэтому он похищает и хозяйкину дочку, и сампо.

Однако сбежать от старухи Лоухи не так-то просто: она загоняет беглецов в море, и там сампо погибает.

Интересно также, что образ сампо в «Калевале» складывался постепенно, и в описании мельницы-чудесницы Леннрот использует все темы и мотивы народных вариантов — даже в тех случаях, когда эти

мотивы находятся в некотором противоречии.

Уникальность карело-финского эпоса

Отдельно русскими учеными-фольклористами изучались обычаи и предания «русских лопарей» в начале двадцатого века, но эти записи в основном относятся к суевериям и сказкам.

Уникальность финно-угорской мифологии, представленной широкому читателю, состоит в том, что ее основной текст — эпос — был написан конкретным человеком и носит приметы не только народно-поэтического, но и конкретно-личностного творчества. С другой стороны, талант Элиаса Леннрота сделал «Калевалу» достоянием всего человечества, а финскую мифологию — не самую значимую (в отличие, скажем, от античной) в истории мировой художественной культуры — одной из самых известных.

Раздел пятый

СЛАВЯНСКИЕ БОГИ И МИФОЛОГИЯ

Источники сведений о славянской мифологии

Необходимо сразу же признать: внятных письменных источников по славянской мифологии не существует. Все более-менее подробные описания богов, которым поклонялись древние славяне-язычники, представляют собой плод реконструкции (а в худших случаях — и просто фантазии) авторов второй половины девятнадцатого — двадцатого и даже двадцать первого веков. Никакие мифы о богах славян в древности записаны не были; что касается «пантеона» — собрания всех божеств, — то он весьма приблизителен, хотя, предполагается, весьма близок к древнескандинавскому.

Своих Снорри Стурлуссона или Сэмунда Мудрого, которых мы постоянно упоминали в «скандинавском» разделе у славян не нашлось или их труды были уничтожены.

Наиболее достоверными письменными источниками следует считать летописи и позднейшие гневные послания православных иерархов, в которых те, обличая обнаруженные ими пережитки языческого поклонения, перечисляют некоторые приметы обнаруженного явления и называют некоторые имена «бесов» (языческих богов).

Мы ничего не можем рассказать о родственных связях между славянскими богами, нам не известен ни один достоверный сюжет, с ними связанный. Исследователи пытаются проводить аналогии и сопоставлять мифы, общие для всех индоевропейских народов. Однако нам представляется излишним выводить славянский «пантеон» из Авесты или приписывать Перуну и Мокоши сложные брачно-любовные отношения по аналогии с Юпитером и Юноной.

Отдельные авторы — в основном рубежа девятнадцатого и двадцатого веков — пытались изобразить славян своеобразными «христианами до Христа», премудрым народом, знавшим Единого Бога и поклонявшимся Творцу под видом множества языческих богов (которые суть Един). Например, известный историк Николай Костомаров в своей монографии «Смысл мифологии славян» утверждает:

«Славяне, несмотря на видимое многобожие, признавали одного Бога, отца природы, и это существо они понимали сознательнее, чем таинственную судьбу греки, а скандинавы Альфатера (дословно — «Общего Отца», «Общеотца»), который не участвует в делах человеческих.

Единобожие славян неоспоримо. Прокопий Кесарийский говорит, что славяне признавали в его время единого Бога, творца грома и молнии, и, кроме того, почитали духов, которыми, по своему понятию, населяли природу».

Как «неоспоримость» предполагаемого единобожия славян может вытекать из почитания ими громовержца и духов, населявших природу, — пусть останется на совести прекраснодушного Костомарова. Далее он закономерно уходит в «индийские дебри»: «Из летописи нашего Нестора видно, что славяне русские имели понятие о едином верховном существе, которого по преимуществу называли Богом и отличали его от Перуна, главного из второстепенных божеств. Другие божества были существа, происходившие или вытекавшие от верховного... Следовательно, коренной принцип славянской религии — эманация... Такой принцип эманации подал повод видеть в славянской религии единство с индийской».

Более достоверны — во всяком случае, более предметны, — археологические источники: раскопки культовых мест, находки ритуальных предметов, языческих символов, идолов, надписей с упоминанием богов. Однако зачастую о фигурке с надписью можно лишь сказать, что она изображает некое божество. Мифы, связанные с этим божеством, по-прежнему остаются тайной.

Так или иначе, любой исследователь вынужден воссоздавать картину славянского язычества, черпая сведения из множества разрозненных источников: текстов древнерусских авторов, сочинений христианских писателей (направленных против язычников), летописей, былин, сказок.

Обнаруживаются упоминания о мифах славян в текстах византийских авторов VI-X веков: Прокопия Кесарийского, Константина Багрянородного, Льва Диакона. Писали о славянах в IX-XIII веках Баварский Географ, Титмар Мерзебургский, Гельмольд, Саксон Грамматик («Деяния датчан», середина XII века), сохранились упоминания у арабов и в скандинавских сагах. Однако западные авторы писали о славянах с позиции плохо осведомленного стороннего наблюдателя.

Особое место занимает в этом ряду знаменитое «Слово о полку Игореве», где упоминаются многие языческие боги. Впрочем, они никак не разъясняются, и позднейшие исследователи старательно пытаются их истолковать.

«Низовая мифология»: поклонение силам природы

Лучше всего сохранилась «низовая мифология» — бесчисленные предания, рассказы и «былички» о леших, баенниках (банниках), кикиморах, русалках и прочих существах, которые — исключительно по внешним признакам — могут быть сопоставлены с кельтскими феями, или ши (принадлежат к иному миру, непростые отношения с людьми — могут навредить, но могут и отнестись покровительственно, внешне выглядят пугающе или, наоборот, излишне привлекательно). Однако мир славянской нечисти обладает принципиальным отличием от мира обитателей «полых холмов». Кельтские ши — это «состарившиеся», утратившие изначальную мощь божества из Племен Богини Дану. Славянская же нечисть определенно никогда и не принадлежала к роду высших богов, и, следовательно, изначальное «благородство происхождения» ей абсолютно чуждо. Это именно нежить и нечисть, по большей части пакостная. Трудно представить себе, чтобы Луг, светозарное божество кельтов, довольствовался горшком каши или пучком соломы в качестве знака уважения со стороны людей.

Другое важное различие: если ши (то есть старые боги) могут вступать с людьми в брачные отношения и производить на свет вполне жизнеспособных детей, будущих мудрецов, героев, прекрасных королей (характерна история мудреца и провидца Мерлина, которому приписывают именно такое происхождение), то редкие и случайные эпизоды связи людей и славянской нечисти неизменно заканчиваются отвратительно и жутко. Говоря языком биологии, люди и Племена Богини Дану принадлежат к одному виду, а люди и славянская нечисть — нет.

В чем причина ее невероятной «живучести» в памяти народной?

В России практически на протяжении всей ее истории сохранялась ситуация, которую принято называть двоеверием. В условиях двоеверия древние языческие суеверия и элементы христианского вероучения сравнительно мирно уживаются вместе. Бабушка, исправно посещающая церковные богослужения, не считает чем-то зазорным кормление баенника, задабривание домашней кикиморы или заговаривание зубной боли с призыванием как христианских святых, так и языческих духов, вроде «Лихоманки» с ее зловредными сестрами.

Двоеверие — термин достаточно условный, некоторые исследователи вообще отказывают ему в праве на существование. Однако отчетливые признаки этого «несуществующего явления» мы можем наблюдать до сих пор.

Человек, живущий в двоеверии, искренне убежден, что святой Никола-Угодник и дедушка-леший, святая Параскева и кикимора — равнозначные существа из одного и того же потустороннего мира. Такой человек не осознает, что святой Николай и дедушка-леший изначально принадлежат взаимоисключающим мирам и поклоняться им одновременно — невозможно.

И тем не менее это происходит, и русский крестьянин не затруднится «похристосоваться» с домовым на Пасху.

Христианство вытеснило из народного сознания только лишь высших богов. Но ничто не смогло поколебать веру в божеств низовых, наиболее близких к человеку.

Если до принятия христианства и простой люд, и князья верили одинаково, в одних и тех же Перунов и леших, то после этого знаменательного события произошло отчетливое расслоение. Знать и городской люд довольно быстро усвоили все правила и понятия христианской жизни. Крестьяне же, внешне приняв крещение, по сути оставались все теми же язычниками. Соответственно, боги знати — высшие боги — «умерли»; боги же простонародья, низшие божества, никуда не делись. Например, еще в 1534 году новгородский архиепископ Макарий писал Ивану Грозному: «Во многих русских местах скверные мольбища идольские сохранялись... Суть же скверные мольбища их: лес и камни и реки и болота, источники и горы и холмы, солнце и месяц и звезды, и озера... Всей твари поклоняются яко богу и чтут и жертву приносят бесам...» И это — в шестнадцатом веке!

Считается, что лучше всего сохранилась мифология восточных славян. Западнославянская известна только по нескольким местным вариантам (отдельные местные божества, которым поклонялись славянские племена балтийские, чешские, польские). Хуже всего обстоит дело с южнославянской мифологией: эти народы очень рано попали в сферу влияния древних цивилизаций Средиземноморья, а затем быстро приняли христианство.

Определенно, что древние славяне, как и другие племена, поклонялись стихиям и силам природы: «Они все бога прозваша: солнце и месяц, землю и воду, звери и чади», — писал автор «Хождения Богородицы по мукам» (XIII в.). Верили славяне в родство людей с животными (тотемизм, то есть

происхождение целого племени от легендарного божественного предка, имеющего облик зверя, — например, от медведя).

Славянская вселенная

Судя по всему, «славянская вселенная» была устроена трехчастно: в срединном мире обитают люди, в нижнем мире горит неугасимый огонь, а небеса простираются над землей несколькими сводами, и на каждом ярусе небес находятся разные светила и воплощения стихий.

Трехчастное деление мира у славян подтверждает находка так называемого «Збручского идола», который также условно называется Святовитом (Свентовитом). Это четырехгранный столб высотой в два с половиной метра. Его нашли в 1848 году у села Гусятин в реке Збруч (приток Днестра). Столб разделен на три яруса, на каждом из которых высечены различные изображения. Нижний ярус представляет подземное божество с разных сторон. На среднем мы видим мир людей, а на верхнем показаны боги.

Считается, что столб был создан приблизительно в десятом веке, когда на этом месте находился культовый центр. По данным раскопок, идол был установлен на территории святилища, расположенного на горе Бохит; само же это святилище существовало еще со скифских времен.

Академик Б.Рыбаков предполагает, что подземная часть мира, показанная на идоле, демонстрирует нам божество, держащее земную плоскость. Он сопоставляет это божество с богом Велесом. На главной лицевой грани верхней части, обращенной ко входу в капище, изображена богиня плодородия с турьим рогом изобилия в руке, — Макошь, Мокошь, «мать урожая». По правую руку он видит Ладу со свадебным кольцом в руке. По левую руку от Макоши находится Перун с конем и мечом. На задней грани — Дажьбог с солнечным знаком. На средней части идола изображены фигурки людей, которые по размерам меньше богов.

Представления о божествах могут сильно различаться у разных исследователей, поскольку достоверно нам, в общем, ничего толком не известно. Одни, например, считают, что Лада и Жив (или Лада и Лель) — славянские аналоги Афродиты и Купидона, светлые божества любви и брака. Как будто это подтверждается наименованием «лада», которое Ярославна обращает к князю Игорю, когда заклинает ветер не метать вражеские стрелы в воинов ее «лады». Другие же полагают, что «Лада» — порождение «кабинетной мифологии», измышление ученых, а само слово «лада» является всего лишь песенным припевом, вроде «ля-ля-ля»: «А мы

просо сеяли, ой дид-ладо, сеяли...»

По еще одной версии, Лада и Леля — не пара любовников, а два женских божества, покровительницы рожениц, богини-рожаницы. Так или иначе, в народных вышивках сохранились изображения рослой стилизованной богини и двух женских фигурок поменьше, как бы поклоняющихся этой богине. Считается, что это — Лада и Леля (рожаницы), поклоняющиеся более значимой богине Макоши. Иногда эти две богини предстают всадницами с сохой — они также находятся по сторонам от «Макоши».

Если общий смысл таких изображений в целом понятен, то конкретика их остается в области гипотез и предположений.

Верхний мир у славян чаще всего описан как состоящий из двух «слоев»: одно небо содержит запасы воды, другое является воздушным обиталищем светил.

По представлениям земледельцев, на небе существует постоянный запас воды, которая может принимать вид тучи, способной «утучнить» землю, пролиться в виде дождя. Небо твердо, и эта небесная твердь располагается за слоем воздуха.

Земля — округлая плоскость — окружена мировым океаном (или двумя большими реками). Академик Рыбаков, исходя из данных фольклора, предполагает, что славянские представления о море не имели законченного вида. В славянских сказках море находится где-то на краю земли — на севере или на юге. Вода может быть и священной, и демонической. Она может воскрешать мертвых («живая вода»), но в ней же могут обитать и чудовища.

Нижний мир может располагаться под землей, а может — за горизонтом. Добраться туда трудно: путь идет сквозь воздушное пространство, непроходимый лес, глубокие расщелины в земле, моря, реки.

Посреди моря — за краем обитаемой земли — находится «пуп земли» — священный камень, Алатырь-камень, горюч-камень.

Определенно известно, что древние славяне почитали камни, и христианский автор наставляет: «Не нарицайте себе бога в камении». Особым почитанием пользовались камни, возвышавшиеся из воды, — на реке или озере (прообраз Алатырь-камня). Известен рассказ об основателе Коневецкого монастыря (на Ладого) преподобном Арсении: он пришел к огромному Конь-камню, почитаемому местными жителями (еще в пятнадцатом веке этому камню было принято приносить в жертву коня), и с молитвой окропил камень святой водой. Злые духи, обитавшие в камне, вылетели из него в виде черных воронов и умчались прочь.

Жертвоприношения и почитание камня на этом прекратилось, и на острове утвердилась христианская обитель.

Вернемся, однако, к языческой картине мира. Алатырь-камень лежит у корней мирового древа — дуба на острове Буян.

Мировое древо славяне считали своего рода осью, которая скрепляет мир. Без этой опоры мир может попросту рухнуть.

О почитании деревьев-прообразов (фактически «родственников») Мирового древа — упоминается в «Житии Константина Муромского»: язычники-славяне, пишет автор, «молятся в дрова», то есть возносят молитвы «древесине». И в семнадцатом веке нижегородские священники все еще жаловались, что «собираются жены и девицы под древа, и приносят яко жертвы пироги и каши... приходя песни сатанинские пети». Здесь определенно описан древний ритуал «кормления деревьев».

Византийский император Константин Багрянородный (X век) записал личные наблюдения над «россами»: они в походе на острове Хортица «у весьма великого дуба» приносили в жертву живых птиц (петухов), «как требует их обычай».

Дуб считался также священным деревом громовержца Перуна. В 1975 году со дна Днепра подняли древний дуб, в ствол которого было вставлено девять кабаньих челюстей. За семьдесят лет до того подобный же дуб был обнаружен на дне реки Десны.

Старинные источники сообщают о «молениях в рощении» и принесении жертв деревьям. Древний обычай вешать на ветки священных деревьев ленты, платки, полотенца — с просьбами или благодарностью, — сохранялся очень долго. Фактически он существует и до сих пор. В том же «Житии Константина Муромского» осуждаются некие люди, «дуплинам деревянным ветви полотенцами обвешивающие и этим поклоняющиеся».

В народе ходили истории о страшных карах, постигших тех, кто пытался срубить дерево в священной роще. Попытки церкви «адаптировать» языческое поклонение деревьям не всегда признавались удачными: Церковь вполне справедливо осуждала подобные богослужения как своего рода «моление в рощении». В 1721 году в Духовном регламенте, например, говорилось: «Попы с народом молебствуют пред дубом, и ветви оногo дуба поп народу раздает на благословение... и сим ведут людей в явное и постыдное идолослужение».

Имелось у славян и некое представление о «рае» — это остров блаженных, называемый «Ирий». Он находится на юге, где зимуют птицы, или где-то наверху, на небесах. Там же обитают прародители всех птиц и зверей, поэтому убитые или умершие животные отправляются в «Ирий».

Арабский дипломат Ибн-Фадлан в 922 году наблюдал погребальный ритуал славян и оставил подробное описание его. «Как только что разгорелось пламя грандиозного костра, поверх которого русы взгромоздили ладью с покойником, — рассказывает он, — русский обратился к арабу переводчику» и указал на «глупость» погребения тела в земле, где его съедают черви. «Мы сжигаем его в мгновение ока, так что он входит в рай немедленно и тотчас».

Академик Рыбаков делает из этого вывод о том, что рай у славян находился где-то очень высоко.

Есть в рассказе Ибн-Фадлана рассказ о девушке, предназначенной в жертву за умершего. Эта девушка несколько раз заглядывала в царство мертвых и потом рассказывала об увиденном. Для этого обряда изготовили большие деревянные ворота. Мужчины поднимали девушку высоко над воротами — на высоту двух человеческих ростов. «Взлетев» вверх, девушка сказала, что видит «всех своих умерших родственников» и отца с матерью. Следовательно, мир предков находится не под землей, а наверху. «Душа в фольклорных материалах часто ассоциируется с дыханием и дымом, — пишет Рыбаков. — Полеты души, ее перемещения в далекий рай-Ирий, откуда прилетают весенние птицы, — все это результат расширения кругозора первобытных людей, нового познания мира и его пределов...»

Почитание духов природы

Совершенно очевидно, что наибольшим народным почитанием пользовались божества «срединного мира», мира людей: те, которые властвовали над плодovitостью людей и скота, плодородием почвы, погодой. От их благосклонности земледелец зависел куда больше, чем от покровительства высших богов, забытых легко и быстро — за ненадобностью. Делами князей, военных, горожан «ведал» теперь христианский Бог, а вот сложным крестьянским хозяйством «заведовал» целый сонм существ, и каждое требовало к себе особого отношения и способов задабривания.

Фактически у каждого водоема, каждого болота, леса имелся специальный дух — «хозяин» и защитник.

Прокопий Кесарийский пишет, что славяне «почитают и реки, и нимф, и некоторые иные божества, и приносят жертвы также им всем, и при этих жертвах совершают гадания». Воины князя Святослава, похоронив павших в битве товарищей, погружали в волны Дуная петухов и младенцев, пишет другой историк.

Самый значительный след в народных верованиях оставило божество по имени Ярило. Интересно, что в письменных древнерусских источниках сведений о нем не сохранилось, но зато Ярило «жив» в поздних народных верованиях и календарных обрядах.

В современных восточнославянских языках сохранилось немало слов, однокоренных имени этого божества. Корень «-яр-» означал весну, состояние любви, готовности произвести потомство. «Яриться» означает «горячиться, разжигаться».

Вплоть до начала двадцатого века крестьяне справляли «Ярилины игрища», которые проходили обычно с апреля по июнь.

Преосвященный Тихон Задонский в мае 1765 года наблюдал в Воронеже, как на празднование «ярилок» «множество мужей и жен старых и малых... собралось. Между сим множеством народа я увидел иных почти бесчувственно пьяных, между иными ссоры, между иными драки, приметил плясания жен пьяных со скверными песнями».

Выбирали парня, который должен был изображать Ярилу, наряжали его в пеструю одежду, увешанную бубенчиками, голову убирала цветами, в руки давали колотушку. Он возглавлял шествие, а остальные колотили в

барабаны и печные заслонки. Игрища носили разгульный характер. Вечером разжигали костер, совершали очень древний обряд «погребения Ярилы», когда под пение «скверных песен», пьянство и то, что мы назвали бы «действиями развратного характера», хоронили деревянную куклу, изображавшую мужчину. Смысл этого обрядового действия прост: человек сочетается браком с землей, Ярила должен пробудить землю и сделать ее плодородной.

Другое языческое божество, известное, наверное, всем и каждому, хотя бы по повести Гоголя, — это Купала. Само имя «Купалы» осталось только в названии праздника; восстановить внешний облик этого божества мы не можем. Отмечался праздник в ночь на Рождество Иоанна Крестителя.

Густынская летопись семнадцатого века прямо называет Купалу «бесом» — то есть языческим богом: «Сему Купалу память совершают в навечерие Рождества Иоанна Предтечи... С вечера собирается простая чадь обою полу и сплетает себе венцы из съедобных трав или корней и, препоясавшись растениями, разжигают огонь, где поставляют зеленую ветвь, и, взявшись за руки, около обращаются окрест оною огня, распевая свои песни, через огонь перескакивают, самих себя тому же бесу Купалу в жертву приносят. И когда ночь мимоходит, тогда отходят к реке с великим кричанием и умываются водой».

Имя «Купала» восходит к глаголу «кипеть, вскипать» (в том числе и в значении «страстно желать») и связывает это божество с производительными силами природы, горячим солнцем — источником жизни. Празднуется Купала в те дни, когда цветение природы достигает пика. Однако «совпадение» с днем, посвященным памяти Иоанна Крестителя, придало празднику новый смысл, «Купала» стали возводить к слову «купаться», погружаться в воду. Таким образом, в ночь на Ивана Купалу в поздние времена славяне поклонялись сразу двум производительным силам «срединного мира» — огню и воде.

Главное обрядовое действие ночи — прыжки через костры. Считалось, что чем выше прыгают участники праздника, тем выше уродится хлеб. Кроме того, это помогало отгонять нечистую силу и очищало самих прыгунов.

На связь Купалы с солнечным культом указывает обычай устанавливать на высоком шесте большие старые колеса с прикрепленными к ним пучками соломы. Ночью эти колеса поджигали. Пылающее колесо — это, несомненно, символ солнца. Тот же смысл имеет обычай скатывать со склонов холма горящие бочки. Ритуальные действия должны заставить солнце светить ярче, и на утро после «купальской ночи»,

как верили славяне, солнце «играло» на небе, «купалось», плясало.

Еще одно свойство Купалы — давать травам особую силу. В 1505 году игумен одного из псковских монастырей сообщал князю Дмитрию Ростовскому, что «жены-чаровницы» в эту ночь в полях, лугах и дубравах собирают травы и корни «с приговоры сатанинскими» «на пагубу человекам и скотам». Именно в купальскую ночь счастливчик может отыскать волшебный цветок папоротника.

Высшие боги

Предположительно, у славян так и не сложился единый, более-менее цельный пантеон. Славянские боги не связаны родственными узами. Не выработан сколько-нибудь развитой набор сюжетов о взаимоотношениях богов между собой и людьми — то, что составляет основу мифологии.

Известны два центра, где складывались эти «пантеоны»: южные земли во главе с Киевом и северные во главе с Новгородом. Функции богов часто смешивались, одна и та же приписывалась нескольким божествам.

В любом случае, славянская мифология существовала исключительно в форме устных преданий, о чем в свое время писал Михаил Васильевич Ломоносов: «Мы бы имели много басней, как греки, если бы науки в идолопоклонстве у славян были».

В восемнадцатом веке ученым казалось, что все национальные (то есть языческие — «народные») мифологии должны быть похожи на древнегреческую или, на худой конец, римскую. Это был век классицизма, ориентированный на античную модель мира, и для всех богов старательно подыскивался свой античный аналог. Ломоносов, например, пытался создать таблицу соответствий: Юпитер — Перун, Юнона — Коляда, Нептун — Царь морской, Тритон — Чуда морские, Венера — Лада, Купидон — Леля, Церера — Полудница...

Совершенно очевидно, что славянская мифология устроена совершенно иначе, нежели греческая. Но вот как конкретно — это можно только предполагать.

Полноценная письменность стала распространяться на Руси только в связи с принятием христианства. В отличие от кельтских монахов, которые с интересом записывали древние предания, славянские летописцы практически не интересовались языческой мифологией. Мы не располагаем ни одним древнерусским текстом с подробным описанием мифов.

Определенно, за каждым божеством закреплялись некие функции: одни боги повелевали природными явлениями, другие покровительствовали хозяйственной и социальной деятельности людей, третьи помогали в войнах.

Имена богов известны по многим источникам. Они почти везде одинаковы: это Перун, Хорс, Симаргл, Сварожич, Волос, Мокошь, Род,

Рожаницы; упоминаются еще «вилы».

Николай Костомаров пытается объединить славянские божества, носящие разные имена и имеющие разные центры поклонения, в некое единое божество света.

«Некогда царствовал на земле Сварог (отец света), — пишет он, — научил человека искусству ковать и брачным связям, потом царствовал сын его Даждь-бог, еже нарицается солнце... Дитмар Мерзебургский говорит, что в городе Радегасте (Ретре) у полабских славян был храм с деревянными изображениями божеств, из которых выше всех был Сварожичь. Зная, что Сварог есть свет и отец Даждь-бога, также света, солнца, нетрудно увидеть, что Даждь-бог и Сварожичь лицо одно и то же. Храм его, говорит Дитмар, построенный из дерева, поддерживается в основании рогами животных, стены исписаны различными изображениями богов и богинь; в храме стояли боги, исчерченные таинственными письменами, страшно убранные в шишаки со щитами; посреди всех стоял Сварожичь, почитаемый больше всех язычниками, которые сносили в храм свои знамена...»

Таким образом, Сварожичь (он же Даждь-бог) предстает сыном Сварога, богом света, солнца, а также воинской силы и славы, «дружинным богом». Костомаров, по старому обыкновению, восходящему еще ко временам классицизма, пытается найти для столь живописно изображенного им Сварожича аналог в античной мифологии — и находит его: это Аполлон, бог солнца и одновременно с тем бог-губитель, бог-воитель, изображавшийся с луком. Однако стоит вспомнить о том, что Аполлон никоим образом не являлся «дружинным богом»: его функция лучника заключалась в том, чтобы нести людям внезапную смерть. Если молодой, внешне здоровый человек неожиданно умирал без всякой видимой причины (как умерли, например, дети Ниобеи), то его смерть приписывали невидимой стреле Аполлона. Сварожичь явно не занимался подобными делами.

Храм в Ретре описывает и Адам Бременский в своей церковной истории. Адам называет тамошнего идола Радегастом (у Дитмара это название собственно города). «Град, где был храм, имел девять ворот и окружен был озером, через которое проходили по мосту те, кому надлежало туда идти для жертвоприношений и гаданий. То же говорит Гельмольд, прибавляя, что Радегаст был верховным божеством... О наружном виде Радегаста Адам Бременский говорит, что идол был золотой, а ложе у него пурпурное. Конечно, это преувеличение: вероятно, идол был позолоченный. Подробное описание Радегаста оставила нам хроника саксонская. На голове у него сидел орел с распростертыми крыльями, а на

грудь была черная бычья голова, изображенная на щите: этот щит идол держал правой рукой, а левой он имел секиру с двумя острями».

Еще одно волнующее воображение современных неоязычников божество, описанное у Костомарова, — это Свентовит с острова Рюген, где ему поклонялись в загадочном городе (или замке) Аркона: «На меловом утесе северо-восточного рюгенского мыса стоял укрепленный, но незначительный по пространству замок Аркона, служивший для отправления богослужения и для укрытия жителей во время неприятельских набегов. Посреди града была площадь; на ней стояло деревянное здание, в котором находился идол Свентовита. Внешний вход в это здание был аркообразный, и карнизы украшены рисунками грубой работы. Храм разделялся на две части: посреди здания находилось отделение на четырех колоннах; вместо стен ему служили висячие покровы... Там-то стоял идол Свентовита, превосходивший огромностью всякий рост человеческий, с четырьмя головами и четырьмя шеями, с двух сторон представлялись две спины и две груди; борода у идола была тщательно прибрана, волосы острижены, так что художник подражал прическе рюгенцев.

В одной руке идол держал рог для вина, который жрец... наполнял ежегодно в назначенный день вином... Левую руку он держал согнувши — по известиям другим, он держал в ней лук... Ноги его стояли на голой земле, и подошвы входили в землю. Подле идола находились его принадлежности: седло, узда и замечательный огромный меч...»

Свентовиту приносили дары «разного рода» — монеты, ткани, драгоценности. Все это хранилось в Арконском храме. Кроме того, там жил особый священный конь (конь — животное, связанное с солярным, то есть солнечным культом). Предполагалось, что на этом коне ездит сам Свентовит.

Другие авторы описывают аналогичного идола и называют его «Родом» — покровителем всего рода славянского. Одни исследователи считают Рода творцом вселенной, безличным божеством, «матерью и отцом всего сущего». В девятнадцатом веке фольклористы, напротив, описывали Рода как божество домашнего очага, чуть ли не «домового». Так, А.Н.Веселовский писал: «Род — производитель, совокупность мужских членов племени, сообща владеющих рожаницами, матерями нового поколения».

В начале XII века на корабле, плывшем по Эгейскому морю в Константинополь через Афон было составлено «Слово об идолах». Его автор перевел с сокращениями текст тридцать девятого «слова» (то есть

сочинения) Григория Богослова и дополнил своими наблюдениями о русском язычестве. В этих наблюдениях сказано, что сначала славяне «клали требы упырям и берегиням», а потом под влиянием средиземноморских культов «начали трапезу ставити Роду и рожаницам». И только после этого появился культ Перуна — верховного бога славян. «Класть требы» и «ставить трапезы» — означает «кормить богов», приносить идолам жертвенные подношения в виде ритуальной еды, например, каши или хлеба.

У Рода, таким образом, есть две спутницы — рожаницы. Если Род оплодотворяет землю, то рожаницы присутствуют при рождении человека и определяют его будущую судьбу. Рожаницы могут также покровительствовать производительным силам животных, как домашних, так и диких. В них как бы объединяются черты культа общей плодovitости. В ряде случаев они могут выглядеть как полуженщины-полулосихи. Таким образом, три фигуры на традиционной вышивке — большая фигура в центре и две поменьше по бокам — могут изображать рожаниц и Рода, а не рожаниц и Макошь. Все это лишний раз говорит о том, насколько гадательны все рассказы о языческой мифологии славян.

С известной долей вероятности мы можем говорить только о трех божествах, которым поклонялись на всей территории Древней Руси: это Перун, Велес и Мокошь.

Перун, бог грома и молнии, возглавляет список «Владимировых богов».

Древнейшая русская летопись — «Повесть временных лет» — рассказывает нам о богах князя Владимира, который за восемь лет до принятия Русью христианства, то есть в 980 году, провел своего рода «религиозную реформу». Интересно, что именно идол Перуна, единственный из всех, подробно описан Нестором-летописцем.

«И начал княжить Владимир в Киеве один, и поставил кумиры на холме вне двора теремного. Перуна деревянного, а голову его серебряную, а ус золотой, и Хорса, и Дажьбога, и Стрибога, и Симаргла, и Мокошь, и приносил им жертвы, называя их богами...»

Современные исследователи полагают, однако, что этот «пантеон» был в достаточной мере искусственным. Он не столько отражал реальные верования народа, сколько помогал Владимиру решать его политические и идеологические задачи.

Так или иначе, главенствующая роль среди богов Владимира принадлежит Перуну. Некоторые даже вычитывают в одном из списков летописи не «кумиров», а «кумира» — то есть, одного идола, именно

Перуна. Остальные имена были, возможно приписаны позже.

В любом случае среди Владимировых богов Перун — главный (даже если он не единственный). Славяне, пишет Прокопий Кесарийский, «считают, что один из богов — создатель молнии, — есть единый владыка всего, и ему приносят в жертву быков и всяких жертвенных животных».

Однако выводить из этих слов гипотетическое «единобожие» древних славян было бы ошибкой. «Единый владыка всего» означает, что Перун постепенно становился центром новой религиозной системы, в которую начали складываться культы отдельных богов.

Перун обитает на небе и повелевает небесным огнем. Его оружие — каменные стрелы (длинные камни, которые иногда находили на земле после грозы). Их он мечет с небес во время грозы. Перуну посвящен четверг — как и у германцев (Donnerstag — то есть, «день грома», посвященный Тору или Доннару). Дуб — священное дерево Перуна. Несомненно, Перун — бог-покровитель княжеской дружины, «феодальный бог». Лаврентьевская летопись за 971 год сообщает, что русские воины, заключая договор с Византией, «по русскому закону клялись оружием своим и Перуном богом своим».

В летописи под 945 годом говорится: «На следующий день призвал Игорь послов и пришел на холм, где стоял Перун, положил оружие свое и щиты, и золото».

В Новгороде дядя князя Владимира — Добрыня — установил идол Перуна, создав для него специальное святилище — «Перынь». Существование Перыни подтверждается археологическими раскопками. Это была круглая площадка, в центре которой стояло изображение божества, а по краям горели восемь костров.

В «Повести временных лет» есть свидетельство о человеческих жертвоприношениях — предполагается (хотя летопись прямо этого не говорит), что жертвы предназначались Перуну. В 983 году за неделю до Перунова дня в Киеве началась подготовка: «Бросим жребий на отрока и девицу: на кого падет он, того и зарежем в жертву богам». Жребий пал на одного варяга, который был христианином. Он и его отец воспротивились выполнению обряда, который считали нечестивым, и были убиты, став первыми христианскими мучениками Руси (еще до принятия Русью христианства в государственном масштабе).

Естественно, после принятия христианства именно культ Перуна подвергся наиболее яростному гонению. В 988 году князь Владимир повелел привязать Перуна (то есть идола Перуна) к конским хвостам и скинуть с горы по Боричевскому спуску. Новгородцы под руководством

епископа Иоакима разорили Перынь, идол разрубили на части и сбросили в Волхов. Один новгородец, увидев, что волна прибила идола к берегу, отпихнул его шестом и сказал так: «Ты, Перунице, досыта ел и пил, а ныне плыви ты прочь!». На месте Перыни был впоследствии воздвигнут Перынский скит с церковью Рождества Богородицы.

Любопытен тот факт, что сбрасывание «старого» идола в текучую воду имело место и у скандинавов при крещении — водопад Годифосс («Водопад богов») в Исландии служил тем же целям. Предположительно, воды реки должны были прибить статуи к берегу, где не принявшие христиане язычники могли создать новый «божий круг».

Но еще в 1654 году Адам Олеарий, посетивший Россию, узнал о былом почитании Перуна: «Новгородцы, когда были еще язычниками, — пишет он, — имели идола, называвшегося Перуном, то есть богом огня, ибо русские огонь называют «перун». И на том месте, где стоял этот их идол, построен монастырь, удержавший имя идола и названный Перунским монастырем. Божество это имело вид человека с кремнем в руке, похожим на громовую стрелу или луч. В знак поклонения этому божеству содержали неугасимый ни днем, ни ночью огонь, раскладываемый из дубового леса. И если служитель при этом огне по нерадению допускал огонь потухнуть, то наказывался смертью».

Подобно тому, как в католическом мире Свентовита более или менее успешно заменили святым Виттом, в народной культуре Руси функции громовержца были перенесены на Илью-пророка, который ездит по небу на огненной колеснице и гремит громом, а нерадивых людей может и поразить молнией.

«Основной миф»

Предполагается, что основой славянской мифологии было традиционное единоборство бога-громовержца с могучим хтоническим (подземным, имеющим связь с землей, смертью, превращением живой плоти в почву) противником, имеющим вид огромного змея. Сюжет этот является основой для большинства мифологий, поэтому в ряде работ его называют «основным мифом». На его почве обычно выстраиваются все прочие рассказы об отношениях между богами.

Кто мог выступить в роли противника Перуна в древнерусской мифологии?

Интересно, что летописец в «Повести временных лет» не упоминает при перечислении «богов» князя Владимира одно очень важное божество. Очевидно, Владимир, создавая свой «пантеон» богов — покровителей государственности и воинской дружины, — этим богом пренебрег совершенно сознательно.

Это — Велес (или Волос). Ему, без всякого сомнения, поклонялись на всей территории, где проживали восточные славяне. В Киеве идол Велеса находился на Подоле, внизу, таким образом, как бы противопоставляясь прочим идолам, воздвигнутым на горе, наверху. И в первую очередь Велес противостоял Перуну.

Княжеская дружина клялась оружием своим и Перуном, а народ обычно клялся Велесом. Перун царил в верхней части мирового пространства — в небе, на горе, среди знати; Велес — в нижней части, в подземном мире (где, в том числе, зарождаются плоды), среди простонародья.

Житие святого Авраамия Ростовского рассказывает, что в Новгороде каменному идолу Велеса особенно поклонялись жители Чудского конца. Капище Велеса существовало также недалеко от города Владимира, где был впоследствии основан Волосов Николаевский монастырь. А в Киеве князь Владимир «Волоса идола, его же именовали яко скотьего бога, повелел в Почаину реку ввергнуть».

«Скотий бог» — постоянный эпитет Велеса в древнерусских книгах. Велес, таким образом, покровительствовал скотоводству. Именно по количеству скота, которым владел человек, можно было судить о его благосостоянии. Велес считался богом торговли, богатства, производящих

сил животных. В его культе большую роль играет шерсть, волос; отсюда же свадебный обычай сажать молодых на тулуп, вывернутый шерстью наружу. «Волосовой бородкой» называли последний пучок несжатых колосьев, которые специально оставляли в поле в дар божеству.

После принятия христианства в условиях двоеверия функции Велеса перешли к святому Власию, праздник которого называли «коровьим праздником» и возносили к этому святому молитвы об умножении скота.

Кроме того, Велес мог принимать облик медведя — хозяина лесных зверей. Существует также немало доказательств того, что Велес представлялся в образе змея. В одной из древнерусских летописей есть миниатюра, изображающая принесение клятвы дружиной Олега: воины клянутся Перуном и Велесом, причем Перун показан как человекообразный идол, а Велес — как змей.

Таким образом, существует немалая вероятность того, что именно Велес был тем самым противником бога-громовержца в славянской мифологии. Так считают исследователи, занимающиеся реконструкцией так называемого основного мифа (мифа о борьбе небесного и подземного за обладание земным).

Богиня под вопросом

Причину же распри этих богов некоторые исследователи видят в соперничестве за благосклонность единственного известного нам женского божества — Мокоши. Мокошь считается супругой Перуна.

Впрочем, мнение это гипотетическое, хотя и довольно распространенное. Мокошь названа среди богов Владимира в «Повести временных лет». Так, комментарий к изданию «Повести...» в серии «Литературные памятники» дает описание Мокоши не как «богини», но как «бога»: «Мокошь, возможно, связан с названием народа мокша-эрзя и первоначально был племенным богом». Такое представление не лишено логики, если принять за аксиому «содержание» всего «Владимирова пантеона»: «Исследователи предполагают, что пестрота созданного Владимиром пантеона во многом зависела от пестроты племенного состава Киевского государства. В Перуне видели «дружинного бога» — покровителя вооруженной протофеодальной верхушки, а во всех остальных богах — различных племенных богов, объединением культа которых Владимир якобы пытался скрепить религиозно свое государство еще до принятия христианства...»

Костомаров же, как и многие другие, считают, что Мокошь — «водное женское существо»: окончание «-ошь» — женского рода, а корень «-мок» указывает на связь с водой, с влагой — «мокнуть».

Собственно, представление о соперничестве Перуна и Велеса за Мокошь прямых подтверждений не имеет и построено в основном на сравнении славянских богов с персонажами балтийской мифологии.

Итак, Мокошь — это третье языческое божество, чей культ уходит корнями в глубокую древность, единственное женское божество (если отказаться от представления о ней как о «боге»-покровителе народа мокша). Мокошь — повелительница тьмы, нижней части мироздания, воды, влаги, «мокрого». Она покровительствует женским занятиям — прядению, шитью. Мокошь — единственное божество Владимирова «пантеона», которое реально почиталось еще несколько веков после принятия христианства. Мокоши посвящена пятница — впоследствии ее черты были перенесены на святую Параскеву Пятницу, которая, как и Мокошь, покровительствует прядению.

В рукописи четырнадцатого века говорится: «Мокоши неявно (тайно)

молятся... призывая идоломолиц баб, то же творят не токмо худые люди, но и богатых мужей жены».

Под «худыми» в данном случае подразумеваются бедные, «худородные» крестьянки. Еще в шестнадцатом веке священники спрашивали на исповеди у женщин: не молилась ли «вилам и Мокоши»?

«Превратившись» из богини в беса, Мокошь стала представляться в виде женщины с большой головой и длинными руками. Она тайно приходит в дом и прядет пряжу, если хозяйка оставила ее без молитвы. Словом «мокоша» в некоторых говорах обозначали привидение.

Кто же были остальные Владимировы боги?

Хорс и Дажьбог (Даждь-бог) — боги солнца и источники благополучия. Дажьбог определенно связан с понятием «давать» — богатство, благо, — и он, как уже упоминалось, имеет связь с солнцем. Ведь именно солнце — источник жизни и плодородия. Ипатьевская летопись за 1144 год также упоминает о боге «именем Солнце, го же нарицают Дажьбог». В «Слове о полку Игореве» русские называются «внуками Дажьбога»: когда история подходит к рассказу о поражении войска князя Игоря, говорится: «Встала обида в силах Дажьбожа внука». Не исключено, что к Дажьбогу обращается и Ярославна в своем плаче, когда зовет «светлое и тресветлое солнце» и просит помочь своему «ладе» (то есть любимому мужу).

Не вполне понятно, кто такой Хорс. Хорса сопоставляют с иранским Хуршидом (солнцем). Такое предположение логично, поскольку в Киеве проживало некоторое количество иранцев. Древнерусские книжники часто искажают это имя — так появляются «Гурс», «Гурк». В новгородских и других северорусских источниках вообще отсутствует какое-либо упоминание о Хорсе. Чуждость этого божества подчеркивается в древнерусских текстах: так, в «Беседе трех святителей» оно названо «жидовином». Можно предположить, что появление Хорса в «пантеоне» Владимира было продиктовано политическими причинами. В «Слове о полку Игореве» рассказывается о том, как князь-оборотень Всеслав по ночам оборачивался волком и в таком облики успевал добежать до Тмутаракани, великому Хорсу «путь прерыскаше» (то есть, пресекая путь великому Хорсу).

Таким образом, можно с большой вероятностью предположить, что Хорс олицетворял собой культ солнца и имел славянского двойника — Дажьбога.

А вот кто такой Симаргл? Это существо не имеет вообще никаких корней в славянской культуре. В русских источниках о нем не говорится ни слова, его имя постоянно подвергается разным искажениям (при том, что имена своих богов — Перуна, Велеса — не искажают даже монахи — авторы летописей и гневных посланий против язычества). «Симарьгл», «Семарьгл», «Сеймарекл»... как только его ни называют! Можно встретить даже: «...И веруют в Перуна, и в Хорса, и в Сима, и в Регла, и в Мокошь».

Некоторые исследователи пытаются видеть в нем иранское божество Симурга, сказочную птицу, которую изображали в виде грифа, либо же в виде полусобаки-полуптицы. Почти наверняка поклонение Симургу (Симарглу) было также знаком дипломатического внимания князя Владимира по отношению к иранцам. Это лишний раз доказывает, что Владимиров «пантеон» мало общего имел с реальными верованиями его подданных.

Стрибог — бог ветра. Это утверждение основано, в частности, на том, что в «Слове о полку Игореве» ветры названы «стрибожьими внуками».

Существует также версия, согласно которой имя «Стрибог» означает «бог-отец». Еще одна трактовка связывает это божество с глаголом «простирать», «распространять»: Стрибог — распространитель всеобщего блага. Именно он наделяет людей божественным благом и распределяет его по всей земле.

Славянский эпос

Если о славянских богах наши знания весьма приблизительны и зачастую представляют собой основанную на «косвенных уликах» реконструкцию, большей или меньшей научной достоверности, то славянский эпос — в виде былин — дошел до нас в достаточно полном объеме.

Но что мы называем собственно «эпосом»?

Первый и самый важный признак эпоса — героическое содержание. Именно эпос показывает, кого народ считает настоящим героем. Сюжетом эпоса всегда будут борьба и победа. При этом борьба непременно должна вестись не за узкие, личные цели героя, не за благополучие личной судьбы отдельного человека, а за идеалы всего народа, за его свободу. Герой, что называется, «выкладывается» ради победы по полной.

До какой степени русский героический эпос «историчен» — еще один вопрос, требующий рассмотрения. Что появилось раньше — историческая песня или былина? Одно время предполагалось, что изначально существовала именно историческая песнь, некое художественное произведение, воспевающее реальное событие, а затем, мол, фантазия народа разукрасила эти эпизоды до неузнаваемости, добавила волшебных подробностей, вроде гигантского змея-противника героя, — и вот уже перед нами былина, то есть произведение эпическое.

На самом деле былина древнее исторической песни, поскольку эпос рисует не реальную, а идеальную действительность. И герои его, несмотря на некоторое внешнее сходство (хотя бы по именам) с реальными историческими «прототипами» (например, в летописях упоминается реальный Добрыня, практически ничем не похожий на Добрыню былинного), — герои идеальные. Эпос монументален, потому что обобщает в художественных образах исторический опыт народа.

Исследователи былин разделялись на несколько школ. Так, последователи мифологической школы в XIX веке полагали, что эпические песни возникали как мифы о божествах, и былины, таким образом, рассматривались как «живые памятники доисторического прошлого». Однако о подлинных мифах славян в те времена было известно еще меньше, чем сейчас. Поэтому сами эти мифы искусственно реконструировались из тех же былин: Владимир Красное Солнышко

превращался в солнечное божество, Илья Муромец делался богом-громовержцем, позднее переосмысленным как богатырь и подданный Солнца — и так далее.

Еще одно направление представляли компаративисты — так называли исследователей, которые считали, что эпос вообще совершенно фантастичен и абсолютно внеисторичен. По их мнению, эпические сюжеты создаются — кем-то и когда-то, — а затем начинают мигрировать, переходя от народа к народу. И задача изучения эпоса — проследить пути кочевья сюжетов, изучить историю «заимствований». Русский эпос эти ученые считали заимствованным либо у восточных народов, либо у византийцев. Было также мнение, что былины взяты вообще у Западной Европы.

И наконец представители исторической школы были уверены в том, что былины отражают реальные события своей эпохи. Былины, по их мнению, — своего рода устная историческая хроника. Однако такой метод полностью игнорирует художественную сторону эпоса. Эпос обобщает действительность в эстетических образах и представляет некий народный идеал. А «историки» утверждали, что героические песни изначально слагались во славу князей и их дружин в эпоху феодальной раздробленности и междоусобиц. Затем эти песни якобы «опускались» в народ. Крестьяне в силу своего невежества «путали» и искажали изначальное содержание песен, и таким образом исторические песни превращались в былины.

Любопытно отметить, что это направление было «разоблачено» как антинародное на государственном уровне в 1936 году. Именно тогда была снята с репертуара пьеса пролетарского поэта Демьяна Бедного «Богатыри». Комитет по делам искусства в особом постановлении от 14 ноября 1936 года установил, что пьеса «огульно чернит богатырей русского былинного эпоса, в то время как главнейшие из богатырей являются носителями героических черт русского народа». Так что изучение эпоса в некоторые эпохи рассматривалось как дело государственной важности...

Выдающийся фольклорист первой половины XX века В.Я.Пропп в книге «Русский героический эпос» пишет о том, что эпос возникает раньше государства (в частности, былины появляются прежде Киевского государства). Время, когда народ слагает первые эпические песни, — это эпоха разложения родового строя, эпоха выделения из рода-племени отдельной моногамной семьи. Именно поэтому эпический герой часто совершает свои подвиги, когда борется за жену: невесту нужно добыть в далеком царстве, при этом предстоит победить чудовищ, а когда жену похищает враг (зачастую — монстр), герой снова выезжает на битву. При

этом он очищает от чудовищ землю и освобождает пленников и угнетенных.

Кто же эти чудовища? А это как раз те самые мифологические «хозяева», повелители природных стихий, которым человек когда-то поклонялся в полном осознании своей полной зависимости от природных явлений. Теперь, когда человек кое-чему научился, он больше «не ждет милостей от природы» и зачастую отважно выступает с оружием в руках против владык источников, рощ, болот, лесов.

Вообще вопрос о взаимоотношении эпоса и мифа — один из наиболее трудных. Эпос хоть и возникает «на почве» мифологии, вовсе не является ее продолжением. Скорее, наоборот: эпос — это преодоление мифологии. Силы природы, «хозяева», обитают, как мы помним, в некоем ином мире и оттуда они посылают человечеству разные блага — дождь, солнечный свет и так далее. Их непременно требовалось расположить к себе разными подношениями. Рассказы о взаимоотношениях человека и духа, божества — мифологические рассказы — ни в коем случае не могут считаться «эпическими», поскольку их содержание — не борьба. Это всего лишь художественно выраженное религиозное представление. Обычно герой мифа попадает в иной мир — случайно или намеренно, и там, задоблив «хозяина», получает от него дополнительные блага, например, умение без промаха бить дичь или ловить рыбу в страшных количествах. Чем отчетливее выражен в мифе момент подчинения человека «хозяину» стихии, тем древнее миф. И чем ярче момент борьбы героя с природой — тем ближе миф к эпосу.

При некоторой общности сюжета миф и эпос диаметрально противоположны друг другу. Герой эпоса встречается в ином мире с «хозяевами» природы не для того, чтобы задобрить их поклонением, а для того, чтобы вызвать на бой, одолеть и принудить к сотрудничеству, а иногда и уничтожить. Другой извечный противник эпического героя — враг-сосед, агрессор. В русском эпосе это всевозможные кочевые племена, а чуть позже — монголо-татары. Противник-человек появляется в эпосе позже, чем противник-чудовище.

Основные герои эпоса — не охотники и даже не земледельцы, а воины. Если мифология сосредоточена на усилиях человека по добыванию средств к существованию, то эпос посвящен борьбе за основание семьи, против чудовищ, населяющих землю, за свой народ против воинственных соседей.

Д.С.Лихачев, характеризуя эпического героя, пишет так: «Это человек богатырского подвига. Подвиг этот и накладывает на него отчетливый

отпечаток индивидуальности... Внутренние переживания не отражены в эпическом стиле; отражены, главным образом, его поступки, но поступки эти, в отличие от последующего времени, приподняты, возвышенны» — то есть личность богатыря раскрывается прежде всего через деяние, то, что в Западной Европе называлось «жест», «действие».

Изначально герой — одиночка, но затем происходит то, что принято называть «циклизацией» — объединением богатырей вокруг одного лица, «короля» (короля Артура, Владимира Красное Солнышко), через объединяющий их центр (Камелот, Киев). Циклизация начинается с центра: сначала действует один персонаж, собственно князь (король). Он совершает подвиги и основывает государство. Затем он как бы отходит на задний план, становится «фоном» для своих богатырей, пассивным центром. Богатыри, которые служат князю, появляются в эпосе только вместе с появлением государства.

В ряде случаев исследователи считают, что в образе чудовищ, в первую очередь змея, былины изображают не столько «хозяев» стихий, природы, сколько врагов русской государственности, находящейся в пору становления. Тогда шла непрерывная борьба с печенегами, половцами, монголами, и в виде монстров народ представлял силы, враждебные княжеству Владимира. Наряду со змеем Руси угрожают литовский король, татарский царь, мурзы-улановья — не сверхъестественные создания, но люди, такие же, как богатыри или слушатели былины. Во всяком случае, «змей» может быть князем людей-врагов, а может стать их олицетворением.

Персонажи поздних былин — Василий Казимирович, Дунай — куда менее сказочны, нежели их предшественники — победители крылатых многоглавых змеев, хотя они еще обладают силой, намного превышающей обыкновенную человеческую. Так, богатырь может в одиночку побить целое войско — особенно, если помогать ему будет кто-нибудь из «прежних» богатырей: Добрыня, реже Алеша Попович. Здесь любопытно отметить такой момент: некогда пользовавшиеся услугами «чудесных помощников» «старые» богатыри сами превращаются в таких «чудесных помощников».

Когда князь поручает Василию Казимировичу отвезти «дани-выходы» татарскому царю, Василий Казимирович просит ради успеха посольства не «силы-армии» и не денег; одного он просит — чтобы спутником его был Добрыня Никитич. И не ошибается в выборе: Добрыня побеждает в любом состязании, в любом бою, он один в состоянии побить «силушку великую», не оставив врагов даже «на семена».

Вольх

К числу древнейших относят былинную о Вольхе. Она сложилась задолго до образования Киевского государства. По своему содержанию она вообще чужда новой — Киевской — эпохе. Некоторые исследователи (исторической школы) пытались найти в чертах Вольха образ Олега летописей: поход Вольха на Индию — это якобы фантастически переосмысленный поход Олега на Царьград. Но в былинной нет ничего похожего на Олегов поход — как он показан в летописи. Легендарная смерть Олега («от коня») сопоставляется с рождением былинного Вольха от змеи — но и здесь нет никакого сходства, кроме чисто технического, то есть присутствия в обоих сюжетах змеи.

Рассказ о рождении Вольха сохраняет древнейшие тотемические представления о животных как предках человека. Считалось, что великий охотник, мудрец, герой может родиться непосредственно от родового предка, от отца-животного. Мать Вольха, спускаясь с камня, неосторожно наступила на змея. Змей обвился вокруг ее ноги — и спустя положенное время родился Вольх. Само имя «Вольх» означает, что герой — великий кудесник, «волхв». Изначально он связан с природой — кровными узами, — и когда он появляется на свет, звери, рыбы и птицы прячутся, им ясно, что родился великий охотник. И действительно, Вольх может превратиться в щуку и так ловить рыбу, он может стать соколом и охотиться на птиц, в образе волка он гонит лесных зверей.

Былина рисует героя, соответствующего идеалам первобытнообщинного строя: он мудрец, колдун, оборотень, он умеет покорять животных. Но он и воин — причем воюет так же, как охотится, то есть с помощью своих волшебных навыков. Дружину он себе набирает так, как «простые смертные», но победы одерживает волшебством — сперва в образе птицы совершая «разведку» во вражеском стане, в образе горностая перекусывая тетивы вражеским стрелам, а затем превратив в волков всех своих воинов; охотой Вольх кормит свою дружину, а потом одевает воинов в волчьи шкуры.

Здесь интересно отметить еще одно обстоятельство: если в более поздних былинах все походы русских богатырей — исключительно ради того, чтобы защитить родную землю от врага, то поход Вольха на Индию — исключительно грабительский...

Святогор

Еще одним древнейшим героям русского эпоса принадлежит Святогор. Интересно отметить, что этот богатырь довольно популярен: известно не менее семи различных сюжетов, связанных с его именем. Самыми важными являются два: рассказ о том, как Святогор наезжает на сумочку переметную, которую он не может поднять, и рассказ о том, как Святогор ложится в гроб.

Обе основные былины о Святогоре, таким образом, повествуют о его гибели, и это весьма любопытный момент. На сто с лишним сюжетов, известных русскому классическому эпосу, сюжеты о гибели героев исчисляются единицами: Дунай кончает жизнь самоубийством (дав начало реке Дунаю), погибает Василий Буслаевич — да и всё, прочие герои не умирают. Илья Муромец, например, вместе с силой получает и пророчество о том, что смерть ему в бою не писана.

Известная былина о том, как «перевелись богатыри на Руси», относится, по мнению В.Я.Проппа, не к эпосу, а к духовной поэзии.

Так почему же так «настойчиво» погибает Святогор?

Очевидно, что гибель, предопределенность смерти связана с самой сущностью этого героя — Святогор обречен изначально. В отличие от гибели других героев, в его гибели нет ничего трагического, она закономерна, как смена времен года.

Святогор, как явствует из его имени, связан с горами, он «Горыныч». Святая Русь — удел богатырей, Святые горы — удел Святогора, который так велик и тяжел, что земля (равнина) его не носит. Более того, Святогор утверждает, что ему «не придано тут ездить на святую Русь», а «дозволено тут ездить по горам». Иными словами, Святогор ограничен в своих перемещениях неким запретом. Такая ограниченность связана еще с родовым строем, когда члены одного рода не имели право заезжать на территорию другого рода. А между тем богатыри свободно ездят по всей Руси. Такое впечатление, что Святогор живет еще при родовом строе и соблюдает все налагаемые этим строем запреты, в то время как богатыри уже «вырвались» за пределы этих запретов и чувствуют себя вольготно в мире, где давно исчезли племенные границы.

С образом Святогора связан и важнейший стилистический прием эпоса — гипербола, преувеличение. Святогор так огромен, что может

положить Илью Муромца вместе с его конем к себе в карман. И если на ранней стадии существования эпоса чрезмерная величина и мощь приписывались положительному персонажу, то впоследствии они же относились к персонажу отрицательному. Не герой храпит так, что горы трясутся, но чудище; и как бы ни было оно велико по размерам и, вследствие этого, отвратительно, герой — красивый, ладно сложенный человек, — победит его.

Облик Святогора унаследован как раз от тех далеких времен, когда огромный рост и нечеловеческая сила считались признаком истинного героя. Самый его внешний вид говорит о его древности.

Важно также, что Святогор не совершает никаких подвигов: его сила спит, она неповоротлива, не находит применения.

В былине Святогор едет без всякой цели. И в этом тоже его особенность: русские богатыри обычно ездили именно с определенной целью (сватовство, посольство, поиск злодея или похищенной девушки).

И видит Святогор на земле переметную сумочку, самую обычную с виду. Невзрачный предмет и исполин-Святогор: кто кого?

И тут-то оказывается, что могучий богатырь оказывается бессилен перед такой малостью: не поднять ему сумочку, хотя уже и «по лицу кровавый пот прошиб». Что же такого хранится в этой сумочке? В ней «тяга земная», «весь земной груз сложен».

Надорвавшись, Святогор признает: «Верно тут мне, Святогору, да и смерть пришла». Ушел он в землю, все «жилы распустились» у богатыря — так он и умер.

В другой былине Святогор находит посреди поля гроб — каменный или деревянный, — ложится в него, и гроб оказывается как раз ему по мерке. Как только Святогор ложится, захлопывается крышка гроба, и вызволить Святогора уже никому не под силу.

Компаративисты, которые искали в эпосе сюжеты, переходящие от народа к народу, склонны были видеть в истории о гробе Святогора аналогию с египетским Озирисом, богом плодородия, владыкой царства мертвых, ежегодно умирающим осенью и воскресающим в виде ростков зерна весной. Действительно, Озирис был «пойман» в гроб приблизительно так же, как и Святогор, но аналогия чисто внешняя. Озирис непременно воскреснет весной. Святогор же умер «окончательно» и не восстанет никогда. Он уходит из жизни потому, что прошло его время.

Илья

Настала эпоха новых богатырей. Центральной фигурой русского народного эпоса, несомненно, является Илья Муромца. Основная черта этого героя — беспредельная любовь к родине. У Ильи нет никакой «личной» жизни вне служения Руси. В отличие от других богатырей, он не женится, не страдает от женской неверности; все отношения с друзьями и недругами выверяются у него по одной шкале — дружественность или недружественность тех, с кем взаимодействует Илья, по отношению к Руси.

Илья всегда стар — он изображается седым, его белая борода развеивается по ветру. Вместе с тем он могуч духовно и физически, в бою он страшен врагам и не дает им пощады. Но с теми, кто не является врагом Святой Руси, он будет честен и великодушен. Даже если персонально его, Илью, уязвили.

Одна из самых популярных русских былин — об Илье и Идолище.

В Киеве, сообщает былина, находится Идолище. Затем в город прибывает Илья и изгоняет Идолище.

В этой истории усматривают религиозный смысл (перемена религии: «Ты, Перунице, досыта ел и пил, а ныне плыви ты прочь!») — однако при ближайшем рассмотрении былины выясняется, что это не так.

Идолище (как и Тугарин-змей) в основе своей чудовище, зверь. Однако под влиянием более поздних былин о борьбе с нашествием татар Идолище приобретает сходство с более «человечными» врагами Руси — Калином-царем, Батыем. Таким образом, Идолище изображается одновременно и как чудовище, и как человек. Причем само слово «Идолище» может употребляться и в мужском, и в среднем, и даже в женском роде.

Идолище описано гиперболически: голова как пивной котел, руки как грабли, рост измеряется саженьями. Оно «насильничает» в Киеве; за городом, в поле, находится войско Идолища, а само оно уже заняло дворец Владимира и «озорничает» там — обжирается, безобразничает, пристаёт к «Евпраксеюшке», «похваляется» перед Владимиром. В некоторых случаях Идолище прямо зовется «татаринном», бывает, что и «Батыем». Спасение Киева от татар есть исконный подвиг Ильи; другие герои ему в этом только помогают.

Находясь вне Киева, Илья узнает о том, что «наехало» Идолище, и немедленно отправляется спасать город и Владимира. По дороге Илья

меняется одеждой с переходом каликой — странником, и приезжает в Киев неузнанным.

Об удивительном могучем «страннике» узнает Идолище, зовет его к себе и «испытывает» вопросами. Идолище, для которого обжорство — признак могучей силы, — интересуется, много ли «Илейко» ест и пьет? Ответ успокаивает Идолище: «Илейко» ест по калачику, а пьет по стаканчику. Но для слушателя такая умеренность означает явное превосходство Ильи над Идолищем, человека — над чудищем. Затем следует схватка, и Илья, не задумываясь, уничтожает Идолище прямо в княжеских покоях (переломав мебель и испачкав все кругом кровью). Затем Илья расправляется и с войском Идолища.

Важным моментом следует считать то обстоятельство, что освобождение Владимира от Идолища — это не услуга, оказанная лично князю, это подвиг во имя Киевского государства.

* * *

Подводя итог разговору о славянской — прежде всего восточно-славянской — мифологии, следует сказать следующее.

Как уже упоминалось, внятных письменных источников по славянской мифологии не существует. Представления о высших богах мы черпаем из летописей и обличительных сочинений христианских авторов — с одной стороны, а с другой — из живучих суеверий, народных песен, сказок, обычаев, декоративно-прикладного творчества. О низших богах, духах, «хозяевах» сил природы мы знаем неизмеримо больше, нежели о богах высших, взаимоотношения между которыми (а иногда, как в случае с Мокошью, и пол) остаются тайной.

Русский героический эпос — былины — показывает, как богатыри борются с чудовищами (древними богами) «за место под солнцем» и как постепенно, одного за другим, побеждает «хозяев» стихий герой-человек.

СБОРНИК ЦИТАТ И СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Германо-скандинавская мифология

Из богов они больше всего чтят Меркурия и считают должным приносить ему по известным дням в жертву также людей. Геркулеса и Марса они умилоствивляют заклятиями обрекаемых им в жертву животных. Часть свебов совершает жертвоприношения и Изиде; в чем причина и каково происхождение этого чужестранного священнодействия, я не мог в достаточной мере выяснить, но, поскольку их святыня изображена в виде либурны, этот культ, надо полагать, завезен к ним извне. Впрочем, они находят, что вследствие величия небожителей богов невозможно ни заключить внутри стен, ни придать им какие-либо черты сходства с человеческим обликом. И они посвящают им дубравы и рощи и нарекают их именами богов; и эти святилища отмечены только их благочестием.

Тацит, «О происхождении германцев и Местоположении Германии».

Ко всем их богам приставлены жрецы, которые от имени народа приносят им жертвы. Если грозит голод или мор, они приносят жертвы идолу Тора, если война — Водану, если грядут свадебные торжества — Фрикко. Они также имеют обычай каждые девять лет проводить в Упсале общее для всех шведских провинций торжество [Схолия 140: Когда совсем недавно христианнейший король Швеции Анунд отказался приносить демонам установленную народом жертву, его изгнали из королевства, и он, как говорят, ушёл оттуда, радуясь, ибо удостоился принять бесчестье за имя Иисуса.]. От участия в этом тожестве не освобождается никто. Короли и народы, все вместе и поодиночке, отсылают свои дары в Упсалу, и, что ужаснее всего, те, которые уже приняли христианство, вынуждены откупаться от участия в подобных церемониях. Жертвоприношение происходит следующим образом: из всей живности мужского пола в жертву приносят девять голов; считается, что их кровь должна умилоствивить богов [Схолия 141: Пирь и подобного рода жертвоприношения справляются в течение девяти дней. Каждый день вместе с животными в жертву приносят одного человека, так что всего за девять дней в жертву приносятся 72 живых существа. Это жертвоприношение происходит около дня весеннего равноденствия.]. А тела этих животных развешивают в ближайшей к храму роще. Эта роща столь священна для язычников, что даже деревья её,

согласно поверью, становятся божественными благодаря смерти и разложению жертв. Один христианин рассказывал мне, что видел в этой роще висевшие вперемежку тела собак, лошадей и людей, общим числом 72. А о многочисленных нечестивых магических песнопениях, которые они обычно исполняют, совершая обряд жертвоприношения, лучше будет вообще умолчать.

Адам Бременский, «Деяния архиепископов Гамбургской церкви».

И вот Ганглери начал спрашивать: «Кто самый знатный или самый старший из богов?» Высокий говорит: «Его называют Всеотец, но в древнем Асгарде было у него двенадцать имен: первое имя Всеотец, второе — Херран, или Херьян, третье — Никар, или Хникар, четвертое — Никуд, или Хникуд, пятое — Фьельнир, шестое — Оски, седьмое — Оми, восьмое — Бивлиди, или Бивлинди, девятое — Свидар, десятое — Свидрир, одиннадцатое — Видрир, двенадцатое — Яльг, или Яльк».

Тогда спрашивает Ганглери: «Где живет этот бог? И в чем его мощь? И какими деяниями он прославлен?» Высокий говорит: «Живет он, от века, и правит в своих владениях, а властвует надо всем на свете, большим и малым». Тогда молвил Равновысокий: «Он создал небо, и землю, и воздух, и все, что к ним принадлежит». Тогда молвил Третий: «Всего же важнее то, что он создал человека и дал ему душу, которая будет жить вечно и никогда не умрет, хоть тело и станет прахом или пеплом. И все люди, достойные и праведные, будут жить с ним в месте, что зовется Гимле или Вингольв. А дурные люди пойдут в Хель, а оттуда в Нифльхель. Это внизу, в девятом мире». Тогда спросил Ганглери: «Каковы же были деяния его до того, как он сделал землю и небо?» И ответил Высокий: «Тогда он жил с инеистыми великанами».

Снорри Стурлуссон, «Младшая Эдда», «Видение Гюльви».

ЛИТЕРАТУРА

Тацит, *De origine et situ Germanorum*, «О происхождении и местоположении германцев».

Юлий Цезарь, «Записки о галльской войне».

Иордан, «О происхождении и деяниях гетов».

Адам Бременский, «Деяния архиепископов Гамбургской церкви».

Снорри Стурлуссон, «Младшая Эдда», «Круг земной».

Стеблин-Каменский М. И., «Снорри Стурлуссон и его “Эдда”».

Стеблин-Каменский М. И., «Мир саги. Становление литературы».

Кельтская мифология

Во всей Галлии существуют вообще только два класса людей, которые пользуются известным значением и почетом... — это друиды и всадники. Друиды принимают деятельное участие в делах богопочитания, наблюдают за правильностью общественных жертвоприношений, истолковывают все вопросы, относящиеся к религии; к ним же поступает много молодежи для обучения наукам, и вообще они пользуются у галлов большим почетом. А именно они ставят приговоры почти по всем спорным делам, общественным и частным; совершено ли преступление или убийство, идет ли тяжба о наследстве или о границах — решают те же друиды; они же назначают награды и наказания; и если кто — будет ли это частный человек или же целый народ — не подчинится их определению, то они отлучают виновного от жертвоприношений. Это у них самое тяжелое наказание. Кто таким образом отлучен, тот считается безбожником и преступником, все его сторонятся, избегают встреч и разговоров с ним, чтобы не нажить беды, точно от заразного; как бы он того ни домогался, для него не производится суд; нет у него и права на какую бы то ни было должность. Во главе всех друидов стоит один, который пользуется среди них величайшим авторитетом. По его смерти ему наследует самый достойный, а если таковых несколько, то друиды решают дело голосованием, а иногда спор о первенстве разрешается даже оружием. В определенное время года друиды собираются на заседания в освященное место в стране карнутов, которая считается центром всей Галлии. Сюда отовсюду сходятся все тяжущиеся и подчиняются их определениям и приговорам. Их наука, как думают, возникла в Британии и оттуда перенесена в Галлию; и до сих пор, чтобы основательнее с нею познакомиться, отправляются туда для ее изучения.

Друиды обыкновенно не принимают участия в войне и не платят податей наравне с другими. Вследствие таких преимуществ многие отчасти сами поступают к ним в науку, отчасти их посылают родители и родственники. Там, говорят, они учат наизусть множество стихов, и поэтому некоторые остаются в школе друидов до двадцати лет. Они считают даже грехом записывать эти стихи, между тем как почти во всех других случаях, именно в общественных и частных записях, они пользуются греческим алфавитом. Мне кажется, такой порядок у них заведен по двум причинам: друиды не желают, чтоб их учение делалось

общедоступным и чтобы их воспитанники, слишком полагаясь на запись, обращали меньше внимания на укрепление памяти; да и действительно со многими людьми бывает, что они, находя себе опору в записи, с меньшей старательностью учат наизусть и запоминают прочитанное. Больше всего стараются друиды укрепить убеждение в бессмертии души: душа, по их учению, переходит по смерти одного тела в другое; они думают, что эта вера устраняет страх смерти и тем возбуждает храбрость. Кроме того, они много говорят своим молодым ученикам о светилах и их движении, о величине мира и земли, о природе и о могуществе и власти бессмертных богов.

...Именно галлы думают, что бессмертных богов можно умиловить не иначе, как принесением в жертву за человеческую жизнь также человеческой жизни. У них заведены даже общественные жертвоприношения этого рода. Некоторые племена употребляют для этой цели огромные чучела, сделанные из прутьев, члены которых они наполняют живыми людьми; они поджигают их снизу, и люди сгорают в пламени. Но, по их мнению, еще угоднее бессмертным богам принесение в жертву попавшихся в воровстве, грабеже или другом тяжелом преступлении; а когда таких людей не хватает, тогда они прибегают к принесению в жертву даже невиновных.

Из богов они больше всего почитают Меркурия. Он имеет больше, чем все другие боги, изображений; его считают изобретателем всех искусств; он же признается указывателем дорог и проводником в путешествиях; думают также, что он очень содействует наживе денег и торговым делам. Вслед за ним они почитают Аполлона, Марса, Юпитера и Минерву. Об этих божествах они имеют приблизительно такие же представления, как остальные народы: Аполлон прогоняет болезни, Минерва учит начаткам ремесел и искусств, Юпитер имеет верховную власть над небожителями, Марс руководит войной. Перед решительным сражением они обыкновенно посвящают ему будущую военную добычу, а после победы приносят в жертву все захваченное живым, остальную же добычу сносят в одно место. Во многих общинах можно видеть целые кучи подобных предметов в освященных местах, и очень редко случается, чтобы кто-либо из неуважения к этому религиозному обычаю осмелился скрыть у себя что-нибудь из добычи или унести из кучи: за это определена очень мучительная казнь.

Галлы все считают себя потомками Дита и говорят, что таково учение друидов. По этой причине они исчисляют и определяют время не по дням, а по ночам: день рождения, начало месяца и года они исчисляют так, что

сперва идет ночь, за ней день.

Гай Юлий Цезарь. Записки о Галльской войне

Тем временем вошел Конайре в Дом и всякий, был на нем гейс или нет, занял свое место. Сели три Красных, сел и Фер Кайле со своей свиньей.

Вышел к ним сам Да Дерга, а с ним трижды пятьдесят воинов. И были у каждого из них волосы до затылка и короткий плащ до бедер. Пятнистые зеленые штаны были на воинах, и в руках держали они палицы с шипами и железными полосами.

– Приветствую тебя, о Конайре,– сказал Да Дерга,– как приветствовал бы и тогда, когда чуть ли не все ирландцы решили бы разом быть здесь.

Между тем заметили они женщину у входа в Дом, и было это уже после захода солнца. Просила она позволения войти. Длинными, словно ткацкий навой, были ее голени. Серый волнистый плащ был на той женщине, волосы ее спускались до колен, а губы свисали на одну половину лица.

Вошла она, прислонилась ко входу и бросила на короля и его воинов дурной взгляд. И тогда сам король сказал ей:

– Что скажешь о нас, женщина, коли ты и вправду провидица?

– Вижу я,– ответила женщина,– что если только птицы не унесут тебя в лапах из этого Дома, не уйти тебе отсюда живым.

– Не дурных предсказаний мы ждем,– ответил король.– Но ты не из наших людей. Как твое имя, о женщина?

– Кайлб,– сказала провидица.

– И вправду, не слишком уж длинное имя,– сказал Конайре.

– Немало у меня и других имен,– ответила женщина.

– Каковы же они? – спросил король.

– Нетрудно ответить: Самайн, Синанд, Сейскленд, Содб, Сай-гленд, Самлохт, Кайл, Кол, Дикоем, Дикуйл, Дихим, Дихуймне, Ди-хуйнне, Дайрне, Дайрине, Дер Уайне, Эгем, Агам, Этамне, Гним, Клуйхи, Кетардам, Нит, Немайн, Ноенден, Бадб, Блоск, Блоар, Уает, Меде, Мод.

На одном дыхании пропела она это, стоя на одной ноге у входа в дом.

– Чего же ты хочешь? – спросил ее Конайре.

– Воистину того же, чего и ты,– ответила женщина.

– Гейс запрещает мне принимать одинокую женщину после захода солнца,– сказал Конайре.

– Хоть бы и так,– сказала на это женщина,– все же не уйду я, пока не окажут мне гостеприимство этой ночью.

– Скажите ей,– молвил король,– что получит она быка да свинью, а в придачу остатки кушаний, если только проведет ночь в другом месте.

– Если и вправду случилось так, что у короля не найдется еды и приюта для одинокой женщины, поищу я их у другого владыки, раз уж забыл про гостеприимство король в этом Доме.

– Жестокий ответ,– сказал на это король.– Хоть и лежит на мне гейс, пропустите ее.

Великий ужас навели на них речи той женщины, хоть и не знали они, отчего это было.

Сага «Разрушение дома Да Дерга»

ЛИТЕРАТУРА

Томас Роллестон. Мифы, легенды и предания кельтов. – М., 2014

Кельты. Ирландские сказания. – М., 2000

Похищение быка из Куальнге / Пер. Т. А. Михайловой, С. В. Шкунаева.— М., 1985

«Кельтская мифология (энциклопедия)». – М., 2002

Протоиерей Александр Шабанов. Святой Патрик, епископ и просветитель Ирландии. - Тверь, 1999.

Мифы народов мира. Энциклопедия. – М., 1987

Славянская мифология

Уж ведь, братья, невеселое время настало,
Уже пустыня войско прикрыла,
Встала обида в войсках Дажьбожа внука,
Вступила девою на землю Трояню,
Всплескала лебедиными крылами
На синем море у Дона...

Игорева храброго войска не воскресить!
По нем кликнула Карна, и Желя
Поскакала по Русской земле,
Размыкивая огонь в пламенном роге.

«Слово о полку Игореве»

И начал княжить Владимир в Киеве, и поставил кумиров на холме вне двора теремного: Перуна деревянного, а главу его серебряную, а ус золотой; и Хорса, Дажьбога и Стрибога, и Симарьгла, и Мокошь. И служил им, называя их богами, и приводил сыновей и дочерей и поклонялся бесам и осквернял землю требами своими. И осквернилась кровью земля Русская и холм тот.

«Повесть временных лет»

Если умрет главарь, то его семья скажет его девушкам и его отрокам : «Кто из вас умрёт вместе с ним?» Говорит кто-либо из них: «Я». И если он сказал это, то это уже обязательно, — ему уже нельзя обратиться вспять. Большинство из тех, кто это делает, — девушки.

И вот когда умер тот муж, о котором я упомянул раньше, то сказали его девушкам: «Кто умрёт вместе с ним?» И сказала одна из них: «Я»...

Когда же наступил день, в который должны были сжечь его и девушку, я прибыл к реке, на которой находился его корабль, — и вот он уже вытасчен на берег и для него поставлены четыре устоя... и вокруг них поставлено также нечто вроде больших помостов из дерева... В середину

этого корабля они ставят шалаш, из дерева и покрывают этот шалаш разного рода «кумачами». ...

Тогда они надели на него (умершего) шаровары, гетры, сапоги, куртку, парчовый кафтан с пуговицами из золота, надели ему на голову шапку из парчи, соболью, и понесли его, пока не внесли его в находившийся на корабле шалаш, посадили его на стёганный матрац, подперли его подушками и принесли разного рода цветы и ароматические растения и положили это вместе с ним. И принесли хлеба, мяса и луку и оставили это перед ним... Потом принесли всё его оружие и положили его рядом с ним. Потом взяли двух лошадей и гоняли их до тех пор, пока они не вспотели. Потом рассекли их мечами и бросили их мясо в корабле. Потом привели двух коров, также рассекли их и бросили их в нём...

Когда же пришло время спуска солнца, в пятницу, привели девушку к чему-то, сделанному ими ещё раньше наподобие обвязки ворот. Она поставила свои ноги на ладони мужей, поднялась над этой обвязкой, смотря вверх неё вниз, и произнесла какие-то слова на своем языке, после чего её опустили. Потом подняли её во второй раз, причем она совершила подобное же действие, как и в первый раз. Потом её опустили и подняли в третий раз, причем она совершила то же своё действие, что и в первые два раза. Потом ей подали курицу,—она отрезала ей голову и швырнула её...

Итак, я спросил переводчика о её действиях, и он сказал: «Она сказала в первый раз, когда её подняли: «Вот я вижу своего отца и свою мать»,—и сказала во второй раз: «Вот все мои умершие родственники, сидящие», — и сказала в третий раз: «Вот я вижу своего господина, сидящим в саду, а сад красив, зелен, и с ним мужи и отроки, и вот он зовёт меня, — так ведите же меня к нему».

Ибн-Фадлан о русах (921-922 гг.)

Снарядился Святогор во чисто поле гуляти,
Седлает он своего добра коня
И едет по чисту полю;
Не с кем Святогору силой меряться,
А сила-то по жилочкам
Так живчиком и переливается!
Грузно от силушки, как от тяжелого бремени.
Вот и говорит Святогор:
«Как бы я тягу нашел,
Так я бы всю землю поднял!»

Наезжает Святогор в степи
На маленькую сумочку переметную,
Берет погонялку, трогает сумочку –
Она ни с места.
Двигает перстом ее – не шевелится.
Схватил с коня рукою – не поднимет.
«Много годов я по свету ездывал,
А на такое чудо не наезживал,
Такого дива не видывал:
Маленькую сумочку перметную
Ни сдвинуть, ни пошевелить, ни поднять!»
Слезает Святогор с добра коня,
Ухватил он сумочку обеими руками,
Поднял сумочку повыше колен –
И по колени Святогор в землю увяз,
А по белу лицу не слезы, а кровь течет,
А где Святогор увяз, тут и встать не мог,
Тут ему и смерть была!

«Святогор»

ЛИТЕРАТУРА

Добрыня Никитич и Алеша Попович. – М., 1974

Повесть временных лет. – СПб, 1996

Слово о полку Игореве. – Калининград, 1971

Крачковский А.П. Книга Ахмеда Ибн-Фадлана о его путешествии на Волгу в 921-922 гг. - Харьков, 1956

М.Забылин. Русский народ, его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия. – М., 1990

Предания земли Русской. – Ростов-на-Дону, 1996

Н.И.Костомаров. Славянская мифология. – М., 1994

В.Я.Пропп. Русский героический эпос. – М., 1958

Финно-угорская мифология

Вот вхожу я в лес дремучий,
Я иду в дубравы Хийси,
По следам красавца лося,
Вам поклон, холмы и горы,
Вам, леса прекрасных елей,
Вам, осиновые рощи,
Всем поклон, кто к вам приветлив!

Дед лесов седобородый,
Тапио, хозяин леса!
Пропусти героя в чащу,
Дай пройти через болота,
Чтобы мне поймать добычу,
Получить свою награду!

Сын хозяина дубравы
Нюрикки в багряной шапке!
Сделай метки по дороге,
По горам засечки сделай,
Чтобы шел охотник прямо,
Чтобы путь нашел он верный,
За добычею гоняясь,
За наградой долгих странствий!

Леса добрая хозяйка,
Приносящая отраду,
Мимеркки в одежде синей
И в чулках прошивкой красной!
Не жалея своих сокровищ,
Разбросай свои богатства,
Золото рассыпь по елям,
Серебро – по веткам сосен,
Расстели платок широкий
По болотным вязким топям

На пути того, кто ищет, -
На дороге зверолова!

Туулиikki, лесная дева!
Отломи в долине хлыстик
И хлещи по бедрам зверя,
За ухо тащи к дороге,
За рога веди к тропинке,
Преградит ли путь валежник, -
Ты отбрось его в сторонку!

На плетень в пути наткнешься –
Опрокинь его на землю!
Если ж речка попадетсЯ,-
Мостик шелковый ты сделай
Из пунцового платочка
И гони ко мне добычу
Через пену водопада.

«Калевала»

«Ввиду огромного количества божеств лопарю приходится приносить часто и много жертв своим невидимым богам, закалывать животных перед самим фетишем и мазать последнего жиром и кровью жертвенного животного, приносить жертвы и для прокормления предков на том свете. Отсюда хорошо разработанный жертвенный ритуал, видоизменяющийся по тем божествам, которым приносятся жертвы.

Общение с духами усопших, с духами, населяющими землю и воду и воздух – ведет к развитию волшебства, к образованию с течением времени целого класса шаманов-колдунов, прием в которые сопровождался подчас рядом обрядностей. Колдовство сильно развилось у лопарей и сделало ее (Лапландию) поистине мрачной страной чародейств – распространившей о себе славу на далекое пространство, славу, дошедшую и до Москвы, и до столиц западноевропейского мира, породившую много рассказов, начиная со времен Калевалы и почти до настоящего времени.

Нечего и говорить, что лопарская мифология имеет много сходства с финской...»

Николай Харузин. Русские лопари

ЛИТЕРАТУРА

В.Петрухин. Мифы финно-угров. — М., 2005

Калевала: карело-финский эпос. Пер. Л.П.Бельского. - СПб, 2007.

Пропп В.Я. «Калевала» в свете фольклора. // Пропп В.Я. В свете фольклора. Лабиринт, 2007.

Н.И. Харузин. Русские лопари. – М., 1890