МИФЫ ДРЕВНЕЙ СКАНДИНАВИИ

Мифы народов мира

Владимир Петрухин

Мифы древней Скандинавии

«АСТ»
2012

Петрухин В. Я.

Мифы древней Скандинавии / В. Я. Петрухин — «АСТ», 2012 — (Мифы народов мира)

ISBN 978-5-17-061013-6

Книга в популярной форме знакомит читателя с картиной мира скандинава-язычника – такой, какой она предстает в памятниках мифологии и эпоса («Эдда» и саги), а также в памятниках древнего изобразительного искусства и религиозного культа, открытых археологами. Культура германцев в эпоху Великого переселения народов и скандинавов в эпоху викингов (варягов) была непосредственно связана с культурой славян и Руси, поэтому в книге сопоставлены мифы и предания скандинавов и Древней Руси.

ISBN 978-5-17-061013-6

© Петрухин В. Я., 2012
© АСТ, 2012

Содержание

Введение 5
Германские боги 6
Переселенческие сказания 16
Миф и средневековая культура. Почему скандинавы сохранили свои языческие мифы 22
Снорри Стурлусон 25
Мир реальный и мир мифологический. Пространство и время: начало вселенной и космическая жертва 35
Мир богов и мир людей 46
Небесный Асгард и земной Мидгард 46
Сотворение человека 47
Песнь о Риге – мифологическая социология 48
Мировое дерево 51
Иггдрасиль – «Конь Одина» – и тайны мироздания 55
Царство богов в Мидгарде. Война асов и ванов 62
Конец ознакомительного фрагмента. 65

Владимир Петрухин
Мифы древней Скандинавии

Введение

Для древней цивилизации Греции и Рима Германия – нынешние земли между Рейном и Эльбой – и Скандинавия были окраиной заселенного людьми пространства. Дальше был только бесконечный Мировой океан, со всех сторон омывающий землю; Скандинавию античные географы вообще считали островом – полулегендарной страной Туле. До начала новой эры ходили легенды, что лишь один человек – хитроумный Одиссей – достиг северного берега Океана.

Греки и римляне считали народы, обитающие вне их цивилизации с развитой городской культурой и письменностью, «варварами», лишенными не только настоящей культуры, но и членораздельной речи, способными лишь на невнятное бормотание («бар-бар»). Это представление было наследием еще более древней – первобытной эпохи, когда иноплеменники считались не только чужими, но и заведомо враждебными «своему» народу людьми. Мир греков и римлян был «средиземным», остальное было окраинным, периферийным, варварским. Но смысл развития цивилизации заключался в том, чтобы первобытные племенные перегородки рушились. Великая греческая колонизация Средиземноморья, а затем фаланги Александра Македонского и, наконец, римские легионы разрушили не только границы древних цивилизаций Ближнего Востока, но и замкнутые племенные мирки «варварской» Европы.

Римляне быстро убедились на практике, что «варвары» – это очень разные народы, обладающие собственными культурой и языком. Современная наука во многом остается наследницей того, что узнали и поняли об этих народах древние авторы. В частности, античные историки и географы различили две крупные общности народов Западной Европы – кельтов (галлов) и германцев, и до сих пор это деление на народы, говорящие на кельтских и германских языках, принято в языкознании. Народы современной Германии и Скандинавии – датчане, шведы, норвежцы, исландцы – говорят на германских языках, сохраняют много общего в традиционной народной культуре. При этом, однако, сами германские народы не именовали себя германцами – это наименование (обозначение – этникон) ввели римские авторы. Сами германцы сохраняли свои племенные имена (этнонимы), в том числе имя тевтоны, родственное нынешнему самоназванию немцев – дейч; оно означало «народ, люди, свои люди» – ведь только свое племя и считалось в первобытную эпоху настоящими людьми. Еще одно характерное племенное имя сохранилось в названиях стран, расположенных в крайних пределах расселения германских народов: по-германски оно звучало как свевы, свеи, свионы, семноны, что означало «свой, соплеменник»; Швеция в Скандинавии и Швейцария в Альпах напоминают о тех германских племенах, которые считали только соплеменников «своими», прочие племена – «чужими». Названия других народов, в том числе северогерманских или скандинавских, часто означают страну, в которой они расселились: норвежцы в древности назывались норманнами (так именовали и всех скандинавов – «северных людей»), исландцы получили название от острова Исландии. Представление о родстве развивалось у германских племен в процессе столкновения с «чужими», прежде всего – римлянами.

Германские боги

Первым римским автором, который описал обычаи германцев первых лет н. э., был сам покоритель Галлии Гай Юлий Цезарь: «Нравы германцев во многом отличаются от галльских нравов: у них нет друидов для заведования богослужением, и они мало придают значения жертвоприношениям. Они веруют только в таких богов, которых они видят и которые им явно помогают, – именно в солнце, Вулкана и луну: об остальных богах они не знают и по слуху. Вся жизнь их проходит в охоте и военных занятиях… Земледелием они занимаются мало… Ни у кого из них нет определенных земельных участков и вообще земельной собственности, но власти и князья каждый год наделяют землей… роды и объединившиеся союзы родственников, а через год заставляют их переходить на другое место. Этот порядок они объясняют разными соображениями; именно, чтобы в увлечении оседлой жизнью люди не променяли интереса к войне на занятия земледелием, чтобы они не стремились к приобретению обширных имений и люди сильные не выгоняли бы слабых из их владений».

Сведения Цезаря могут показаться непонятными современным читателям, так как великий римлянин описывает быт германцев, во-первых, с позиций своей цивилизации, поэтому стихию, которой поклоняются германцы, – огонь – он называет именем римского божества, Вулканом. Во-вторых, Цезарь использует галльскую информацию о германцах, и галлы, как это часто бывает в племенных обществах, считают своих соседей более «дикими», чем свой собственный народ. Возможно, у германцев не было жрецов, подобных кельтским друидам – касте, наделенной сокровенным знанием всех тайн Вселенной, но им был известен и сложный религиозный культ, и жертвоприношения, способные поразить воображение античных авторов.

Младший современник Цезаря и Августа, великий античный географ Страбон, дает сходное описание быта германских племен, многие из которых он уже знает по именам – ведь, столкнувшись с римлянами, они стали вести с ними непрерывные войны. Воинский обычай германского племени кимвров Страбон посчитал достойным описания в своей «Географии». «Передают, что у кимвров существует такой обычай: женщин, которые участвовали с ними в походе, сопровождали седовласые жрицы-прорицательницы, одетые в белые льняные одежды, прикрепленные (на плечах) застежками, подпоясанные бронзовым поясом и босые. С обнаженными мечами эти жрицы бежали через лагерь к 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 каждому поднятому туда пленнику горло. По сливаемой в сосуд крови одни жрицы совершали гадания, а другие, разрезав трупы, рассматривали внутренности жертвы и по ним предсказывали своему племени победу».

Это действительно леденящее душу описание едва ли поражало античного ученого своей жестокостью: зритель, привычный к гладиаторским боям, не боялся крови пленных. Скорее, Страбона заинтересовало здесь то, что «варвары»-германцы гадали по внутренностям убитых пленников так же, как римские жрецы-авгуры по внутренностям жертвенных животных.

Образ суровых и воинственных германцев, где даже женщины были подчинены военному быту и воинским культам, сложился в античную эпоху и дожил не только до последнего периода «варварской» эпохи – века викингов с его представлениями о валькириях – девах-воительницах – и т. п., но и до позднейших времен «тысячелетнего рейха», когда любование воинскими доблестями дополнилось индустрией уничтожения целых плененных народов… Даже слово, означающее в немецком языке «народ» – фольк, относилось не просто к населению страны, а к организованному объединению людей (ему родственно заимствованное славянами у германцев слово «полк»). Этот воинственный образ был ярким, но во многом поверхностным.

Уже римский историк Корнелий Тацит в конце I в. н. э. писал о том, насколько был противоречив быт германских варваров. «Когда они не ведут войн, то много охотятся, а еще больше проводят время в полнейшей праздности, предаваясь сну и чревоугодию, и самые храбрые и воинственные из них, не неся никаких обязанностей, препоручают заботы о жилище, домашнем хозяйстве и пашне женщинам, старикам и наиболее слабосильным из домочадцев, тогда как сами погрязают в бездействии, на своем примере показывая поразительную противоречивость природы, ибо те же люди так любят безделье и так ненавидят покой» (О происхождении германцев. Глава 15). «Беспробудно пить день и ночь ни для кого не постыдно, – продолжает Тацит (глава 22). – Частые ссоры, неизбежные среди предающихся пьянству, редко когда ограничиваются словесною перебранкой и чаще всего завершаются смертоубийством или нанесением ран». Эта «бытовая подробность» имеет самое роковое продолжение в скандинавской мифологии: на пиру богов во время перебранки, затеянной злокозненным богом Локи, самими богами нарушается священный мир, и это приводит к гибели богов.

Мир, мирные отношения, особенно между «своими» соплеменниками, были не менее значимы для германцев, чем война. Мирные дела обсуждались на ритуальных пиршествах, поэтому нарушение мира во время пиров считалось тяжким преступлением. «По большей части на пиршествах они толкуют и о примирении враждующих между собою, о заключении браков, о выдвижении вождей, наконец о мире и о войне», – пишет Тацит.

Тот же римский историк объяснил, почему женщины так активно участвовали в военных предприятиях и культах германцев. «Как рассказывают, неоднократно бывало, что их уже дрогнувшему и пришедшему в смятение войску не давали рассеяться женщины, неотступно молившие, ударяя себя в обнаженную грудь, не обрекать их на плен, мысль о котором, сколь бы его не страшились для себя воины, для германцев еще нестерпимее, когда дело идет об их женах… Ведь германцы считают, что в женщинах есть нечто священное и что им присущ пророческий дар, и они не оставляют без внимания подаваемые ими советы и не пренебрегают их прорицаниями. В правление божественного Веспасиана (римский император I в. н. э. – *Авт.*) мы видели среди них Веледу, долгое время почитавшуюся большинством как божество» (там же. Глава 8). Она жила в высокой башне, доступ в которую имели только ее родичи, передававшие пророчице вопросы тех, которые желали знать о грядущем. Мы сами еще увидим в скандинавских мифах пророчицу, которая носила сходное название – вёльва – и предрекала грядущие судьбы мира и богов.

Но уже сейчас понятно, что Тацит гораздо больше знал о германцах, чем Цезарь. В сочинении, специально посвященном происхождению германцев, историк первым рассказывает собственно германские мифы. «В древних песнопениях – а германцам известен только один этот вид повествования о былом и только такие анналы, – они славят порожденного землей бога Туисто. Его сын Манн – прародитель и праотец их народа; Манну они приписывают трех сыновей, по имени которых обитающие близ Океана прозываются ингевонами, посередине – гермионами, все прочие – истевонами. Но поскольку старина всегда доставляет простор для всяческих домыслов, некоторые утверждают, что у бога было большее число сыновей, откуда и большое число наименований народов, каковы марсии, гамбривии, свебы (свевы), вандилии, и что эти имена подлинные и древние».

Тацит был настоящим историком и критически подходил к тем рассказам, которые передавали ему о германцах. Однако и другой римский автор – старший современник Тацита Плиний Старший – упоминал те же три группы германских племен (к ингевонам он относил уже знакомых нам кимвров и упоминавшихся тевтонов). Но дело не только в этом дополнительном свидетельстве. Дело в том, что во многих мифологиях народы мира происходят от трех родоначальников; самая известная генеалогия народов мира – библейская, согласно которой все народы происходят от трех сыновей Ноя, единственного человека, спасшегося после всемирного потопа. В германском мифе имя Манн означает просто «человек» – это Первочеловек

(сродни библейскому Адаму), но его предком было уже божество. Эта мифология, связывающая генеалогически, родственными связями, богов и людей, свойственна архаическому родоплеменному обществу – библейский Бог был творцом, а не предком человечества.

«Порожденный землей» бог Туисто также носил характерное имя: оно означало «двойник, близнец», указывало на двойственную природу божества. Сходный персонаж известен в скандинавской мифологии, и благодаря тому, что о нем рассказано в скандинавских мифах, мы можем понять, почему прародитель человечества должен был обладать двойной природой. Великан Имир, из тела которого был создан весь мир, также носил имя «двойственного» существа: под мышками у него родились первые люди, мальчик и девочка, а ноги также породили сына. Это значит, что первое человеческое существо, прародителя людей, представляли как гермафродита (или андрогина – таким существам посвящена недавно переведенная книга М. Элиаде «Мефистофель и андрогин») – ведь ему (в отличие от библейского Адама) не у кого было попросить себе пару.

На эту двойственную природу указывает и название одного из племенных объединений германцев – ингевоны; его первопредком считался бог Инг, имя которого напоминает прозвание одного из главных богов скандинавского пантеона, Ингви-Фрейра. Этот бог земного плодородия имел сестру-близнеца по имени Фрейя, которую попрекали кровосмесительными связями с братом (в мире богов – мире сверхъестественного – позволялось то, что было недопустимым в мире людей). От Ингви-Фрейра происходил скандинавский королевский род Инглингов, потомками которого считали себя «исторические» конунги Норвегии и Швеции – этногонический (повествующий о происхождении народа-этноса) и генеалогический мифы продолжали бытовать в германо-скандинавском мире в средневековую эпоху.

Но вернемся в античную эпоху, к работе римского историка Тацита. Он следовал свойственным эпохе традициям и обнаружил у германцев культ самого славного героя греков и римлян – Геркулеса. Этот герой странствовал по всей земле, освобождая ее от чудовищ, и часто оказывался персонажем местных преданий и мифов – так, Геродот считал Геракла предком скифов – народа в Северном Причерноморье. «Говорят, – писал Тацит, что Геркулес побывал и у них (германцев. – *Авт.*), и, собираясь сразиться, они славят его как мужа, с которым никому не сравниться в отваге». Отождествление германского божества с Геркулесом – не фантазия римского историка: германцам и скандинавам был известен герой, который, подобно Геркулесу, сражался с чудовищами, угрожающими людям и богам, и использовал в бою оружие, сходное с палицей античного богатыря. Это был громовержец Донар, скандинавский Тор, вооруженный чудесным молотом-молнией.

Античные историки часто приписывали незнакомым «варварским» божествам имена своих богов, особенно, если совпадали их божественные функции. Так и Тацит писал о германцах, что «из богов они больше всего чтят Меркурия и считают должным приносить ему по известным дням в жертву также людей. Геркулеса и Марса они умилостивляют закланиями обрекаемых им в жертву животных». Кажется странным верховенство Меркурия в германском пантеоне: ведь у римлян этот вестник богов был «на побегушках» – на вторых ролях. Но если вновь обратиться к более поздней – записанной в средние века – скандинавской традиции, то выяснится, что верховным божеством у скандинавов был Один, германский Вотан, отличавшийся способностью проникать во все области мироздания и поэтому напоминающий вестника богов в античной традиции; ему действительно приносили в жертву людей. Был известен и день, посвященный этому богу – среда до сих пор именуется в германских языках днем Одина-Вотана (англ. Wednesday), в римском календаре это был день Меркурия. Труднее разделить функции Геркулеса и Марса, ибо и тот, и другой у германцев должны были почитаться как боги войны. Выясняется, однако, что у скандинавов был «специализированный» бог войны и права – Тюр (германский Тиу, или Тивац), которому также был посвящен собственный день недели – вторник (англ. Tuesday) – день Марса, тогда как громовержцу – римскому Юпитеру,

германскому Донару-Тору – был посвящен четверг (англ. Thursday). Впрочем, всякое божество в эпоху бесконечных войн имело отношение к воинским культам. В другом своем сочинении – Анналах, где рассказывается о войнах Рима с германцами, Тацит (не без удовлетворения, поскольку речь идет о распре у врагов) сообщает о том, как два германских племени вступили в сражение из-за богатой солью пограничной реки. Перед битвой каждое племя посвятило вражеское войско Марсу и Меркурию – все живое, и люди, и скот, должно быть истреблено победителями, принесено в жертву божеству.

У историка Орозия, жившего в V веке, сохранилось описание такого жертвоприношения. Его совершили после одержанной крупной победы уже знакомые нам кимвры в начале II века. В соответствии со своим диким обетом, они стали уничтожать всю захваченную ими огромную добычу. Одежды были разрываемы на куски, золотые и серебряные украшения – предмет главного вожделения варваров – выбрасывались в реку, конское снаряжение ломалось на части, а самих лошадей топили в водоворотах; пленников же вешали на деревьях. И не было добычи для победителей и пощады для побежденных, пишет Орозий.

«Варварство» было не просто метафорой, означающей примитивную культуру соседей античной цивилизации: античное рабство, гарантировавшее жизнь пленникам, было все же лучше, чем племенной героизм.

Загадочным для Тацита остался культ свевов (или свебов). «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». Действительно, египетская богиня Изида была популярна в Риме, пантеон которого включал богов всех провинций империи. Но как он мог распространиться у противников римлян германцев? Либурна – легкое римское судно, ладья. Чудесный корабль Скидбладнир (сложенный из тончайших досок), который может быть свернут как платок, – атрибут уже упомянутого скандинавского бога Фрейра; отцом этого бога и его сестры Фрейи в скандинавском пантеоне считался бог морской стихии Ньёрд. Все это наводит на мысль о том, что под почитанием Изиды – сестры и жены египетского бога плодородия Осириса – у германцев следует видеть культ Фрейи или близкого ей женского божества. Миф о таком божестве рассказывает тот же Тацит.

Многочисленные германские племена, живущие возле Балтийского – Свевского – моря, которое считалось в древности заливом Океана, все поклонялись матери-земле, ее Тацит именует Нертус или Нерта. Это имя соответствует скандинавскому мужскому имени Ньерд – стало быть, Нерта и Ньерд образуют пару, напоминающую пару Фрейра и Фрейи. Видимо, отец – воплощение морской стихии – и мать-земля были прародителями этой скандинавской божественной пары.

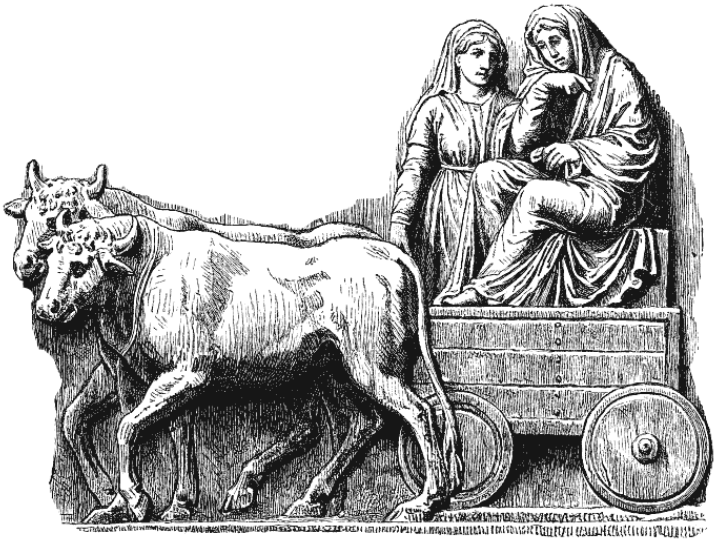
С Нертой связан исполненный ликования и одновременно ужаса культ. Ее святилище расположено на острове среди океана, в священной роще, где под покровом из тканей таится ее повозка. Только жрец может касаться этой колесницы и лишь ему известно, когда богиня пребывает в своем святилище. Этот рассказ напоминает библейский мотив скинии Завета – палатки, где хранился священный ковчег; но сходство лишь видимое – в скинии пребывал Дух Божий, у германцев же, судя по дальнейшему описанию, в повозке помещался идол богини – ее изображение, которое отождествлялось с самим божеством. Это изображение и вывозят на повозке, запряженной коровами, чтобы явить богиню ее поклонникам. Конечно, коровы не созданы специально для ярма, зато повсюду они почитались как священные животные, связанные с культом плодородия, и поэтому были достойны возить по германским землям воплощение самой матери-земли. Все германские земли наполняются в это время ликованием: на войны и распри налагается запрет, оружие прячут, повсюду царят мир и покой. Когда же богиня насыщается общением с людьми, жрец возвращает ее в капище. Тогда само божество и ее фетиши – повозка и покров – должны очиститься от общения со смертными: их ждет омове-

ние в сокровенном озере. Этот ритуал выполняют рабы, и они, прикоснувшиеся к святыне, должны погибнуть в том же озере.

Это парадоксальное, на взгляд современного читателя, сочетание всеобщей радости и священного ужаса обычно для культов плодородия. Еще более драматические мистерии разыгрывались во время подобных действ в Египте (не случайно Тацит поминал Изиду) и Греции. Жизнь и смерть, плодородие и гибель, ликование и ужас были неразделимы в древних культах, как неразделимы были земля и вода в культе Нерты. Археологи находят в высохших торфяниковых болотах Дании, бывших когда-то озерами, трупы принесенных в жертву людей – их тела и одежда оказались настолько законсервированными, что поначалу отыскавшие их люди не поняли, что имеют дело с древними германцами; возникали даже версии о сокрытии недавних убийств… В действительности, жертвы относились к железному веку – времени древних германцев. Известна и находка двух колесниц, на которых, видимо, устанавливался идол божества, объезжавшего свою землю.

Но варварские нравы древних германцев уходили в прошлое, и хотя у их наследников – раннесредневековых скандинавов – сохранялись не только мифы о богах, но и культы тысячелетней древности, сами эти культы могли подвергаться мистификации со стороны ловкачей, уже не веривших в древние мифы. Одну такую историю сохранила исландская сага – повествование о норвежском конунге Олаве Трюггвасоне, правившем в самом конце X века и стремившемся распространить в Норвегии христианство (о нем будет рассказано в главе 11).

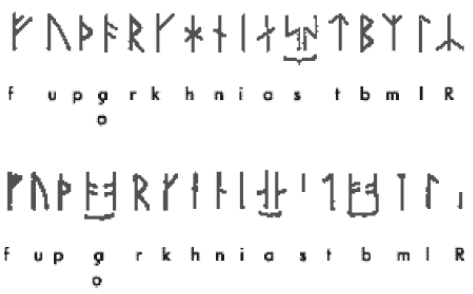
Один из людей конунга, по имени Гуннар, оказался в Швеции, где еще процветали древние языческие культы. В святилище бога Фрейра ему приглянулась жрица, считавшаяся женой божества, то есть выполнявшая супружеские функции его сестры Фрейи. Добившись взаимности этой служительницы культа, Гуннар получил приглашение участвовать в религиозной процессии – поездке божества по шведским землям, которая должна была гарантировать им мир и плодородие. Случилось так, что после бурана на горной дороге из всей процессии уцелели лишь сам бог – идол в повозке, Гуннар и его возлюбленная. И тут Фрейр – вернее, с точки зрения христианина, записавшего сагу, – бес, обитавший в идоле, выказал свою ревность и напал на Гуннара. Тому пришлось вспомнить о христианском Боге своего конунга, и с его помощью бес был побежден. Но Фрейра ждали его поклонники, и Гуннару пришлось сыграть роль языческого божества: он уничтожил идола и облачился в его одеяния. Так он и явился на пиршество, устроенное идолопоклонниками по случаю приезда божества; теперь «Фрейр» сам мог есть и пить со своими почитателями, что вызвало энтузиазм верующих. Еще большую радость вызвало решение «бога» не требовать более кровавых человеческих жертв – «Фрейр» решил принимать пожертвования в виде драгоценностей и одеяний. Когда же язычники увидели, что «жена Фрейра» беременна, они возликовали, ибо это был верный знак плодородной силы божества. Гуннару повезло, так как земледельческий сезон действительно оказался благополучным для Швеции. Неясно, сколько продолжалась бы его «божественная» карьера, но конунг Олав прослышал о языческих непотребствах, творящихся в Швеции, и велел своему дружиннику вернуться к его христианскому двору.



Первым римским автором, который описал обычаи германцев начала н. э., был Гай Юлий Цезарь: «Ни у кого из них нет определенных земельных участков и вообще земельной собственности, но власти и князья каждый год наделяют землей роды, а через год заставляют их переходить на другое место». На римском рельефе изображена ***кочующая германская семья***

Во время раскопок были найдены колесницы, на которых устанавливался символ божества, объезжавшего свою землю. Эта ***вотивная повозка из Трундхольма*** *везла* ***солнечный диск****. Бронзовый диск покрыт листом золота. Чеканка на золоте изображает* ***спираль****, которая считалась* ***знаком солнца*** *в бронзовом веке*

Из походов на Рим скандинавы возвращались с богатой добычей. Драгоценные кубки из стекла они ***помещали в могилы, чтобы умерший мог пировать на том свете***



Руны *быстро распространились у германских народов, в том числе в Скандинавии.* ***Рунические буквы****, состоявшие из вертикальных и косых черт, были удобны для того, чтобы наносить их на твердые предметы и придавать этим предметам священную магическую силу. Каждая руна имела собственное имя, которое начиналось со звука, обозначаемого этой руной. Так,* ***руна ᛏ именовалась именем бога – Тюр****. Вверху* ***шестнадцать главных рун эпохи викингов («футарк»). Это руны «длинных ветвей».*** *Внизу –* ***руны «коротких ветвей»***

Этот сюжет, известный читателю по знаменитому фильму «Праздник святого Йоргена», отстоит от эпохи кино на тысячу лет и еще на тысячу лет – от эпохи древних германцев, когда едва ли были возможны такие мистификации. Варварский быт и представления о богах

еще не были разрушены цивилизацией, допускающей осмеяние и шельмование кумиров. Для нас важно, что на протяжении этого тысячелетия германского язычества в разных частях германо-скандинавского мира сохранялись древние традиции и культы божеств. Мы уже видели, что имена континентальных германских божеств, известные римским писателям, сохранились в скандинавском язычестве, о котором повествуют саги и песни, записанные уже исландцами-христианами через тысячу лет. Но эти имена и культы имеют еще более глубокую древность.

Римские авторы сравнивали германских богов со своими не только потому, что вообще любили сравнивать быт варваров со своим бытом. Эти боги были действительно не только похожи друг на друга, они находились в «генетическом» родстве, которое давно установила наука, начиная с немецкого филолога и знаменитого собирателя сказок Якоба Гримма и кончая французским академиком Жоржем Дюмезилем. Это родство было естественным; искусственными были представления о «варварстве» и цивилизации, разделявшее народы, ибо сами народы, их языки и культуры восходили к единым истокам.

Для народов Европы и огромной части Передней и Южной Азии эти истоки уходят корнями в каменный век, эпоху, когда стали формироваться большие группы народов, объединенные близкими языками – языковыми семьями. Римляне, греки, кельты, германцы, славяне, иранцы, индийцы относятся к так называемой индоевропейской семье языков. Иранцы и индийцы в древности именовали себя *арья* или ариями (слово *Иран* родственно этому названию), вспоминая о своей мифической прародине где-то на севере, когда все индоевропейские народы жили вместе по соседству. Германские нацисты уже в XX веке пытались присвоить себе это древнее наименование, объявив именно германцев-немцев носителями истинной арийской расы. Это был расистский вариант первобытного деления людей на носителей истинной культуры и «чистых» расовых признаков и представителей «нечистых» низших рас. В действительности, чистых рас, равно как и «чистых» культур никогда не существовало – условием существования каждого народа и человечества в целом было взаимодействие разных культур. Разными были и индоевропейские народы, различались их языки и диалекты, но эти языки и диалекты были в древности взаимопонимаемыми, имели общие слова, в том числе наименования богов.

Если сравнить эти имена у разных индоевропейских народов, то станет ясно, что функции одноименных богов часто менялись в зависимости от традиций каждого народа. Так, верховным божеством греков был громовержец Зевс, ему у римлян соответствовал Юпитер, имя которого некогда в большей мере напоминало имя Зевса, ибо звучало как Диес-патер (Отец Диес). Этим именам имеется точное соответствие у индийцев-«ариев»: их небесный бог именовался Дьяус, но он не был громовержцем. Наконец, германский бог войны Тиу (Тивац, скандинавский Тюр) носит то же имя, но и он не был громовником… Лишь путем гипотез и реконструкций можно догадаться, что в первобытном прошлом индоевропейцам было известно божество вроде индийского Дьяуса, воплощающее дневное чистое небо; функции этого божества изменились у разных индоевропейских народов в процессе их разделения и расселения, но древнее имя осталось узнаваемым (для специалистов-филологов).

Громовержцем у германцев был Донар, скандинавский Тор; у кельтов громовника звали Таранис, а у индийцев – Индра; имена этих богов родственны. С Тором связан языковым родством и славянский Перун, но не напрямую, а через скандинавское имя матери Тора – Фьёргюн. А вот у иранцев есть персонаж, носящий то же имя, что и индийский Индра, но он оказывается зловредным демоном. Это противоречие вообще характерно для мифов соседних народов – индийцев и иранцев; им известны две группы враждующих мифологических персонажей – богов и демонов: у индийцев боги именуются *дева*, а демоны – *асура*; у иранцев, наоборот, благие божества зовутся *ахура*, злобные духи – *дева*. Эти далекие мифологические мотивы имеют непосредственное отношение к скандинавской мифологии, ибо у скандинавов

небесные боги, в том числе Один и Тор, именуются асы, а земные (и водные) боги плодородия Ньёрд, Фрейр, Фрейя, – ванами. Имя второй группы богов не похоже на индийское или иранское, зато скандинавской мифологии известен сюжет борьбы и даже войны асов и ванов, что напоминает иранские и индийские мифы об их вечном противостоянии.

Мотив этой войны богов, видимо, восходит к тем временам, когда разные индоевропейские народы или племена жили по соседству, и каждый из них считал богов своих соседей вредоносными существами. Во всяком случае, асы и ваны скандинавской мифологии относились к разным родам и воевали как два враждующих племени – война прекратилась, лишь когда они обменялись заложниками.

Таким образом, не только общие имена, но и общие мифы объединяют культуры разных и даже самых отдаленных друг от друга индоевропейских народов. Это сходство позволяет представить себе и древний пантеон индоевропейцев, а значит, и германцев. Жорж Дюмезиль обратил внимание на то, что у разных народов божества относятся к трем иерархическим уровням в соответствии с космическими сферами. К высшему уровню принадлежат небесные боги – у германцев это должен быть Тиу, Тивац или Тюр (у скандинавов) и Вотан-Один; ко второму уровню относятся «атмосферные» божества вроде громовника Донара-Тора, который своим оружием-молнией защищает небесный мир от демонов, а дождем оплодотворяет землю. Наконец, низший «земной» уровень занимают божества плодородия, часто парные, у германцев это воплощение земли Нерта и ее мужской эквивалент Ньёрд, или ваны Фрейр и Фрейя.

Но скандинавский пантеон, в том виде, в каком он нам известен из древнеисландских средневековых памятников, имеет одно разительное отличие от прочих пантеонов индоевропейцев. Место высшего небесного бога в нем занимает Один, который если и имеет отношение к небу, то не к дневному и светлому, а к мрачному и угрожающему – он бог бури, а не оплодотворяющей грозы. С ним связаны народные поверья о «дикой охоте» – он возглавляет полчища мертвецов, которые проносятся по небу в ненастные новогодние ночи. Он наделен шаманским даром проникать в преисподнюю и вызывать мертвых (недаром Тацит сравнивает его с проникающим во все сферы мироздания Меркурием), и сам царствует над погибшими в бою мертвецами – героями, жителями своего небесного чертога Вальхаллы – «Чертога павших».

История германо-скандинавского мира в I тысячелетии н. э. может объяснить эту мрачную и страшную замену небесного бога повелителем павших героев. Традиционный племенной мир рушился как под натиском римских легионов, так и в процессе ответного движения «варваров» – наступила эпоха Великого переселения народов. «Справедливые» войны, служившие защите своего племени под покровительством «справедливых» и светлых богов, сменились истребительными, захватническими походами. Тацит описывает, как сражалось самое свирепое из известных ему германских племен. Свевское племя гариев «с помощью всевозможных ухищрений и используя темноту, добиваются того, что кажутся еще более дикими: щиты у них черные, тела раскрашены; для сражений они избирают непроглядно темные ночи и мрачным обликом своего как бы призрачного и замогильного войска вселяют во врагов такой ужас, что никто не может вынести это невиданное и словно уводящее в преисподнюю зрелище; ведь во всех сражениях глаза побеждаются первыми». Тацит оказывается точным в своих загробных ассоциациях: само имя *гарии, хариы* означало просто «войско» и напоминает наименование павших героев Одина – эйнхерии. Время бога «правильной» войны и высшего небесного бога Тиу кончилось, пришло время неистового Одина-Вотана и новой, «высшей» справедливости.

Германцы не оборонялись от римлян – они остановили империю на Рейне и сами обрушились на Рим: ведь там, за укрепленной римской границей, лимесом, были сосредоточены немыслимые для варваров богатства, которыми пресыщались римляне, оставляя презираемых ими варваров в нищете. Тацит еще пишет о том, что «германцы столь же мало заботятся об обладании золотом и серебром, как и об употреблении их в своем обиходе. У них можно увидеть полученные в дар их послами и вождями серебряные сосуды, но дорожат они ими не

больше, чем вылепленными из глины; впрочем, замечает римский автор, ближайшие к нам знают цену золоту и серебру из-за применения их в торговле». Но уже Страбон пишет, что равнодушие к богатству ушло в прошлое: гельветы – «племя богатое золотом, но мирное», – узнав, «что богатство, приобретенное кимврами разбоем, превосходит их собственное <…>, пришли в такое возбуждение, что поднялись вместе с кимврами» против римлян. Римлянам удалось отбить варваров, но это было только начало. Страбон признается, что «принятый у нас образ жизни испортил нравы чуть ли не всех народов, внеся в их среду роскошь и любовь к наслаждению, а для удовлетворения этих пороков – гнусные происки и порождающие их бесчисленные проявления алчности».

Правда, у германцев это была поначалу странная, на современный взгляд, алчность. Археологи находят драгоценную римскую посуду… в погребениях германских вождей. Золото и серебро ценится в загробном мире больше, чем при жизни (если верить Тациту). В последующие века богатства приносятся в жертву в традиционных германских и скандинавских святилищах – убивают людей (пленных?), скот; массу ремесленных изделий, оружие, украшения из золота и серебра, культовые (вотивные) изображения бросают в озера (ставшие болотами). Оружие найдено намеренно поврежденным – поломанным на куски или изогнутым (об этой порче жертвенных предметов рассказывал Орозий).

Жизнь в этом мире – разрушающемся мире традиционных племенных ценностей – ненадежна: надежней обеспечить себя на том свете. Сам Один, согласно средневековой легенде, о которой еще пойдет речь, завещал брать с собой на погребальный костер или хоронить в тайном месте как можно больше сокровищ – они нужны для вечной жизни в Вальхалле. Эти люди и их боги еще далеки от евангельской заповеди: «Удобнее верблюду пройти сквозь игольное ушко, нежели богатому войти в Царство Божие».

Историк средневековой культуры А.Я.Гуревич обратил внимание на то, что алчность и щедрость в равной мере были присущи варварским вождям, они жаждали новых и новых богатств и без конца раздавали их на пирах своим дружинникам. Скупость считалась страшным пороком: когда жена Одина Фригг задумала погубить одного древнего конунга, она оклеветала его перед богом, сказавши что конунг скуп на еду во время пиров. Алчность и одновременная расточительность вождей понятна: кровнородственные связи перестали быть надежными, им на смену пришли дружинные, общность боевых «друзей», завоевать постоянную дружбу которых можно было только благодаря военной удаче и щедрым подаркам…

Мысль о пагубной алчности, распространившейся у варваров, пришла в голову не только греческому интеллектуалу Страбону; вокруг мотива рокового богатства формируется и собственно германо-скандинавский эпос о Нибелунгах. Целые королевства гибнут из-за рокового богатства, которым неправедно завладели сами боги: бургундские короли скрывают этот клад – золото Нибелунгов – в водах Рейна и под жестокими пытками гуннов не открывают места, где он спрятан (об этом будет говориться в главе 9).

Сама эпоха переселения народов порождает не менее важные мифологические и эпические мотивы. Столкновение германцев с Римом привело не только к захвату вожделенных богатств, это было столкновение с античной цивилизацией, обретение новых ценностей и включение во всемирную историю. Имена германских племен и их деяния появились в римских анналах и всемирной географии Страбона, а во второй половине I тысячелетия н. э. уже сами германские авторы стали писать историю собственных народов.

Переселенческие сказания

Тацит пересказывал германское этногенетическое предание о том, что германские племена делятся на три группы – истевонов, ингевонов и гермионов, происходящие от трех сыновей первочеловека Манна. Ему был известен и еще один миф, принадлежащий отдельному германскому племени наганарвалов, относящемуся к свевам; они почитали в священной роще божественных братьев-близнецов, которых римский историк сопоставил с античными Кастором и Поллуксом, указав, что их германское имя – Алки. Их культом руководил жрец, одетый в женскую одежду. Нас уже не должен удивлять этот странный травестизм, когда мужчина носит женское одеяние; мы помним, что для этногенетических мифов – мифов о происхождении людей – характерны мотивы двуполости, гермафродитизма. Значит, нужно полагать, что Алки, которым прислуживал жрец-андрогин, были мифическими первопредками племени наганарвалов. Само имя *Алки* трактуется как «Олени», что тоже очень характерно для этногенетических мифов – первопредки разных народов часто имели двойную зооантропоморфную природу (такие мифы принято называть тотемическими). В одной поздней исландской песне, написанной уже в христианскую эпоху, описывается таинственное видение, в котором два неведомых человека ведут солнечного оленя, ноги которого опираются о землю, а рога касаются неба. Эти двое и космический олень воплощают весь земной мир – всех людей и животных.

Чаще всего в мифах племя возглавляли два или три брата – мифических вождя. Мотив близнецов – предков племени – связан с другим упоминавшимся мифологическим мотивом: боги плодородия, земли и вод были близнецами или носили близнечные – одинаковые – имена. И сам близнечный бог Туисто был рожден землей. Обитатели земли, народы, считались потомками таких земнорожденных существ. Но близнецы Кастор и Поллукс – Диоскуры («сыновья Зевса-Дия»), с которыми сравнивал Алков Тацит, имели в античной мифологии разную природу и разную судьбу, ибо Кастор был смертным, Поллукс – бессмертным. Любовь к брату заставила Поллукса поступиться частью своей бессмертной природы, поэтому после смерти они проводят половину года на небесах (на Олимпе), другую половину – в преисподней.

Земную природу множества таких мифов о небесном и смертном близнецах выяснил отечественный этнограф М.И. Золотарев: каждое первобытное племя делилось на две половины (рода), члены которых имели право вступать в брак, – таков был универсальный закон первобытного родоплеменного общества, жену нужно было брать из своего племени, но из чужого рода. Предки двух изначальных родов воплощали эту дуальную организацию, и весь мир в первобытном мышлении делился на две части – мужскую и женскую, небесную и земную, смертную и бессмертную. Теперь понятно, почему мотивы близнечества, брачных отношений и т. п. так тесно связаны с мифами о происхождении племени и его первопредках, основателях племенных культурных традиций, которых принято называть культурными героями.

Первобытные племена росли и делились на все большее число частей, но в их мифах сохранялась память о двух или трех культурных героях – первопредках, воплощавших начало племенной истории. В разделившемся племени оказывались старые и молодые роды – так выделялась аристократия, возводившая себя прямо к божествам. Мы видели, что одно из трех германских племенных объединений носило имя ингевоны, и они могли гордиться тем, что восходят к богу Ингу (Ингви) так же, как позднейшие конунги свеев из рода Инглингов.

На две части во время своего переселения поделился, как рассказывается в его переселенческом сказании, и германский народ – готы. Этот народ знаменит потому, что создал у границ Римской империи в Северном Причерноморье свою державу уже в III веке н. э. Об истории готов впервые рассказывают не «посторонние» римские или греческие авторы, а писатель готского происхождения Иордан. Правда, сам он жил в VI веке, когда держава готов – королевство Германариха – уже рухнула под натиском полчищ гуннов (об этом говорится в

эпосе о Нибелунгах). Но он записал (по-латыни) готские предания, в том числе и о переселении этого народа из некоего острова Скандза. Название острова напоминает название Скандинавии, думают, что это мог быть Готланд на Балтийском (Свевском) море. Иордан называет родину готов «утробой народов», и действительно, германские народы в эпоху Великого переселения выходили из бассейна Балтийского моря как из «утробы».

Как и прочие германцы, готы делились на две группы – вестготов и остготов, которыми управляли представители знатных родов, Балтов и Амалов. Предком рода Амалов почитался некий Гаут. Это имя родственно самому этнониму готы, но его история намного шире истории этого восточногерманского народа. Гаутом именовался Один, верховный бог скандинавов, глава пантеона богов – асов. Вестготы не уступали остготам в знатности происхождения своих правителей, которых почитали полубогами – Ансами, и это имя связано с наименованием рода скандинавских богов – асов.

Иордан рассказывает, что высшим богом готы почитали бога войны Марса. Ему приносились в жертву пленники, ему посвящалась первая военная добыча, а военные трофеи развешивались на священных деревьях. Они были так преданы этому жесточайшему культу, что можно было посчитать Марса их прародителем, писал Иордан. Догадка готского историка справедлива – ведь Марсом латинские авторы, начиная с Тацита, именовали германского бога войны Тиваца-Тюра, может быть, он и носил в древности имя Гаута – гота. Когда Один потеснил на скандинавском олимпе Тюра, он сам стал именоваться Тюром гаутов (готов). Один сам принес себя в жертву, пригвоздив копьем к мировому дереву (об этом будет рассказано дальше), и этому богу приносили жертвы, вешая их на деревьях, – этот культ был известен готам.

Современник Иордана греческий историк Прокопий писал, что у жителей острова Туле – скандинавов – самой почетной жертвой считался первый захваченный в войне пленный. Они посвящают этого пленника богу войны (Прокопий именует его Аресом) и страшно истязают его перед смертью, вешая на столбе, подвергая колесованию и другим изуверским истязаниям. Пытки, как мы увидим, были свойственны и культу Одина.

Готы по реке Висле двинулись от Балтики на юг в землю, которую Иордан называет по-гречески Скифия, и там с ними приключились чудесные вещи.

Готский король увидел там область, которая изумила всех своим плодородием. Она называлась Ойум, что по-готски значило «Окруженная водами». Действительно, король должен был построить мост, чтобы перевести туда готов, но мост сломался, как только половина готского войска переправилась в Ойум, и восстановить его не удалось. С тех пор из этой блаженной страны слышатся лишь голоса животных и людей, но попасть туда невозможно.

Такие рассказы о земном рае часто встречаются у разных народов Европы. И в поздних исландских сагах люди отправляются на поиски чудесной страны. В одной из них – «Саге об Эйрике Путешественнике» – некий норвежец дает обет, что отыщет чудесную страну Одаинсак – «Луг бессмертия». Отправляясь в путь, он достигает сначала Константинополя, где принимает христианство. Наконец, он подходит к некоей реке и на другом берегу видит чудесную землю. С надеждой Эйрик устремляется по мосту, но попадает в пасть дракона. Однако для героя волшебных (или, как их еще называли, лживых) саг это не смертельно. Он проходит через чрево чудовища и оказывается в вожделенной стране. Но он уже христианин и поэтому видит ангела, который рассказывает Эйрику, что Одаинсак – это лишь морок, иллюзия. Настоящий рай – это рай христианский, куда можно попасть, лишь служа истинному Богу. И Эйрик решает покинуть чудесную страну и вернуться в Норвегию, чтобы проповедовать христианство…

Готы же, не проникшие в Ойум, двинулись дальше в Скифию, к Понтийскому – Черному – морю, рассказывает Иордан. Готский историк прославляет свой народ не только как народ воителей, из которых происходил сам бог Марс (видимо, и здесь речь идет о Тиу– Тюре), но и как самый образованный, «чуть ли не равный грекам». У Иордана были основания гордиться

готской культурой, ибо готы первыми среди германских народов создали собственную письменность – руны, которые использовали для магических формул – заклинаний.

Но гордость готского историка прошлым своего народа заставляет его углубиться на целые тысячелетия от реальной эпохи Великого переселения народов. Готы оказываются не только победителями скифов, их Иордан именует «мужьями амазонок», – они повторяют в описании историка те подвиги скифов, о которых повествовал Геродот. Готы завоевывают почти всю Азию, побеждают самого египетского царя, отражают нашествие персов Дария; сам Цезарь не смог покорить готов. Мы можем понять средневекового историка-«патриота», мечтавшего о минувшей тысячелетней славе своего народа, – ведь и многие современные любители старины стремятся приписать своему народу древние подвиги, которых он не совершал.

Иордан рассказывает также предание о происхождении главных врагов готов – гуннов, очень характерное для эпохи межплеменных распрей и войн. В скифских землях готы обнаружили среди своего племени неких колдуний, чье имя – галиурунны – связано то ли с представлениями о магических рунах (этими письменами владели готы), то ли с прорицаниями. Так или иначе, готский король изгнал их в пустынные места. Там эти ведьмы вступили в связь с нечистыми духами, породив свирепых и отвратительных с виду тварей. Это и были гунны. Скопившись в огромных количествах у Меотийских болот, они не могли перейти Меотиды (Азовское море), пока чудесный олень не указал им путь в скифскую землю и затем исчез.

В средневековой исландской саге, записанной через тысячелетие после того, как Готская держава была разгромлена гуннами, сохранилась «Песнь о битве готов и гуннов». Готы, вызывая своих врагов на бой, произнесли заклятье: пусть все поля будут усеяны трупами гуннов и пусть Один направит готское копье. Один был главой богов-асов у скандинавов в раннем Средневековье, но его культ, как мы видели, имел более древние истоки. Бросить копье во вражеское войско – значит, посвятить это войско богу войны, принести его в жертву.

Иордан был добросовестным историком, и в своем сочинении о деяниях готов он пытался отделить «бабьи сказки» и ученые экскурсы от собственно готских преданий. Эти предания были более «историчны», ибо повествовали о войнах готов с римлянами в III веке н. э. и о том, как готы прорвали римскую границу на Дунае. При этом готы не забывали о своем происхождении и возводили себя, конечно, не к степным кочевникам скифам: их происхождение, с точки зрения готских племен, было более благородным. В рассказанных нами преданиях готы возводили своих вождей к полубогам, которых именовали Ансами. В Скандинавии род верховных богов именовался сходным именем – асы, и к нему принадлежали и Один, и Тюр, которых считали своими предками готы.

Не одни готы кичились божественным происхождением своих вождей. Другие германские народы в эпоху Великого переселения и становления первых – «варварских» – королевств также в своих переселенческих сказаниях соединяли свое мифологическое прошлое с историческим настоящим, возводили династии своих правителей к языческим божествам. Замечательное предание германского народа саксов было записано саксонским монахом Видукиндом в его «Деяниях саксов» уже в X веке. Оно относится также ко временам Великого переселения народов и гибели Римской империи, когда римляне вынуждены были оставить остров Британия, завоеванный еще Цезарем. Кельтское население острова – бритты – не смогло сдержать натиск врагов и обратилось на континент, к германскому племени саксов с призванием. «Благородные саксы, – передает слова бриттских послов Видукинд, – несчастные бритты, изнуренные постоянными вторжениями врагов и поэтому очень стесненные, прослышав о славных победах, которые одержаны вами, послали нас к вам с просьбой не оставить бриттов без помощи. Обширную, бескрайнюю свою страну, изобилующую разными благами, бритты готовы вручить вашей власти». Народ саксов, по Видукинду, делился на три части и его войско возглавляли три вождя. Такое войско и отправилось в Британию, где быстро разгромило врагов бриттов.

Сюжет этой легенды должен быть знаком всякому, кто интересуется русской историей. Сходное предание записал уже в XII веке другой монах-историк, работавший в Киеве – Нестор-летописец. В своей «Повести временных лет» он рассказывает о происхождении народа *русь*: скандинавы, которых в древней Руси звали варягами, собирали дань с жителей Новгородской земли; те прогнали варягов, но тогда у них начались усобицы. Это заставило славян (в 862 г.) вновь обратиться за море к варягам, которые звали себя русью, как другие варяжские племена звали себя свеями, и другие готами, англами и т. д., со словами призвания. «Земля наша велика и обильна, – сказали послы, – но наряда (порядка) в ней нет. Приходите и владейте нами по ряду (договору), по праву». Тогда, продолжает Нестор, избрались три брата – Рюрик, Синеус и Трувор – с родами своими, взяли с собой всю русь, и отправились княжить в три города Новгородской земли. От этих варягов, заключает Нестор, «пошла Русская земля» – произошла Русь.

Уже первые ученые читатели русской летописи обратили внимание на сходство русской и саксонской легенд о призвании правителей. Это сходство объясняли сначала самым простым способом: летопись составлялась при русском князе Владимире Мономахе, женатого на дочери последнего англосаксонского короля, – отсюда летописцу стала известна саксонская легенда, и он сконструировал легенду о происхождении Руси по иностранному образцу. Даже имена призванных варяжских князей интерпретировались как непонятая русским летописцем иностранная фраза: якобы Рюрик прибыл из-за моря не с братьями Синеусом и Трувором, а со своим домом («сине хус») и верной дружиной («тру вард»). В действительности, как мы уже видели, три брата или три вождя – обычный мотив переселенческих сказаний, и братья Рюрика носят настоящие скандинавские имена. Само имя *русь* также имеет скандинавское – варяжское – происхождение и означает дружину гребцов, отправляющуюся в поход на веслах. Нестор записал подлинное, а не занесенное извне предание, бытовавшее в среде русских князей, которые возводили свой род к варягу Рюрику.

Поразительное сходство древнерусской и саксонской легенд о призвании коренится глубоко в общих эпических и даже мифоэпических основах, сформировавшихся в эпоху Великого переселения народов. У Видукинда был предшественник, первый англосаксонский историк Беда Досточтимый, писавший в VIII веке «Англо-саксонскую хронику». Он и рассказывает тот вариант легенды о призвании уже англов и родственных им саксов, в которой их предводители напрямую – генеалогическими связями – соединяются с мифологическими существами. Бритты сначала (в 443 г.) обратились за помощью к римлянам, но те были заняты войной с гуннами Аттилы, и тогда бритты призвали англов и саксов, возглавляемых двумя вождями – братьями Хенгестом и Хорсой. Те прибыли в Британию с войском на трех кораблях. Беде были известны их предки, и первым среди них был Водан, к которому возводят свой род англо-саксонские короли. Для христианского клирика Беды Водан был, конечно, простым смертным – предком королевского рода, но мы знаем, что его имя – это имя верховного бога германцев Вотана-Одина.

Не менее мифологическими оказываются имена братьев – предводителей англов и саксов, – имя Хенгест означает «Жеребец», Хорса – «Конь». Читатель уже не должен удивляться этой зооморфной символике имен – ведь мы уже говорили о том германском племени, которое почитало божественных близнецов под именем «Олени». Олени и кони играли огромную роль в мифах германо-скандинавских народов. Олень вообще воплощал весь земной мир; в представлении германцев осью этого мира было огромное мировое дерево, о котором еще пойдет речь ниже; его вершина достигала небес, а у ствола стояли олени – символы земли. Кони были транспортным средством не только для людей – они были запряжены в колесницы Солнца и Луны; изображение солнечной колесницы с конем, везущим солнечный диск, было найдено археологами в Трундхольме (Дания). Чудесный «сдвоенный» конь о восьми ногах принадле-

жал и самому Одину, на нем он мог проникать во все миры, вплоть до преисподней. Поэтому конские имена Хенгеста и Хорсы как раз подходили для вождей в переселенческом сказании.

Удивительные памятники, созданные в эпоху Великого переселения, как бы служат иллюстрацией к этим сказаниям. Это надгробные или памятные камни – стелы, обнаруженные на том самом острове Готланд, который считается «прародиной народов». Изображения на этих стелах обнаруживают знакомство готландских мастеров с римской традицией надгробий: римляне изображали на своих памятниках символы луны и солнца; такие же розетки, символы светил, мы видим на готландских камнях. Но под светилами видим симметричные изображения коней и оленей – символов земного мира, а также симметричные парные фигурки воинов и всадников. Это и есть германские Диоскуры – божественные близнецы, которые оказываются одновременно потомками небесных богов и предками земных вождей. Но в отличие от античных божественных близнецов, не желавших расстаться и после смерти, на готландских камнях воины явно сражаются друг с другом. Это не случайно – ведь близнецы воплощали дуализм всего мира, борьбу противоположностей, жизнь и смерть, небо и землю, день и ночь и т. д.; к примеру, в Исландии были популярны игры, напоминающие об именах Хенгеста и Хорсы: устраивали бой двух жеребцов, один из которых воплощал лето, другой – зиму.

Но в эпоху Великого переселения бой божественных близнецов напоминал не только о «календарном» поединке двух сезонов и т. п. Младший современник англо-саксонского хрониста Беды Павел Диакон, происходивший из знатного рода лангобардов, германского народа, и переселившегося в VI веке на север Италии, написал историю своего народа. Эта история началась с битвы, которую небольшое племя, обитавшее тогда на северном острове (как и готы) и звавшееся винилы, выиграло у более сильных врагов – знаменитых вандалов, устрашавших самый Рим. Обоими народами управляли два брата, оба народа молили о победе Одина (которого Павел Диакон именует Годан или Гводан). Победу обеспечило женское хитроумие (здесь опять нельзя не вспомнить о почитании германцами женщин как провидиц). Один пообещал вандальским вождям, что дарует победу тем, кого раньше увидит при восходе солнца. Мать же винильских предводителей мудрая Гамбара обратилась за помощью к жене Одина, которую историк именует Фрея (мотив соперничества Одина и его жены из-за своих любимцев характерен для германо-скандинавских мифов). Та посоветовала винильским женам появиться на восходе с распущенными волосами, обвив их вокруг подбородка. Это зрелище и подивило Одина, который спросил: «Что это за лангобарды (длиннобородые)?» Фрея поймала мужа на слове, сказав: «Ты даровал им имя, даруй и победу!» Победители, наделенные новым именем, подчиняют себе три земли на Европейском континенте (знакомый нам мотив деления земли или народа на три части), пока не переселяются в Италию. Лангобардский король Автари, завоеватель Италии, хоть и был христианином, помнил о том, кому его народ обязан победами. Достигнув оконечности Апеннинского полуострова, он подъехал к тому месту, где высился некий каменный столп, король коснулся столпа концом своего копья и сказал, что до этих пределов будет простираться земля лангобардов. Прикосновение копья было посвящением богу войны и победы – Одину-Водану.

Потомки Одина – братья Хенгест и Хорса – в «Англосаксонской хронике» призваны участвовать в настоящих сражениях, и Хорса гибнет в одном из боев, оставляя престол своему брату. В «Саге об Инглингах» – потомках Фрейра – рассказывается, как два брата – конунга свеев – соперничали из-за того, кто лучший наездник; поссорившись, они убили друг друга конскими удилами. Еще более загадочна судьба братьев Рюрика, они умирают сразу после призвания. Мы знаем, что средневековые правители стремились к единовластию и всеми способами хотели избавиться от соперников; распри между братьями, принадлежавшими к одному королевскому или княжескому роду, становятся обычными в средневековую эпоху – время становления государств. Эти распри между членами одного рода и родами богов становятся

центральными сюжетами эпоса и мифологии средневековой эпохи, которые сохранила скандинавская, точнее – древнеисландская традиция.

Миф и средневековая культура. Почему скандинавы сохранили свои языческие мифы

Последним этапом – эпилогом эпохи Великого переселения народов, формирования германских народов и государств, – стал век викингов. В VI–VIII веках в Северной Европе – Скандинавии, которая считалась у древних авторов то далеким островом, то тем центром, откуда как из «утробы» выходили к границам Рима все новые народы, стали складываться собственные государства; погребальные памятники их правителей, огромные курганы, до сих пор носят имена первых легендарных конунгов. Это была «передышка» в эпохе бесконечных миграций и связанных с ними войн. Но «передышка» кончилась на рубеже VIII и IX веков, когда накопившиеся в Скандинавии силы обрушились на Европейский континент.

Нашествие «северных людей» (норманнов, как их звали на Западе) привело в ужас даже привычных к войнам жителей германских королевств. «Боже, спаси нас от неистовства норманнов», – молили за недавно обращенных в христианство жителей разоряемых городов и аббатств клирики. Этот ужас можно понять: в поход отправлялись уже не мигрировавшие племена с женами и детьми, а боевые дружины, и шли они не по трудно проходимым дорогам, а внезапно появлялись на своих кораблях. Эти дружины уже не называли себя «племенными» именами, они именовали себя викингами, участниками «вика» – морского похода на Западе, русью – «гребцами» – на Востоке (ведь по рекам Восточной Европы нельзя было ходить на больших морских кораблях). Корабли скандинавов устремились не только к ближним Лондону и Парижу, но и к Киеву и Бердаа (в Азербайджане) и, конечно, к Риму и Константинополю – заветным целям всех «варваров», начиная с эпохи Великого переселения.

Настал черед для недавно просвещенных христианских писателей англо-саксонских и франкских королевств описывать страшные обычаи норманнов, как некогда античные авторы описывали обычаи германских варваров. Франкский хронист начала XI века Дудон так объяснял причины нашествий варваров, в том числе норманнов: «Эти народы возбуждаются горячительным излишеством и, растлевая как можно больше женщин <…>, производят бесчисленное множество детей в браках, так постыдно заключенных. Когда это потомство вырастает, оно заводит споры из-за имущества с отцами, дедами и между собой, так как численность его очень велика, а земля, ими занимаемая, не может их пропитать. Тогда это множество юношей бросает жребий, кто из них, по древнему обычаю, должен быть изгнан в чужие края, чтобы мечом завоевать себе новые страны. Так поступали <…> готы, обезлюдив почти всю Европу <…>. Следуя в свои изгнания и выселения, они сначала совершали жертвоприношения в честь своего бога Тора. Ему жертвуют не скот или какое-нибудь животное, не дары отца Вакха (римский бог плодородия и виноделия) или Цереры (римская богиня плодородия), но человеческую кровь, считая ее наиболее действенной из всех жертвуемых вещей. Поэтому жрец по жребию назначает людей для жертвы; они оглушаются одним ударом бычьим ярмом по голове; особым приемом у каждого, на которого пал жребий, выбивают мозг, сваливают на землю и, перевернув его, отыскивают сердечную железу, то есть вену. Извлекши из него всю кровь, они, согласно своему обычаю, смазывают ею свои головы и быстро развертывают паруса своих судов на ветру; считая, что таким путем они укротили ветер, они стремительно садятся на весла».

Так, продолжает хронист, «возбуждается мужество юношей на истребление народов. Отечество освобождается от излишка жителей, а чужие страны страдают, безобразно наводненные многочисленным врагом <…>. Они едут вдоль морских берегов, собирая добычу с земель. В одной стране они грабят, в другой сбывают». У Дудона еще сохраняется мотив переселенческого сказания, когда по жребию часть жителей (как правило – треть) должна покинуть страну. Но описание грабежей и торговли как источников обогащения соответствует исторической

действительности: сотни тысяч серебряных монет, огромное количество кладов с серебряными украшениями скопились в Скандинавии эпохи викингов, эту эпоху называют даже «серебряным веком». В отличие от своих варварских предшественников, викинги уже понаторели в торговле – они могли прикидываться даже христианами, чтобы проникать на рынки Багдада или Константинополя. Но обычаи викингов, с точки зрения христиан, оставались варварскими.

Не следует преувеличивать, вслед за европейским хронистом, дикость норманнов. Обвинения некрещеных варваров – «поганых» – в неупорядоченной брачной жизни и оргиях были свойственны всем христианским авторам. Знакомый нам летописец Нестор сходным образом описывал обычаи язычников-славян, собиравшихся «на бесовские игрища». Тот же Нестор рассказал и об обычае кровавых жертвоприношений в Киеве, где обосновались князья скандинавского – варяжского – происхождения. Правда, правнук легендарного Рюрика князь Владимир носил уже славянское имя, а его дружинники поклонялись славянскому громовержцу Перуну. Но жертвы по случаю военных побед приносились по жребию, и жребий должен был пасть на юношей или дев – сыновей и дочерей киевлян. В 983 г. в Киеве случилось так, что жребий пал на сына знатного варяга, вернувшегося в столицу Руси из Константинополя: оба варяга приняли там крещение, и отец отказался выдать сына на заклание языческим богам – «бесам». Разъяренные язычники расправились с варягами, и те стали первыми христианскими мучениками на Руси…

Действительно, христианская цивилизация проникала в среду викингов и завладевала в первую очередь душами и мыслями тех, кто более всего нуждался в едином Боге и едином законе – правителей, конунгов (как именовали своих властителей скандинавы) и князей, а также их дружинников. Уже упоминавшийся норвежский конунг Олав Трюггвасон стремился крестить не только Норвегию – в саге о нем говорится, что именно он уговорил князя Владимира принять крещение, когда вернулся из Константинополя на Русь. Конечно, родоплеменная знать всячески противилась попыткам низвергнуть языческих богов – ведь они считались предками аристократических родов. Но сила и даже сочувствие народа были на стороне новых правителей, а не старой знати.

Недовольные политикой правителей скандинавы бежали из тех стран, где новый закон изменял старые племенные обычаи. Местом такого убежища с IX века стал остров Исландия. Переселенцы там жили хуторами, без конунга, опираясь на старые племенные обычаи. Все важнейшие дела решались на регулярно проводившемся народном собрании – альтинге, где мудрые люди, помнившие все неписаные законы – законоговорители – решали тяжбы между исландцами. Родовитые исландцы выполняли функции жрецов – годи – прямо на своих усадьбах, где располагались и святилища. Исландцам удалось на время бежать от власти конунга, но не удалось бежать от традиционных в племенном обществе родовых распрей. Убийство во время распрей каралось в Исландии самым страшным, по племенных понятиям, наказанием – изгнанием; изгой оказывался вне закона, его мог убить первый встречный. Но и это не останавливало своевольных исландцев – распри множились, родоплеменному строю приходил конец. И морские просторы уже не могли оградить остров от власти конунга. В 1000 г. конунг Олав Трюггвасон явился в Исландию и потребовал, чтобы островитяне приняли крещение. Тогда собрался альтинг и принял мудрое решение: чтобы избежать кровопролития, все должны принять христианство, но на хуторах можно отправлять прежние языческие культы. Конечно, язычество не долго сохранялось в Исландии. Но необычная для средневекового мира веротерпимость исландцев привела к тому, что достижения христианской цивилизации, в первую очередь – письменность, были использованы самым удивительным образом. Исландцы-христиане записали свои языческие песни и саги, мифы и эпос. Другие народы, не имевшие письменности до принятия христианства – как греки и римляне, – как правило, не делали этого, ибо для их христианских писателей языческие боги уже стали бесами – нечистой силой. Лишь у другого островного народа – ирландцев – был записан их мифологический эпос.

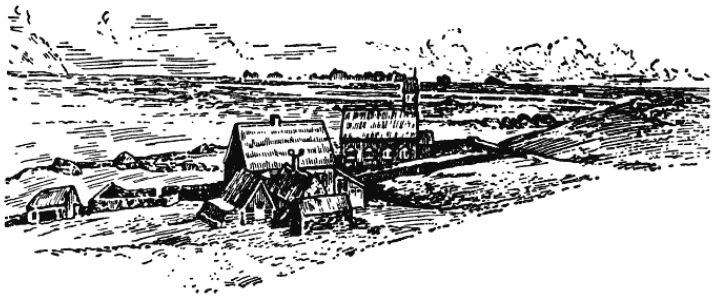
Но дело, конечно, было не только в веротерпимости исландцев. Они не могли забыть свои родовые традиции; исландские саги – это истории родов и родовых распрей. Помимо собственно саг об исландцах или родовых саг, а также королевских саг о деяниях конунгов, в Исландии сохранились многие саги о древних временах, или, как их еще именовали, «лживые саги»; дело, конечно, было не во лжи, а в том различии, которое всегда проводили между «серьезной» и развлекательной литературой, в фольклоре – между мифом или эпосом и сказкой. Но и в родовых сагах об исландцах происходило много чудесного. Родоплеменная память, как мы видели, уходила корнями в мифическое прошлое, в эпоху, когда языческие боги и герои создавали те традиции и культы, которым следовали их потомки и почитатели.

Для исландцев их древние песни были тем же, чем для христианского мира стали Илиада и Одиссея Гомера, Энеида Вергилия. Христианские писатели искали для своих народов славных предков, они не хотели происходить от «варваров». Этому научили их римляне, которые и сами некогда считались «варварами», ибо не принадлежали к «настоящей» греческой культуре. Но римские авторы возвели происхождение своего народа к троянскому герою Энею, спасшемуся после падения Трои, – и это уравнивало их с греками. С тех пор многие средневековые европейские авторы стали возводить свои народы к беженцам из Трои. Среди них оказался и самый знаменитый исландский писатель Снорри Стурлусон.

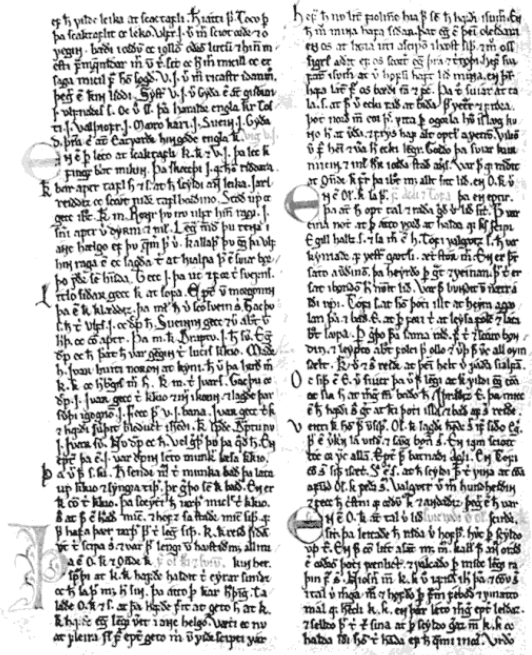
Снорри Стурлусон

Ученый исландец, живший в XIII веке и записавший многие древние мифы, был наследником латинской ученой традиции и, конечно, относился к прошлому своего народа с еще большим интересом, чем Тацит к варварам-германцам. Его самое большое сочинение – собрание саг о норвежских конунгах, определивших исторические судьбы Исландии. Однако Снорри не замыкался на этих судьбах и даже на истории норвежских королей, для него это была уже часть всемирной истории. Само собрание саг принято называть по первым словам «Саги об Инглингах», первых скандинавских конунгах, – Хеймскрингла – «Круг земной»: Снорри раскрывал в начале своей Истории свои представления о мире.

«Круг земной» – представление о том, что земля – это диск суши, омываемый Мировым океаном, было свойственно и античной, и германо-скандинавской языческой и христианской традиции – библейский пророк Исайя говорил о том, что Бог – Тот, Который восседает над кругом земли (Исайя 40, 22). Этот круг, по Снорри, изрезан морями, и залив Мирового океана, который образуют Средиземное и Черное моря, делят весь мир на три континента. На Востоке лежит Азия, на западе – Европа, которая называется также Энеей (в честь того самого героя, что спасся из Трои), на юге – Страна Черных Людей. Далее Снорри говорит о стране, название которой до сих пор порождает множество догадок: «К северу от Черного моря расположена Великая, или Холодная Швеция». К северу от Черного моря во времена Снорри располагалась Древняя Русь. Историки думали, что Русь зовется Великой Швецией потому, что была некогда колонизована варяжской русью – выходцами их Швеции (недаром саму Швецию финны называют Руотси). В действительности, древнеисландское название Свитьод – Швеция – было созвучно названию страны Скифия, расположенной в Северном Причерноморье. Но для Снорри Великая Швеция – это полумифическая страна, край обитаемого мира: «Там есть великаны и карлики, и черные люди, и много разных удивительных народов». Народы-монстры, а также удивительные звери и драконы живут только на краю земли. На этом краю заселенной земли течет река Танаис – так античные авторы именовали Дон. Но Снорри дает этой реке другое название, которым она якобы именовалась в древности – «Танаквисль или Ванаквисль. Она впадает в Черное море. Местность у ее устья называлась тогда Страной Ванов, или Жилищем Ванов». Читатель помнит, что ваны – это один из родов скандинавских богов. Далее речь идет о другом роде – об асах.

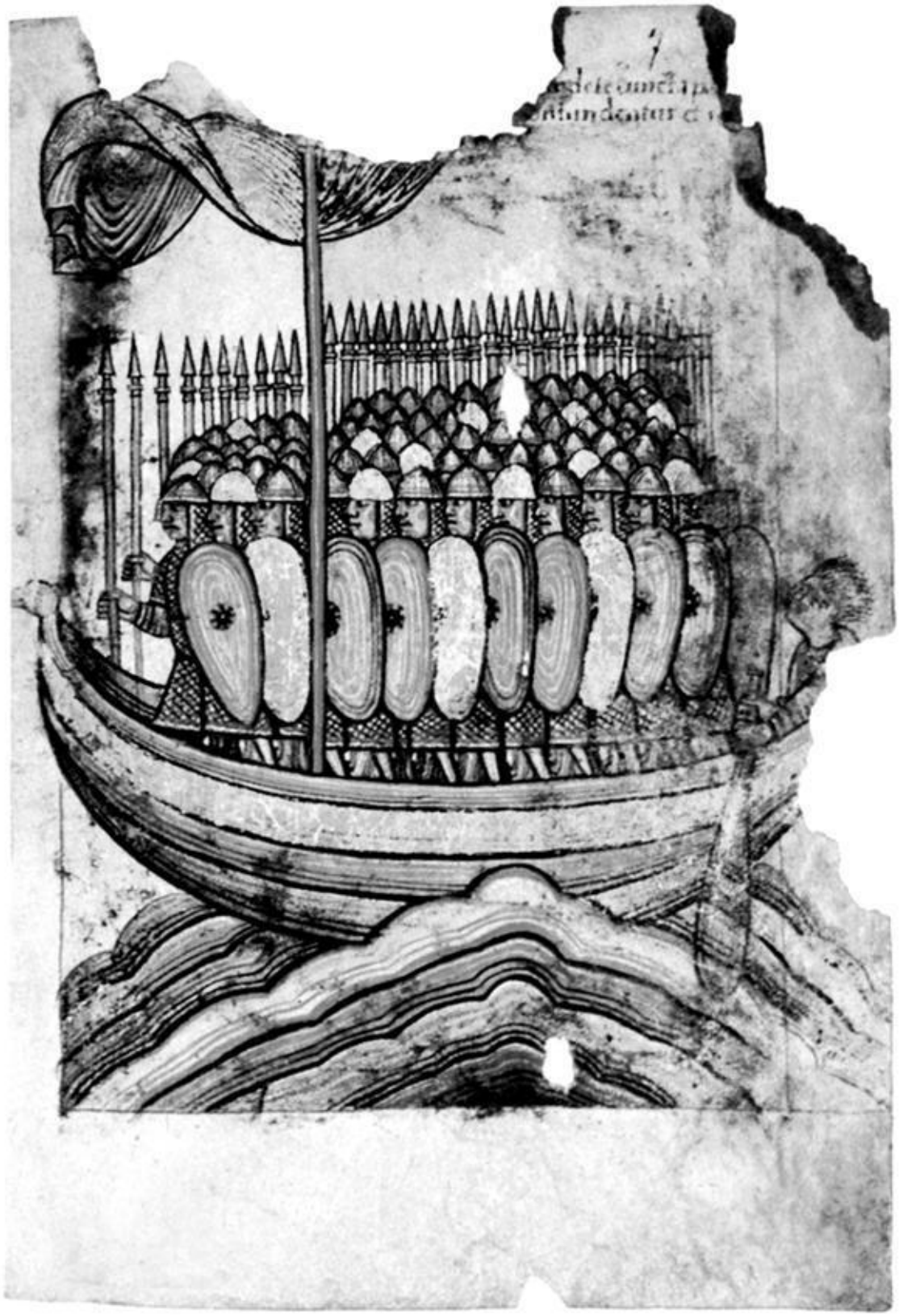


Древний хутор в Исландии, где вырос самый знаменитый исландский писатель ***Снорри Стурлусон***



*Самый древний сохранившийся манускрипт из обширного цикла саг о норвежских королях «**Круг земной**», составленного **Снорри Стурлусоном**. 1260 г.*

Такие бляшки украшали шлемы скандинавских воинов. На этих пластинах VIII века из Швеции изображена ***процессия воинов и борьба с чудовищами***



***Нападение викингов**. Страница из франкского манускрипта. Около 1100 года*

«Страна в Азии к востоку от Танаквисля называется Страной Асов, или Жилищем Асов, а столица страны называлась Асгард». Легко догадаться, почему Снорри поместил Страну Асов в Азию, – ведь наименования этого континента и рода богов звучат почти одинаково. Но исланд-

ский средневековый ученый пошел в своих изысканиях еще дальше. Снорри был не только историком, но и поэтом, скальдом, – он составил учебник поэтического мастерства и собрание мифов, которое получило в науке название «Младшая Эдда». В Прологе к этому собранию он также описывают всю землю, и в Азии, вблизи «центра мира», Снорри помещает легендарную Трою. У «верховного конунга» Трои Приама был внук по имени Трор. «Мы зовем его Тором», – пишет Снорри; так он сближает имя скандинавского громовержца с названием знаменитого города античного эпоса. «Двенадцати зим от роду» Тор стал так силен, что мог поднять с земли сразу десять медвежьих шкур, – реалии Северной Европы просматриваются сквозь троянскую историю в изложении Снорри. Тор не был образцом благородства, ибо убил своего воспитателя – правителя Фракии (ныне это территория Болгарии) – и завладел его землей. «Потом он много странствовал, объездил полсвета и один победил всех берсерков (так звали воинов, впадавших в боевую ярость, чем они напоминали разъяренных медведей), всех великанов, самого большого дракона и многих зверей». Эти подвиги Тора действительно напоминают те деяния, описанные в древних песнях «Старшей Эдды», о которых еще пойдет речь, но одновременно и подвиги Геркулеса, с ним сравнивали германского громовержца римские авторы. Где-то на севере Тор повстречал, и женился на ней, знаменитую прорицательницу Сивиллу; скандинавы считали женой Тора Сив – златовласую богиню, – и ученый Снорри отождествил ее по сходству имен с античной Сивиллой. Далее приводится длинный перечень потомков Тора и Сив – такие перечни приводятся и в родовых исландских сагах, – и последним их потомком назван Воден, или Один, а жена его именуется Фригидой, или Фригг. Снорри не был одинок в таких ученых построениях: его скандинавские коллеги – книжники – возводили род Одина через Приама к самому библейскому праотцу Адаму.

Одину, прославленному мудростью и «всеми совершенствами», было пророчество, что он наиболее прославится на севере. Тогда он собрал множество людей и сокровищ и отправился на север. Повсюду их принимали скорее за богов, чем за людей, пишет Снорри. Вообще те мифы, что рассказывали асы, – это переиначенная троянская история; все эти чудеса рассказывались для того, чтобы люди верили, будто асы – настоящие боги, говорится дальше в «Младшей Эдде». Даже грядущая гибель богов во вселенском пожаре – это не что иное, как пожар Трои.

Сначала Один обосновался на севере в Стране Саксов и оставил управлять там троих своих сыновей (мотив переселенческого сказания). От них произошел королевский род Вёльсунгов – героев германского эпоса. Далее Один достиг страны Рейдготланд, ее название связано с готами, но Снорри отождествляет ее с Данией – Ютландией. От потомков Одина ведет свое происхождение род датских конунгов Скьёльдунгов. Наконец, Один достиг Швеции. Когда тамошний конунг Гюльви узнал, что в его землю пришли люди из Азии, называвшиеся асами, он уступил им власть. Ведь повсюду, где появлялись эти люди, «наступали времена изобилия и мира», поэтому их и принимали за богов.

Один обосновался в Сигтуне (раннесредневековой столице Швеции), поставил там двенадцать правителей и воссоздал те же законы, что были и в Трое. Его сын Ингви стал конунгом в Швеции, и от него происходят Инглинги.

Вернемся теперь от пролога к «Младшей Эдде» к началу «Саги об Инглингах». Один именуется там правителем Асгарда – там было большое капище и двенадцать жрецов-диев (здесь сохранилось индоевропейское наименование божества), которые должны были совершать жертвоприношения и судить народ. Значит, Асгард у Снорри – это то же, что Троя, и предки германцев (их королей) вышли из того же города, что и предки римлян. Но дальнейшая история отличается от той, что изложена в прологе к «Младшей Эдде». Один много странствовал и везде ему сопутствовала удача. В Асгарде же оставались править два его брата – Вили и Ве. Однажды Один отсутствовал так долго, что братья-соправители присвоили себе не только его власть, но и жену Фригг. Однако Один вернулся и возвратил жену.

Затем Один пошел войной против ванов, но те не были застигнуты врасплох, и победа клонилась то на ту, то на другую сторону. Наконец, асы и ваны договорились о мире и обменялись заложниками – так к асам попали Ньёрд и его дети Фрейр и Фрейя, а к ванам – асы Хёнир и Мимир. Но об этом еще пойдет речь в главе 4. В Асгарде же, рассказывает Снорри, Один сделал ванов-заложников жрецами-диями.

Далее реальная история вторгается в повествование Снорри. У Одина были большие владения, но римляне уже стали покорять весь мир, и многие правители бежали из своих стран. Один был провидцем и колдуном, поэтому он оставил Вили и Ве в Асгарде, а сам со всеми диями и множеством другого народа отправился на запад, в Гардарики (так – Страной Гардов – скандинавы называли Русь), а потом в Страну Саксов и дальше к морю, где поселился на острове, называемом Островом Одина. Действительно, на острове Фюн в Дании до сих пор есть город Оденсе, который возник на месте, где было в языческие времена святилище Одина. Снорри знал географию Скандинавии и по ней восстанавливал маршрут Одина. Дальше Один двинулся в Швецию, и там асы вступили в состязание с конунгом Гюльви в своих магических искусствах и хитростях. Конунг понял, что ему не совладать с асами, и Один раздал своим диям шведские земли. Здесь ученый исландец совершает, на первый взгляд, промах в своих построениях, ибо среди диев он упоминает Ньёрда, Фрейра, Хеймдалля, Бальдра и… Тора, которого прежде объявил далеким предком Одина.

В действительности, в мифологии все непросто и неоднозначно – представления о старших и младших поколениях богов менялись, и Один стал главой пантеона и отцом всех богов не сразу. Мы помним, что у других индоевропейских народов – греков, римлян, славян – главой пантеона и отцом богов был как раз громовержец. Но для христианина Снорри эта история богов – не главное. Главное для него – показать читателям, что Один был не богом, а смертным человеком, пусть даже и предком королевских династий. Таким его изображали англо-саксонский хронист Беда и другие историки германских народов. Перед смертью сам Один сказал, что отправляется в Жилище Богов, Асгард, и велел сжечь себя на костре. Шведы верили, что он будет жить там вечно. Ему наследовал Ньёрд, а потом Ингви-Фрейр – они были погребены под курганами.

Из рода «богов» в живых осталась одна Фрейя. Она продолжала приносить жертвы и так прославилась у людей, что ее именем стали называть всех знатных женщин и хозяек, у которых было много добра. Так писал Снорри. В действительности все было наоборот, и имя «Фрейя» означало в древнескандинавских языках «Госпожа», как имя «Фрейр» – «Господин»; так обращались к богам, и имя «Господь» в древнеславянских языках также было обращением к божествам.

Однако с потомками скандинавских богов стали твориться странные вещи. Фьёльнир, сын Ингви-Фрейра, погиб странной смертью – он перепил на пиру у родича, датского конунга Фроди, и упал в чан с медом; может быть, этот рассказ Снорри отражает древний миф о жертвоприношении, но для читателей христиан это была, конечно, смерть, недостойная потомка настоящих богов. Его наследник Свейгдир дал обет найти Жилище Богов и отправился в Великую Швецию (так норвежец Эйрик хотел найти Одаинсак). Там, на краю земли, он увидел огромный камень – из него вышел карлик (альв) и пригласил Свейгдира войти, если он хочет увидеть Одина. Конунг послушал карлика и исчез навсегда под камнем. Жилище Богов осталось недосягаемым.

В Скандинавских странах, природный ландшафт которых изобилует скалами и валунами, сохранилось множество древних и старинных культовых сооружений из камней. К самым загадочными относятся лабиринты из камней, которые называются в скандинавской народной традиции «Троями». Лабиринт у разных народов символизирует путь на тот свет или в далекую чудесную страну. Этой далекой чудесной страной для Инглингов стал Асгард, который в средние века ученый исландец Снорри отождествил с Троей.

Последующие правители из рода Инглингов сами оказывались жертвами колдовства – одна из колдуний навела порчу на род, предсказав, что внутри его всегда будут совершаться убийства. Итак, потомки Фрейра Инглинги не могли равняться с Одином (он-то смог проникнуть и в каменную обитель великанши, когда добывал мед поэзии). Но его способности для Снорри не были сверхъестественны – просто он был мудр, удачлив и умел колдовать. Колдовство не считалось в средние века сверхъестественной божественной способностью – это было умение обманывать, вводить в заблуждение простаков или, что гораздо хуже, умение пользоваться кознями дьявола, вступать с ним в сговор.

Снорри не считал Одина слугой дьявола или бесом – ведь Один жил в дохристианскую эпоху. Средневековый историк и не смог бы ничего рассказать о мифологическом прошлом своего народа, если бы считал языческих богов бесами, а не людьми, жившими в древние времена, – бесов нужно было изгонять, а не рассказывать об их деяниях. Поэтому в русской летописи мы не найдем никаких мифов о Перуне и других богах – для монахов-летописцев это были бесы, обитавшие в идолах (с таким бесом, сидевшим в идоле Фрейра, сражался и знакомый нам норвежский плут, притворившийся богом).

Не таковым было отношение скандинавских средневековых писателей – наследников античной традиции, привычных к тому, что миф – это не только рассказ о деяниях богов, но и высокая литература. Писавший в XII веке на латыни датский хронист Саксон Грамматик получил такое прозвание потому, что он овладел латинским литературным искусством. Но свое искусство он использовал не для того, чтобы пересказывать античные мифы, а для того, чтобы написать «Деяния датчан». Саксон поныне знаменит потому, что один из его рассказов – историю о датском принце Гамлете – использовал сам Шекспир.

Но нас больше интересуют рассказы Саксона о богах. И здесь изложение мифов во многом напоминает Снорри. Некогда, пишет датский историк, жил человек, именуемый Один, и многие в Европе принимали его за бога. Больше всего любил он бывать в Упсале, в Швеции (там действительно существовал вплоть до XI века главный храм с идолами Одина, Тора и Фрейра). Но столица его, судя по дальнейшему рассказу, была в Византии: Константинополь-Царьград был для жителей Западной Европы таким же средоточием чудес, как Троя. Северные конунги почтили Одина тем, что сделали из чистого золота его идол, даже руки которого были изукрашены золотыми браслетами, и послали истукан в Византию. Один упивался своей божественной славой. Эта слава была, однако, омрачена семейным скандалом. Супруга Одина Фригг позавидовала драгоценностям, которыми был украшен истукан, и, наняв кузнецов, сняла украшения. Один не уступил жене и не только вернул сокровища, но, водрузив идол на постамент, устроил в статуе некий механизм, откликавшийся человеческим голосом на прикосновение.

Можно представить, откуда Саксон взял рассказ об этом чуде: византийские императоры, принимая варварские посольства, пользовались механизмом, поднимающим трон царя под потолок; при этом статуи львов у подножия трона издавали рычание.

Алчность и упрямство женщины – даже если ее муж претендует на божественный статус – не знает пределов: она сошлась с одним из слуг, который хитростью разрушил статую, так что украшения достались Фригг. Оскорбленный Один покинул свое осквернённое обиталище, а некий прохвост постарался занять его место, используя магические обряды, и учредил даже целый пантеон заговорщиков, принимавших, как и он, божественные почести. Однако после смерти Фригг Один вернулся, и лже-Один должен был бежать, а его сообщники были изгнаны.

Конечно, эта история рассказана не для того, чтобы прославить Одина: Саксон замечает, что сам ложный бог был достоин своей жены. Но под этой назидательной историей скрывается все же мифологический сюжет, вариант которого известен нам по рассказу Снорри: когда Один отправился в дальнее странствие, его братья овладели Фригг и разделили его царство. Более того, из истории о лангобардах мы знаем, что супружеская жизнь высших богов германского

Олимпа была омрачена соперничеством из-за вполне земных дел. Саксону не нужно было стараться принизить образ Одина – у него для этого было достаточно мифологических «улик».

У поэта Снорри задачи были несколько иными: у него Один был мудр и искусен. Ученый исландец специально объяснял, почему он был так прославлен, что его принимали за бога. «Когда он сидел со своими друзьями, он был так прекрасен и великолепен с виду, что у всех веселился дух» – умение вести себя на пирах высоко ценилось в средневековой Скандинавии. «Но в бою он казался своим недругам ужасным. И все потому, что он умел менять свое обличие, как хотел». «Один мог сделать так, что в бою его недруги становились слепыми и глухими или наполнялись ужасом, а их оружие ранило не больше, чем хворостинки, и его воины бросались в бой без кольчуги, ярились, как бешеные собаки или волки, кусали свои щиты, и были сильными, как медведи или быки. Они убивали людей, и ни железо, ни огонь не причиняли им вреда». Мы уже знаем, что эти люди именовались берсерками – ведь с ними сражался в другом рассказе Снорри сам Тор, победитель чудовищ. Значит, Снорри не был поклонником доблести Одина и его воинов, полулюдей-полузверей.

Колдовство было самым «могущественным искусством», которым владел Один. Он научил ему своих двенадцать жрецов и других людей, так что прочие долго считали этих людей богами. Обвинение в колдовстве, способности воскрешать умерших и наводить порчу не было выдумкой Снорри – Один действительно, согласно древним песням, владел этим и другими магическими искусствами. Мы помним, что верховный бог германцев (как и прочие языческие божества) отнюдь не был добрым и благим богом. Но дело не только в этом.

Та часть «Младшей Эдды», где излагаются основные мифы скандинавов-язычников, названа Снорри «Видение Гюльви». Конунг Гюльви, сам сведущий в колдовстве и оборотничестве, превращается в старика и отправляется к асам в Асгард, чтобы выведать об их искусстве и знаниях о мире. Но асы прознали из прорицаний о его намерениях и приготовились к его встрече – послали ему видение. Гюльви увидел город и необычайно высокий чертог, крыша которого была устлана позолоченными щитами (мы узнаем, что такую кровлю имела Вальхалла Одина – воинский рай). У дверей его встретил человек, жонглировавший сразу семью ножами. Жонглер (как и шут) – фигура символическая в средние века: его занятия считались кощунственными (как игры скоморохов на Руси), ибо его фокусы были сродни колдовству. В популярном латинском сочинении XIII века сам апостол Петр спускается в ад, чтобы обыграть жонглера, который сторожит там грешников. Здесь христианин Снорри дает нам понять, что Ганглери входит не в райский чертог, а, скорее, в адское жилище, привратник которого – жонглер. Этот жонглер проводил странника в чертог, где было множество палат и людей, одни из них играли, другие – пировали, третьи – сражались. Три престола возвышались в чертоге, на нем сидели три властителя, именовавшиеся не настоящими именами, а прозвищами – Высокий, Равновысокий и Третий. Гюльви и сам скрыл свое имя и прозвался Ганглери – «Усталый от пути» или, точнее, «Потерявшийся в пути»; это не просто игра – имя имело магический смысл, знающий подлинное имя бога или человека обретал над ним особую власть.

Ганглери расспрашивает хозяев о главных событиях мифологической истории. Это не просто вопросы любопытного, а состязание в мудрости, обычное для героев скандинавской мифологии; тот, кто не сможет ответить на вопрос, считается побежденным. Ганглери получает подробные ответы и доходит до того вопроса, который больше всего волновал и язычников в эпоху гибели родового строя, и христиан в средние века – вопроса о конце света. Высокий завершает свой рассказ повествованием о гибели мира и возобновлении жизни и прекращает свои речи, ибо сам «не слыхивал, чтобы кому-нибудь поведали больше о судьбах мира». «В тот же миг, – пишет Снорри, – Ганглери услышал вокруг себя сильный шум и глянул вокруг. Когда же он хорошенько осмотрелся, видит: стоит он в чистом поле и нет нигде ни зала, ни города. Пошел он прочь своею дорогой, и пришел в свое государство, и рассказал все, что видел и слышал, а вслед за ним люди поведали те рассказы друг другу». Таинственное видение

с повествованием о судьбах мира превращается в волшебную сказку о посещении того света, или тридевятого царства. Так видением оказался и вожделенный Одаинсак, найденный некогда Эйриком.

Снорри удалось, таким образом, изложить языческую мифологию, представив это изложение как некий морок, видение – оно не могло быть кощунственным и направленным против христианства. Сама троица богов была неким мороком, подражанием христианской Троице: ведь каждый исландец знал, что прозвище «Высокий» принадлежит самому Одину (одна из знаменитых песней «Старшей Эдды» называется «Речи Высокого»), как и имя «Равновысокий»; да и прозвище «Третий» тоже использовал сам Один, любивший менять имена и обличья.

Конечно, это изложение нужно было Снорри не потому, что он продолжал верить в языческих богов, хотя в подражании Одину его упрекали враги. В одной из саг рассказывается, как некая исландка набросилась на него с ножом, пытаясь выколоть Снорри глаз, со словами: «Почему бы мне не сделать тебя похожим на того, на кого ты больше всего хочешь быть похожим, на Одина!» В самом деле, согласно мифам, Один лишился одного глаза, обменяв его на тайные знания. Но все же этот эпизод свидетельствует больше о том, насколько сюжеты древних мифов были популярны в Исландии, а не о вере в древних богов. Снорри и его род участвовали в традиционных для Исландии распрях (сам ученый погиб во время этих распрей). Один также был сеятелем распрей, и этим на него походил (с точки зрения недругов) Снорри. Сам ученый даже свою палатку на альтинге именовал Вальхаллой, но это не было, конечно, свидетельством языческого культа. В действительности он был поклонником и продолжателем не магического, а совсем другого искусства древности, которым в совершенстве владел Один. Это было искусство слова, искусство поэзии.

Поэзия – искусство насквозь мифологическое, ведь оно заставляет весь мир, включая неживую природу, светила и стихии, сопереживать чувствам человека. Но древняя мифология и описывала весь мир, от его начала до конца света, как мир, созданный и населенный существами – богами и духами, подобными человеку, и способными поэтому сопереживать или вредить ему. Древнескандинавская поэзия – поэзия скальдов – была, конечно, далека от современной лирики. Ее сюжеты – битвы и победы эпохи викингов. Исландцы любили своих скальдов, но понять их стихи мог лишь тот, кто хорошо знал мифологию. Вот образец поэзии одного из самых древних и знаменитых скальдов IX века – Браги Старого, которого исландцы даже включили в число богов:

Ведьмин враг десницей
Взял тяжелый молот,
Как узрил он рыбу,
Страны все обсевшу.

В этой строфе запечатлен один из основных мифов скандинавского язычества – о борьбе громовержца Тора с Мировым змеем, главным противником богов. Только человек, знающий, что оружие громовержца – это молот, а Мировой змей вырос до таких размеров, что кольцом обернулся вокруг земного круга – «обсел все страны» – догадается о содержании строфы. Но это еще не все. Нужно догадаться, что «ведьмин враг» – это Тор, потому что он сражается с нечистой силой; такие словосочетания, нарочито «зашифровывающие» имена мифологическим «шифром», назывались в Исландии кеннингами. Другой такой кеннинг относится к Мировому змею, который назван «рыбой (ведь он обитает в океане), страны все обсевшей». Объяснению этих кеннингов посвящена специальная часть «Младшей Эдды» – «Язык поэзии».

Борьба воина с чудовищем. *Пластина VIII века*

Не один Снорри любил древнюю культуру своего народа. Другие ученые исландцы-христиане собрали и записали мифологические и эпические песни языческой поры. Этот сборник получил название «Старшая Эдда», или «Поэтическая Эдда» (в отличие от прозаической «Младшей»), – его песни цитировал сам Снорри Стурлусон. Язык этих песен менее «зашифрован», чем язык поэзии скальдов, но, как и во всякой мифологической поэзии, в этом языке много неясного для современной науки. Напротив, прозаический язык Снорри представляется ясным и чистым, хотя мы и видели, что за его простотой скрываются серьезные проблемы, стоявшие перед средневековым человеком.

Читатель может обратиться к переводам «Старшей Эдды», «Младшей Эдды», поэзии скальдов и саг, а также к тем увлекательным работам, которые посвящены современному пониманию древней скандинавской литературы и культуры. Замечательная школа отечественных скандинавистов – книги и переводы М.И. Стеблин-Каменского, А.Я. Гуревича, Е.М. Мелетинского, О.А. Смирницкой – сделали эту культуру близкой нынешнему читателю.

Мир реальный и мир мифологический. Пространство и время: начало вселенной и космическая жертва

Снорри начинает свое повествование в прологе к «Младшей Эдде» с христианского мифа о сотворении мира, Адама и Евы и рассказа о потопе. Это нужно ему для того, чтобы объяснить, как люди придумали себе языческих богов.

Расселившиеся после потопа по всей земле люди не знали истинного Бога. Но они видели, что земля каждый год дает жизнь растениям. «Люди думали, что скалы и камни – это зубы и кости живых существ. И по всему этому они рассудили, что земля живая <…>, что она стара годами и могуча в своем естестве. Они питала все живое и завладевала всеми умершими. Поэтому они дали ей имя и возводили к ней свой род».

Мифы о матери-земле известны большинству народов мира. Собственно, это и не мифы, а вполне рациональное объяснение земного плодородия. Мы помним и германский миф об андрогине Туисто, рожденном землей. Но Снорри уже знал, что земля – это круг, разделенный на три континента. В центр круга он помещал Трою, или Асгард. И вот в этот Асгард является Гюльви, и первый вопрос, который он задает его обитателям: «Кто самый знатный или самый старший из богов?»

Христианин не задал бы такого вопроса, но Снорри рассказывал о древних временах. Гюльви получает от Высокого довольно уклончивый ответ: «Его называют Всеотец, но в древнем Асгарде было у него двенадцать имен». Все двенадцать имен перечисляются, и хотя имена Херран («Вождь войска») или Хникар («Сеятель раздора») ясно свидетельствуют, о ком идет речь, среди них нет имени Один. Дело не только в упомянутом магическом отношении к имени. Когда Равновысокий говорит, что Всеотец «создал небо, и землю, и воздух, и все, что к ним принадлежит», создается впечатление, что речь вообще идет о христианском Боге. Это впечатление усиливается, когда Третий дополняет ответ Равновысокого: «Всего важнее то, что он создал человека и дал ему душу, которая будет жить вечно и никогда не умрет, хоть тело и станет прахом иль пеплом. И все люди, достойные и праведные, будут жить с ним в месте, что зовется Гимле («Защита от огня») или Вингольв («Обитель блаженства»). А дурные пойдут в Хель (преисподняя), а оттуда в Нифльхель – «Туманную Хель» (глубины преисподней). Это внизу, в девятом мире». Из того, что мы уже знаем об Одине, ему трудно приписать заботу о душе человека и представление о ее праведности. Несмотря на скандинавские имена загробных обителей, речь идет о христианском рае и аде (его девяти «кругах»). Даже три божества, занимающих престолы в Асгарде, напоминают о христианской Троице, а двенадцать жрецов-диев – двенадцать апостолов. Но двенадцать богов было и на греческом Олимпе: из них трое – Зевс, Посейдон и Аид – были главными, правившими небом, землей и преисподней. Мы знаем, однако, что христианские и античные параллели – не главное для исландского писателя, и Снорри ждет от своих героев других ответов о судьбах мира.

И очередной вопрос Ганглери-Гюльви не заставляет себя ждать: «Каковы же были деяния его до того, как он сделал землю и небо?» И ответил Высокий: «Тогда он жил с инеистыми великанами»…

Здесь христианский миф кончается, и Гюльви начинает допытываться: «Что же было вначале?» И Высокий отвечает словами из первой и самой знаменитой песни «Старшей Эдды» – «Прорицания вёльвы», провидицы. Если под именем Высокого скрывался Один, то он хорошо знал эти слова – ведь они были адресованы самому Богу, когда тот спустился в преисподнюю Хель, чтобы поднять вёльву из могилы и узнать у нее о начале и грядущих судьбах мира.

В начале времен

не было в мире
ни песка, ни моря,
ни волн холодных (был лишь великан Имир).
Земли еще не было,
и небосвода
бездна сияла,
трава не росла.

Зияющей бездне – Гиннунга гап – Равновысокий дает иное название – Нифльхейм, Мир тьмы. Он был создан в начале времен. В его середине бурлит поток, называемый Кипящий Котел, а из потока вытекают десять рек с мрачными именами – «Холодная», «Свирепая», «Буря», «Волчица»… Еще одна река течет у самых врат преисподней – Хель.

Насколько это суровое «нордическое» начало мира непохоже на библейское повествование о рае – прекрасном саде, который насадил Бог на востоке! Из этого сада – земного рая – как верили в средневековой Европе, тоже во все стороны света вытекают реки, но это были не мрачные «Буря» или «Волчица», а плодородные Тигр и Евфрат, Инд и даже Дунай…

Изначальный холод и мрак скандинавской космогонии напоминает о суровой природе Исландии. Но из слов Третьего выясняется, что раньше этой холодной Бездны, расположенной где-то на севере, на юге существовала Страна огня, Муспель (или Муспельхейм), где «все горит и пылает». Конечно, исландцы могли живо представить такую страну нестерпимого жара и не отплывая со своего острова – исландские гейзеры с кипящей водой свидетельствовали об этом жаре, исходящем из преисподней. Но мы видим, что эта мифологическая предыстория вселенной соответствует представлениям Снорри о географии: холодной Великой Швеции на севере (северо-востоке) и Стране Черных Людей на юге. В Муспель нет никому, кроме обитателей этой страны, доступа не только из-за зноя, но и потому, что на краю Муспеля сидит великан Сурт, чье имя значит «Черный», в руке у него пылающий меч и в конце времен он должен спалить весь мир.

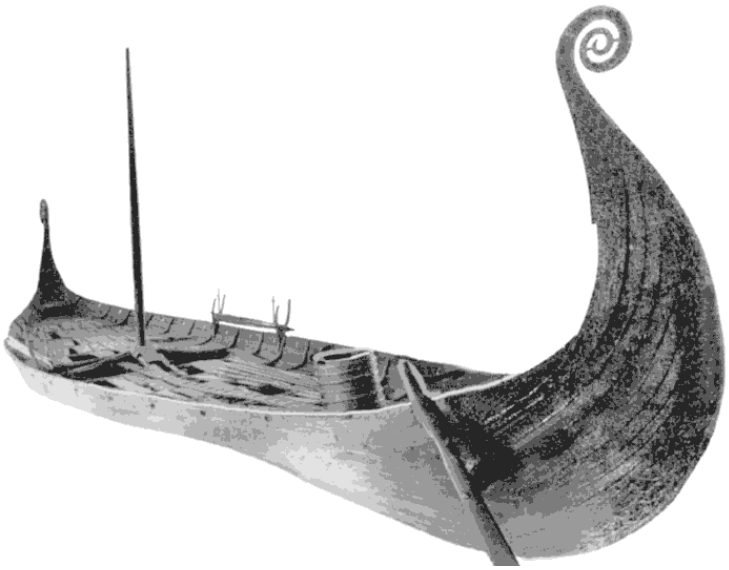
Но до конца времен еще далеко, и обитатели Асгарда рассказывают Гюльви о том, как пришли в соприкосновение изначальные области холода и жара. Потоки, несущие свои ядовитые волны из Мировой бездны, оледенели на холоде, яд выступил из них росой и превратился в иней, который заполнил бездну на севере. Но южнее шли дожди и дули ветры, а там, куда залетали искры из Муспеля, было тепло и сухо. Иней стал таять от проникающего с юга теплого воздуха, и из стекающих капель и брызг ледяного потока Эливагар («Бурные волны») возник великан Имир. Недаром иное его имя – Аургельмир, «Шумящий в потоке».

Эта первая «натурфилософская» теория о самозарождении жизни на земле казалась бы почти материалистической, несмотря на чудовищность первого живого существа, если бы не дальнейшая его мифологическая эволюция… Это первое двуполое существо, андрогин, появившийся от взаимодействия двух стихий – жары и холода, вспотел во сне, и под мышками из его пота появились другие великаны – мужчина и женщина. Одна нога Имира зачала с другой шестиглавого сына. От них пошло племя инеистых великанов – хримтурсов, турсов или ётунов, злобных первобытных существ, самый облик которых был чудовищным.

Пытливый Гюльви продолжил свои расспросы – ему было интересно, чем питался Имир в начале времен. Оказывается, не только Имир возник из инея, с ним появилась и чудесная корова Аудумла, из вымени которой текли четыре молочных реки. Эти реки уже ближе представлениям о райских потоках – от молочных рек питался Имир. Сама же корова лизала соленые камни, покрытые инеем. К исходу дня на камне появились волосы, на другой день – голова и, наконец, весь человек. В отличие от ётуна Имира, он был не только могуч, но и хорош собой. Его прозывают Бури – «Родитель». У Родителя появился сын по имени Бор, «Рожденный», но жители Асгарда умолчали о том, кто была его мать. Видимо, время андрогинов еще не прошло,

но прародителю богов уже неприлично было приписывать женские функции. Зато у Бора была уже жена Бестла, правда, из племени великанов – ведь других женщин не было в рождающемся мире. Она родила Бору трех сыновей – Одина, Вили и Ве (это имя значит «Жрец»), которые стали правителями на небе и земле – богами (теперь мы можем догадаться, кто сидел на трех престолах перед Гюльви).

*На этом **памятном камне** IV–V веков с острова Готланд изображен вариант «**картины мира**» как ее представляли древние скандинавы: **мировое древо с солнечными символами**. В верхней части **большой солнечный диск**, в центре **два малых диска**, вокруг которых обвились драконы, они обозначают движение светила в пространстве и времени. В нижней части изображен **корабль мертвых** – ладья, которая перевозит их в загробный мир через воды мирового океана*



Именно на такой ладье, сохранившейся до наших дней, отправлялись мертвые, по представлениям древних, в мир иной. ***Погребальная ладья норвежской королевы Осы***

Шлем** из королевского погребения в Саттон-Ху в Англии. На серебряных пластинах изображены **ритуальные воинские танцы

Германский надгробный камень. *Воин с боевым ножом изображен в окружении чудовищ преисподней*

Далее начинается драма сотворения мира. Сыны Бора убили Имира, и из его жил вытекло столько крови, что в ней утонули инеистые великаны. Лишь одному из них – Бергельмиру («Ревущий как медведь») с его семьей удалось спастись от этого потопа в ковчеге – и здесь библейский сюжет вторгается в языческую мифологию. Но потомство Бергельмира не было людьми, как потомство Ноя; это были инеистые великаны, ётуны. Тело же Имира бросили в Мировую бездну и сделали из него землю.

Но тело великана стало разлагаться и дало жизнь многочисленным существам, населяющих мир скандинавской мифологии. Из червей, размножившихся в теле Имира, возникли карлики. По воле богов они приняли человеческий облик и получили разум. В Прорицании вёльва говорит, что первые карлики были созданы богами из крови и костей Имира, а они уже налепили много себе подобных человечков из глины – плоти первого великана. Одни карлики,

подобно червям, живут в земле, другие – в камнях (в один такой камень карлик заманил искателя Асгарда конунга Свейгдира); они – подземные хтонические (от греческого хтонос – земля) существа и боятся дневного света, недаром их дом именуется Нидавеллир – «Поля мрака» и стоит на севере. Правда, дом этот золотой – ведь карлики оказались владельцами подземных сокровищ (как гномы европейского фольклора).

Потоки крови великана Имира стали водами, которые боги сделали океаном, окружающим землю. Кости Имира стали горами, а в валуны и камни (ими полна Скандинавия и Исландия) превратились его зубы и осколки костей, мозг бросили в воздух и сделали облака. Читатель, должно быть, помнит «Песню варяжского гостя» из оперы «Садко»:

От скал тех каменных
У нас варягов кости,
От той воды морской
В нас кровь руда пошла…

Автор оперного либретто создавал свой вариант мифа, противоположный тому, что был известен древним скандинавам. Но суть мифа им была уловлена верно в соответствии с русским духовным стихом о Голубиной книге: мир был создан из человекоподобного существа, человек – из стихий и элементов космоса. Значит, этот космос можно было понять, описать в мифах и освоить…

Равновысокий же продолжал свой рассказ. Из черепа Имира сделали небосвод; при этом землю пришлось с четырех сторон загнуть, чтобы сделать опоры для небосвода. Тут пригодились карлики: четверых посадили под каждый изгиб и назвали по сторонам света – Восточный, Западный, Северный и Южный.

Первоначальный мир, таким образом, представлял собой подобие геометрической фигуры, ориентированной по сторонам света; земной круг, четыре стороны которого были приподняты в качестве опор, оказывался одновременно и квадратом. Эта геометрическая фигура, воплощающая космос, – космограмма – свойственна мифам о строении космоса (космогоническим мифам) многих народов: в Индии такую фигуру называют мандалой. Это символическое сочетание простейших геометрических фигур, обозначающих космос, не случайно. Сотворение мира заключалось в том, что из бесформенного Хаоса, Мировой бездны, создавались правильные формы. Таковым было мифологическое представление о **пространстве**.

Творение же – и рассказ о нем в «Младшей Эдде» – шло своим чередом, и наступил черед сотворения **времени**. Время в архаических обществах измерялось по движению светил, и боги стали искать в окружающем их наполовину хаотическом мире материал для сотворения небесных тел. «Они взяли сверкающие искры, что летали кругом, вырвавшись из Муспелльсхейма, и прикрепили их в середину неба Мировой бездны, дабы они освещали небо и землю. Они дали место всякой искорке: одни укрепили на небе, другие же пустили летать в поднебесье, но и этим назначили свое место и уготовили путь. И говорят в старинных преданиях, что с той поры и ведется счет дням и годам». Старинные предания, на которые ссылается Равновысокий, – это знаменитое «Прорицание вёльвы» в «Старшей Эдде».

Язык провидицы – вёльвы в поэтической Эдде – более темен, что вообще свойственно поэзии, иначе Снорри не нужно было бы писать руководства по мифологии и поэтическому языку. Вльва описывает начало времен несколько по-иному, чем Равновысокий. Первоначальный хаос включал и небесные светила:

Солнце не ведало,
где его дом,
звезды не ведали,

где им сиять,
Месяц не ведал,
мощи своей.

Когда сыны Бора в «Прорицании вёльвы» поднимают землю из Мировой бездны, Солнце уже светит с юга. Боги не создают светил, но упорядочивают их размещение и пути.

О происхождении Солнца и Луны рассказывается уже в «Младшей Эдде», когда Гюльви спрашивает, как боги управляют ходом светил. Приходит черед рассказывать Высокому, и этот рассказ-миф может удивить читателя: «Одного человека звали Мундильфари. У него было двое детей. Они были так светлы и прекрасны, что он назвал Месяцем сына своего, а дочь – Солнцем. И отдал он дочь человеку по имени Глен. Но богов прогневала их гордыня, и они водворили брата с сестрою на небо, повелев Солнцу править конями, впряженными в колесницу солнца; а солнце боги сделали, чтобы освещать мир, из тех искр, что вылетали из Муспелльсхейма. Эти кони зовутся Ранний и Проворный. Под дугами же у коней повесили по кузнечному меху, чтобы была им прохлада. В некоторых преданиях это называется кузнечным горном».

«Месяц управляет ходом звезд, – продолжает Высокий, и ему подчиняются новолуние и полнолуние. Он взял с земли двух детей, Биля и Хьюки, в то время как они шли от источника Бюргир и несли на плечах коромысло Симуль с ведром Сэг. Имя отца их – Видфинн. Дети всегда следуют за месяцем, и это видно с земли».

Содержание этого текста, даже если прочесть ученый комментарий к «Младшей Эдде», остается непонятным: вроде бы предлагается «рациональное» объяснение правильному движению светил по небосводу – боги поставили возницами небесных колесниц людей. Но если для созданных из искр светил были сделаны колесницы, а к ним еще – специальные приспособления, меха, раздувающие, как в кузнечном горне, огонь солнца, то кто управлял ими до случайного появления на земле двух детей, которых гордый родитель прозвал именами светил? Наконец, какое отношение к сотворению мира имеет рассказ о других детях, шедших за водой, где даже коромысло имеет собственное имя?

Обычный ответ на эти вопросы находят в «детском» и даже примитивном мышлении древних людей, наивно объясняющих мир в своих мифологических рассказах. Но ученого исландца Снорри Стурлусона можно было заподозрить в чем угодно, но только не в наивности. Он, конечно, знал, что имя отца, гордого красотой своих детей, подобных светилам, значит «Движущийся в определенные сроки» – миф имел для Снорри символический смысл. Но в самом мифе назван по имени даже земной муж Солнца, который не имел отношения к ее небесному будущему. И это позволяет обнаружить в рассказе Снорри действительно очень древний миф, свойственный мифологиям многих первобытных племен. Как правило, рассказывая о происхождении мира, первобытные люди считали светила и другие явления природы такими же людьми, как они, часто – первопредками своего племени. В начале времен – в эпоху сотворения мира – они превратились в светила, скалы и источники, в зверей и т. п. Это и были так называемые тотемические мифы (мифы о предках – тотемах; вспомним о близнецах-первопредках германского племени, именуемых Оленями). Эти мифы не были примитивными, они представляли собой первый опыт систематического, преднаучного описания мира, переносили на весь мир свои родоплеменные отношения. Осколок такого древнего мифа о земном происхождении светил сохранился и в древнеисландской традиции, и Снорри поместил его в свою копилку мифологических сюжетов. При этом он должен был совместить этот миф с другим более поздним мифом о создании светил из искр богами – отсюда противоречия в тексте «Видения Гюльви».

Старый «тотемический» и новый «символический» мифы различаются и в рассказе о детях, следующих за месяцем. Символический смысл проясняется, если выяснить значение

имен небесных детей: Биль и Хьюки – это «Месяц на ущербе» и «Молодой Месяц»; они несут ведро Сэг – это «Море» с приливами и отливами, коромысло Симуль – это «Лунный луч». Здесь загадана загадка о связи приливов и отливов с фазами луны. Но разгадать любую загадку можно лишь тогда, когда догадываешься о связанном с ней сюжете. А сюжет этот хорошо известен мировому фольклору: считается, что пятна на луне – это люди, которые ночью, в неположенное время, пошли за водой и были наказаны за это нарушение обычая.

Уже из этого сюжета ясно, что для мифологии смена дня и ночи – это не простое течение времени. Ночь – опасное и запретное время суток. Об этом свидетельствует и само происхождение ночи, миф о котором в «Младшей Эдде» не связан прямо с мифом о происхождении светил. На северном крае земли, где нашли прибежище уцелевшие великаны-ётуны, в Ётунхейме, один из них – Нерви или Нарви – породил дочь, «от рождения черную и сумрачную, по имени Ночь». Далее следует рассказ, в котором можно обнаружить еще один вариант сотворения мира: первым мужем Ночи стал человек по имени Нагльфари, а сына их звали Ауд. Следующим ее мужем стал Анар, и у них была дочь, прозванная Землею. Наконец, последним мужем этой страшной, но, очевидно, любвеобильной великанши стал Деллинг, из рода богов-асов. У них появился сын, похожий на отца – светлый и прекрасный, которого и назвали День. В этом мифе земля и день также возникают их Хаоса, но этот Хаос – не Мировая бездна, пустота, а Мировая Тьма, Ночь. Боги не создают дня и ночи, но упорядочивают их смену – Снорри устами Высокого повествует о том, как Один дал Ночи и Дню двух коней и две колесницы и послал их на небо, чтобы они каждые сутки объезжали всю землю. Впереди мчится Ночь, правящая конем Инеистая Грива, и пена, падающая каждое утро с его удил – это роса, орошающая землю. Конь Дня зовется Ясная Грива – эта грива и освещает землю и воздух.

Множество имен, упоминаемых Снорри, часто в «Младшей Эдде» не связано ни с каким мифологическим сюжетом. Тем не менее они очень важны для людей, рассказывающих мифы: знать имя – значит знать происхождение и назначение явления или божества; поэтому многим мифологическим персонажам приписывается подробная генеалогия, наподобие тех, которые описываются в сагах об исландцах. И наоборот, для богов, творящих мир, дать имена – значит совершить акт творения.

В «Прорицании вёльвы» о начале творения говорится:

Тогда сели боги
на троны могущества
и совещаться
стали священные,
ночь назвали
и отпрыскам ночи —
вечеру, утру
и дня середине
прозвище дали,
чтоб время исчислить.

Мы уже знаем, что это – не простое исчисление, и Один вопрошал вльву о тайнах творения не потому, что сам он был малосведущ в этих тайнах: время в скандинавской мифологии было конечно, и каждый день напоминал о грядущем конце мира – о нем и хотел узнать у провидицы бог.

Оселок-точило *из королевского погребения в Саттон-Ху в Англии. Священный олень венчает этот оселок, значит, ему придавалось магическое значение*

К этим тайнам подбирается и прикидывающийся простецом Гюльви. Он спрашивает о том, почему дева Солнце так быстро мчится в своей колеснице, будто спасается от самой смерти. И тут выясняется, что ее действительно преследуют два чудовищных волка; одного именуют Обман – и он перед гибелью мира настигнет Солнце. Имя другого – Ненавистник, и он в конце времен схватит Месяц. Забегая вперед, ближе к концу света, Гюльви спрашивает, кто породил этих волков. Оказывается, что они – порождения некой, пока неназванной великанши. Злобное племя великанов – ётунов, троллей или турсов – расплодилось на краю света после того, как один из них спасся от потопа – крови Имира, ставшей водами. Они угрожают существованию всего мира.

Мир был сотворен благодаря взаимодействию противоположных стихий – жара и холода, но вместе с гармонией, созданием правильных форм пространства и равномерного течения времени, боги-творцы привнесли в этот мир смерть и разрушение. Ведь мир сотворен из тела убитого великана – злобного, но не совершавшего преступлений первобытного существа. Мир, основанный на крови (пусть она и превратилась в мировой океан), обречен на конечную гибель – ее ждут и страшатся и боги, и люди.

Но Имир не был просто убит – он стал жертвой, которую расчленили по определенным правилам, чтобы из хаоса – нерасчлененного и чудовищного – создать космос. Эта первая жертва, на которой (или из которой) строится весь мир, – широко распространенный мифологический сюжет. Он сохранился и в поэтическом творчестве – в балладах о том, что город или крепость можно построить, только если положить в основу – под фундамент – невинную жертву. В обрядах многих народов мира положено при строительстве приносить специальную жертву – чаще не человека, а животное, или хотя бы пустить первой кошку в новый дом. Представление о том, что, обустраивая землю – свое культурное пространство, – человек совершает насилие над природой, было присуще человечеству с первобытных времен. За это насилие надо было платить выкуп – жертву. Со времен сотворения мира и богам, и людям приходилось приносить жертвы, чтобы их космическое здание оставалось прочным и не рухнуло.

Смысл первой жертвы – Имира – заключался еще и в том, что этот чудовищный великан был все же человекоподобным существом. Созданный из его тела мир был понятен людям. Расчленение его тела было и первым уроком анатомии, причем в буквальном смысле. Для исцеления больных в древности и в Средневековье принято было произносить заговоры, в этих заговорах части тела, плоть и кости больного перечислялись так же, как части тела Имира. Космос – или макрокосм – приравнивался по своему составу к человеку (микрокосму). Такие заговоры содержат древнейшие германские заклинания, относящиеся к X веку и именуемые Мерзебургскими; сам Один-Водан произносит заговор:

От полома кости, от потока крови, от вывиха членов.
Склейся кость с костью, слейся кровь с кровью,
К суставу сустав, как слепленный, пристань.

Когда оставленный нами на время Гюльви вежливо подивился тому, какую огромную и искусную работу выполнили боги, он спросил, как была устроена земля. Тогда Высокий ответил: «Она снаружи округлая, а кругом нее лежит глубокий океан. По берегам океана боги отвели земли великанам, а весь мир в глубине суши оградили стеною для защиты от великанов. Для этой стены они взяли веки великана Имира и назвали крепость Мидгард».

Мир богов и мир людей

Небесный Асгард и земной Мидгард

Мидгард – «внутреннее огражденное пространство», крепость, построенная в начале времен богами для защиты от великанов, противопоставлен в скандинавских мифах Утгарду – внешнему пространству, расположенному за оградой. Древнескандинавское слово «гард» означало вообще огражденное или освоенное место, в Исландии – хутор; но и легендарный город богов-асов Асгард, который Снорри отождествлял с Троей, также содержал это слово (вообще слово «гард» родственно славянскому слову *град, город* – вспомним, что скандинавы называли Русь Страной Гардов, Гардарики). За этим огражденным пространством лежит уже враждебный мир хаоса, холода на севере, как в земле великанов Ётунхейме, или непереносимого жара на юге, как в Муспелльсхейме. Мир богов и людей расположен в центре освоенного – устроенного богами – космического пространства. Нам уже знаком такой взгляд на мир – греки и римляне считали свою цивилизацию срединной, лежащей на берегах Средиземного моря; по окраинам жили варвары, к которым относили и германцев, обитающих на берегу океана – там, где сами германцы-скандинавы помещали страну великанов. Этот эгоцентрический взгляд на мир присущ и скандинавской мифологии.

Сотворение человека

Но вернемся вновь к вопрошающему Гюльви, который переходит от сотворения мира к сотворению человека: «Великое дело совершили боги, сделав землю и небо и укрепив солнце со светилами и разделив сутки на день и ночь. А откуда взялись люди, населяющие землю?» Тогда Высокий продолжил свой рассказ. Три сына Бора – Один, Вили и Ве – шли однажды берегом моря и увидели два дерева. Из этих деревьев они сделали людей. Один дал им жизнь и душу, Вили – разум и движение, Ве – облик, речь, слух и зрение. Боги дали им даже одежду и, конечно, имена: мужчину и женщину назвали Аск – Ясень, и Эмбля – Ива (или Лоза). От них и произошел людской род, который боги поселили в стенах Мидгарда.

Другой – божественный – персонаж задавал сходные вопросы в другом памятнике древнеисландской литературы и получал на них несколько иные ответы: это был Один в Прорицании вёльвы. Провидица также рассказывает, как три благих аса отправились к берегу моря и увидели на берегу «не имевших судьбы» безжизненных Аска и Эмблю. Но спутниками Одина названы боги Хёнир и Лодур, о которых в мифах почти ничего, кроме того, что они приняли участие в сотворении человека, неизвестно. Правда, Хёнир еще однажды упомянут как спутник Одина, но третьим спутником был Локи; думают, что он и скрывался под именем Лодур. Имена Хёнир и Лодур могут означать «Острый» и «Прорастающий»; полагают, что оба имени имеют прямое отношение к древесной сущности первых людей. Один дал людям дыхание, Хёнир – дух, или ум, «заострив его», сделав из «чурбана» разумного человека, Лодур – тепло и румянец. Нас не должна удивлять эта разница в именах – ведь у разных германо-скандинавских племен и народов были разные, хоть и близкие фольклорные традиции. Неудивительно и то, что боги использовали для сотворения человека подручный материал – деревья (почти как в сказке о Буратино), как они использовали другие дары первозданного хаоса для сотворения светил и т. п. Но и в этом сюжете просматривается древний тотемический миф о людях – первопредках племени, – которые стали деревьями.

Наконец, сама вёльва, разбуженная от мертвого сна Одином, проговаривается еще об одном мифе, повествующем о происхождении людей: она именует людей «детьми Хеймдалля». Этот загадочный бог выступает в мифах как страж богов, но специальная «Песнь о Риге» повествует о его участии в сотворении не только людей, но и целых сословий.

Песнь о Риге – мифологическая социология

Многомудрый ас Хеймдалль, говорится в песни, странствовал по свету и забрел в дом, дверь которого была отперта и у огня сидела чета стариков – Прадед и Прабабка. Хеймдалль назвался Ригом – у богов было принято менять имена и обличья во время своих странствий. Он давал старикам мудрые советы, и те, как могли, приветили гостя, накормив его грубым хлебом бедняков, смешанным с отрубями. Риг оставался с ними три дня и три ночи провел в их постели, лежа между хозяевами. Прабабка родила после этого ребенка, которого окропили водой (этот очистительный обряд был известен многим народам до введения христианства) и назвали Трэлем. Вырос он сильным, но сутулым и безобразным с виду, занимался грубой работой, плетя лыко и таская хворост. Эти занятия соответствовали его виду и имени – ведь «Трэль» значило «Раб». Подстать ему была взявшаяся невесть откуда подруга – кривоногая дева с приплюснутым носом по имени Тир – «Рабыня». Они родили многих сыновей и дочерей (их рабские имена – «Скотник», «Грубиян», «Вонючий» и т. п. – перечисляются в песни), способных удобрять поля, возводить ограды, пасти свиней и коз, – отсюда пошел род рабов.

Риг же вновь отправился странствовать и явился в дом, где хозяева имели более благообразный вид: старик был в узкой рубахе с постриженной бородой, хозяйка занималась прядением и носила на плечах застежки (характерный признак свободной женщины в Скандинавии эпохи викингов). Они именовались Дедом и Бабкой. После трех ночей, проведенных с ними Ригом, у них родился пригожий рыжий ребенок, прозванный Карлом. Это имя означало свободного мужчину, крестьянина. Крестьянским хозяйством и стал заниматься Карл – он приручал быков, ладил соху и пахал землю, строил дома. Ему привезли невесту в дорогой одежде из козьей шерсти; ключи на ее поясе свидетельствовали о том, что она – хозяйка, а сама она именовалась Снёр – «Сноха». Это имя означает, что Карл и Снёр стали настоящей супружеской парой – вступили в законный брак, признаваемый их родителями. Их дети родились в довольстве и носили крестьянские имена – от них ведут свой род крестьяне-бонды.

Риг же отправился в путь, чтобы посетить еще один дом; двери его были распахнуты на юг, кольцо на дверях сразу свидетельствовало о богатстве хозяев. Мать и Отец сидели в доме, любуясь собою; Отец прилаживал тетиву к луку, белолицая хозяйка оправляла свою дорогую одежду. Риг и им преподал мудрые советы, хозяйка же накрыла на стол и подала хлеб из пшеницы, яства на драгоценной серебряной посуде и вино в кувшине. Риг вновь наградил хозяев не только советами: через девять месяцев Мать родила светловолосого ребенка, чей взор был устрашающ, как взгляд змеи. Этот взор принадлежал человеку, которому суждено было властвовать над другими, ибо он был наречен Ярлом, «Вождем». Ярл рос в палатах, потрясал щитом, точил стрелы и упражнялся в метании копий и владении мечом, скакал на коне, умел натравливать охотничьих собак. Тут из лесов вновь появился Риг, который назвал Ярла сыном и стал учить его тайным рунам. Бог дал Ярлу наследные земли, но тот сам отправился через лес в соседние земли и стал покорять их в сраженьях. Своим людям он щедро раздавал сокровища, разбрасывал драгоценные кольца.

Мифологическая социология обязывала скандинавскую знать соответствовать высокому образцу: уже в XII в. оркнейский ярл Рёгнвальд Кали перечислял девять искусств, которыми он владел: ярл мог играть в тавлеи, разбирался в рунах, мог читать книги и заниматься ремеслом, скользить на лыжах, стрелять и грести, играть на арфе и слагать стихи – висы.

Настала пора женитьбы, и сваты от Ярла поехали к дому Херсира (так именовались вожди небольших племенных объединений в Скандинавии). Дочь Херсира Эрна – «Умелая» – стала супругой Ярла и родила ему детей, младший из которых звался Кон – «Отпрыск». Дети унаследовали любовь к занятиям отца, но младший ведал также руны – целебные, такие, что он мог оказать помощь при родах, волшебные, которые могли притупить меч, могучие, способные

успокоить море. Он знал птичий язык и мог усмирить огонь – в знании рун юный Кон спорил с отцом и был настолько хитер, что приобрел право именоваться Ригом, по имени божественного предка. Но собственное имя юного Кона означает не что иное, как королевский титул – Конунг.

Конец «Песни о Риге» не сохранился целиком. Из его фрагментов ясно, что вещий ворон напомнил конунгу, когда тот охотился в лесу на птиц, что тому пристало воевать на коне. Ворон – птица Одина, сеятеля раздоров и битв – прокаркал, будто земли датских конунгов Дана и Данпа лучше, а дома – богаче, чем владения Кона. Понятно, что после этого Кон должен был обратить оружие против соперников…

Таинственный Риг – главный герой песни – очень похож по своим поступкам на Одина, и многие комментаторы песни полагают, что Хеймдалль по ошибке отождествлен с Ригом. Но главное в «Песни о Риге» – мифологические представления о становлении человеческого общества, которые кажутся непривычными для всех, кто знаком со средневековой «социологией». Во-первых, аристократы – конунги, ярлы и херсиры, – а не рабы должны представлять древнейшее сословие. Во-вторых, в средние века рабы вообще не имели самостоятельного сословного статуса, они были целиком зависимы от хозяев; три сословия европейского средневековья – это крестьяне, рыцари (дворяне) и священники. Их главные занятия – работа, война и молитва – признавались равно необходимыми, ибо рыцари должны были защищать телесную жизнь кормящих их крестьян, а попы – заботиться о спасении их душ. «Социология» «Песни о Риге» – мифологическая, сословия возникают как мифологическая вселенная и развиваются от грубых и хаотических форм к все более совершенным. Недаром красота и юность приписывалась лишь вождям – вечно юные боги также были последними – младшими из сверхъестественных творений. Эта первобытная теория эволюции не призывала к усовершенствованию общества: Трэль и его потомки, по виду мало отличающиеся от безобразных хтонических тварей преисподней, должны были навсегда оставаться рабами – это был рабский род. Напротив, магические знания, которыми был наделен Ярл, не были направлены на благополучие всех сословий, они демонстрировали сверхъестественное право родовой аристократии на власть.

Итак, боги наделили доделанных ими из подручного материала людей жизнью и судьбой и переместили с края света, берега моря, в центр мира – Мидгард, сделали из объектов природы носителей культуры, породили сословия и научили вождей магической мудрости. Другие человекоподобные существа – великаны и карлики – возникли сами до сотворения настоящих людей и заселили окраины обитающего мира и земные недра (Снорри поместил их вместе в Великую Швецию). Для богов настал черед обустраивать сам Мидгард. В середине мира, рассказывает Высокий, боги построили себе город и назвали его Асгард. «Там стали жить боги со всем потомством, и там начало многих событий и многих распрей на земле и на небе».

Пока речь во всех мифологических рассказах шла о том, что боги обитают на созданной ими земле. Но из слов Высокого неясно, где же все-таки расположен Асгард – в середине земли или на небе? Гюльви тоже интересовало, как можно попасть с земли на небо, и Высокому этот вопрос показался настолько наивным и неразумным, что он даже рассмеялся – ведь всем известно, что боги построили мост от земли до неба. Люди зовут его радугой. Он очень прочен, но именуется Биврёст – «Трясущейся дорогой»: мост тот подломится, когда по нему поедут на своих конях огненные сыны Муспелля перед концом света. Но Биврёст и сам пламенеет: красный цвет радуги – это пламя, которое заслоняет небо от инеистых великанов. Этот мост именуется еще Мостом Асов, потому что боги каждый день съезжаются по нему на суд в свое главное святилище. Это святилище с престолами и было построено в первую очередь для Одина и его двенадцати асов на поле Идавёлль в середине города Асгарда. «Нет на земле дома больше и лучше построенного. Все там внутри и снаружи как из чистого золота. Люди

называют этот чертог Домом радости», – рассказывает Высокий. Но из этого рассказа следует, что Асгард одновременно находится и на небе, и на земле, в ее середине…

В мифологической географии много загадок, и чтобы понять, как в ней разбирались люди и боги, нужно знать весь свод мифов и учиться понимать мифологию там, где она кажется противоречивой и непонятной. К этому и стремится Гюльви, а за ним должен стремиться и современный читатель.

Читатель уже мог обратить внимание на то, что мир тьмы – Нифльхейм – был погружен в глубины Мировой бездны, преисподнюю. Но одновременно мир тьмы располагался на краю света – это там великан породил Ночь. Кромешная – внешняя – тьма со всех сторон окружала возникающий мир богов и людей, и центр этого мира становился центром космоса вообще.

Мировое дерево

Во многих мифологиях центром мира, где сходятся земля и небо, считается гора, подобная греческому Олимпу, – на ее вершине обитают боги. В скандинавской мифологии небо и землю, помимо моста-радуги, соединяло гигантское дерево – ясень Иггдрасиль. Пророчица вёльва называет его «древом меры» или «древом предела» и вспоминает те времена первотворения, когда оно еще не проросло. Возле него и расположено главное святилище асов.

Об Иггдрасиле рассказывает любознательному Гюльви Равновысокий: «Тот ясень больше и прекраснее всех деревьев. Сучья его простерты над миром и поднимаются выше неба. Три корня поддерживают дерево, и далеко расходятся эти корни. Один корень – у асов, другой – у инеистых великанов, там, где прежде была Мировая бездна. Третий же тянется к Нифльхейму, и под этим корнем – поток Кипящий Котел, и снизу подгрызает этот корень дракон Нидхёгг». Кажется, что этот текст окончательно запутывает читателя, который хочет разобраться в скандинавской мифологической картине мира: ведь корни дерева, с уходящей в небо кроной, должны быть в преисподней. Здесь же получается, что один тянется одновременно в бездну и Ётунхейм – северную страну инеистых великанов, а другой вообще на небо или к центру мира – к асам.

В одной из мифологических песен «Старшей Эдды» – «Речах Гримнира» – сам Один под видом старика Гримнира является на пир к тому конунгу, которого его жена Фригг обвиняла в скупости, и там рассказывает об устройстве мифологической вселенной и мировом древе. В его описании у Иггдрасиля также три корня растут в трех направлениях: под одним располагается загробный мир – преисподняя Хель, под другим обитают инеистые великаны, под третьим – люди. Если люди оказываются под корнем мирового дерева, значит, это дерево вообще перевернуто вверх корнями… В этом образе перевернутого дерева нет ничего необычного – так действительно использовали деревья в качестве колонн, подпиравших потолок жилища (такое дерево описано в «Саге о Вёльсунгах» – героях скандинавского эпоса). Но даже если представить себе, что космический ясень подпирает своими корнями небосвод, остается неясным, как они могут тянуться и до преисподней.

Здесь нам придется вспомнить о значении мифологической символики и о числе три, оно часто встречалось нам в переселенческих сказаниях германских народов. Земля делилась в них на три части тремя вождями; три бога – Один, Вили и Ве – создают всю землю; земля в представлениях древних и средневековых географов – в том числе Снорри Стурлусона – делится на три части, три континента… Этому делению земли соответствует мифологическое деление вселенной на три части – небо, землю и преисподнюю. Мифологическое сознание пыталось совместить горизонтальное деление с вертикальным – это было необходимо, чтобы совместить, сделать единым мир богов и мир людей, чтобы созданная богами вселенная не распалась. Поэтому столь странно, на современный взгляд, простираются корни мирового древа – древо предела прорастает так, чтобы охватить и объединить все пределы мира, «все миры» скандинавской мифологии. Древняя вльва, которую пробудил Один для пророчеств, помнит древо предела еще не проросшим (или расположенным в преисподней) и не три, а целых девять корней и девять миров…

Корень мирового ясеня, который простирается к инеистым великанам, наделен особым значением для богов и людей. Инеистые великаны – первые разумные существа, появившиеся в мире, и им доступна изначальная мудрость – знание о происхождении мира. Этой мудрости ищет не только любознательный Гюльви-Ганглери, ее добивается и сам Один. Изначальная мудрость была скрыта в источнике, текущем из-под корня мирового древа в земле великанов, и им обладал мудрейший из них – Мимир (это имя родственно разным индоевропейским словам со значением «память»). Сам Всеотец Один явился туда и попросил дать ему напиться

из источника, но за знания нужно было платить, и Мимир потребовал у бога его глаз в залог. Великан получил часть всевидения бога – он скрыл глаз в источнике мудрости, Один – всеведение первых существ.

Этот обмен ценностями между богами и великанами пронизывает всю скандинавскую мифологию и соединяет все миры, подобно корням мирового дерева. Но в этом обмене уже чувствуется нечто роковое и «нечистое». Дело в том, что одноглазые существа в мифах народов мира – это, как правило, не боги, а злобные демоны, нечистая сила (вроде русского Лиха одноглазого). Конечно, сам Один не был чужд демонических свойств – он был богом битв и бури, божеством неистовства в явлениях природы и в человеческих конфликтах. Но кривизна этого бога была признаком исходной ущербности, неполноценности того мира, владыкой которого он стал, убив со своими братьями первого великана. Ясеню Иггдрасилю грозили беды от хтонических монстров, грызущих его корни, – мир богов также был изначально нестабилен, он был подвластен року, судьбе, и об этом напоминал богам другой источник, что протекал у корня мирового древа на небе.

Этот источник звался Урд – его имя и означало «Судьба», «Рок». В этом источнике обитают три девы: первая носит то же имя Судьбы, Урд, вторая именуется Верданди, что значит «Становление», третья – Скульд, «Долг, Обязанность». Вместе с тем их имена означают неизбежность течения времени: имя Урд означает свершившееся, прошедшее время, Верданди – настоящее, Скульд – неизбежное будущее. Это – девы судьбы или норны, подобные греческим мойрам. Схожие с ними многочисленные женские божества или духи, которые также называются норнами или дисами, приходят к каждому новорожденному младенцу и наделяют его судьбой – доброй или злой, в зависимости от характера самого божества. Они и происходят от разных мифологических существ – одни от богов, другие от карликов (карлов, цвергов), третьи – от альвов, духов природы, наименование которых напоминает об эльфах европейских сказок и легенд. Но главные норны определяют судьбы всего мира, воплощают его прошлое, настоящее и будущее. Их происхождение таинственно, как таинственно многое, что восходит к началу времен. В некоторых песнях «Старшей Эдды» три благие девы, витающие над миром, происходят от великанов; некие три великанши явились к богам, и это стало концом золотого века, но были ли эти великанши норнами – неясно.

Мировое же дерево, растущее у источника норн, не только соединяет все миры в мифологическом пространстве, оно связует прошлое и будущее. Это мифическое время – время, отмеряемое чередованием дня и ночи, светилами, передвигающимися по небосводу в своих колесницах, – кажется безразличным к судьбам мира и человека. Это время космических циклов, время вечного повторения. Но это не так. Будущее предначертано и миру, и богам, и человеку. Это их судьба – будущее оказывается одновременно и прошлым, предопределившим грядущую судьбу. Знают о судьбах мира и его конце древние великаны и вёльвы-провидицы, обитавшие в начале времен, или норны, обитающие у начала всех миров, у корней ясеня Иггдрасиль. В судьбах, в том числе и смерти человека, сведущи те же норны, которые присутствуют при его рождении.

В верованиях многих народов души еще не рожденных младенцев обитают в ветвях мирового дерева. Древо судьбы было и родословным древом. Исландский скальд Эгиль Скаллагримсон в своей песни «Утрата сыновей» сравнивает погибшего сына с ясенем, выросшим из его рода и рода его жены, и взятым Гаутом-Одином в мир богов – к родным душам. Умершие возвращались в мир предков, к мировому дереву.

Судьбы всех существ решаются у мирового древа и воплощения всех миров сходятся у его ствола, в кроне и у корней. В его ветвях обитает огромный мудрый орел, меж глаз которого сидит ястреб; белка Грызозуб снует вверх и вниз по его стволу – она переносит бранные слова, которыми обмениваются дракон Нидхёгг и орел. Четыре оленя объедают его листву, а в «Старшей Эдде» упоминается еще множество змей, грызущих вместе с Нидхёггом его корни, а

ствол ясеня подвержен гнили. Поэтому норны должны ежедневно поливать ясень из источника Урд и даже удобрять его – воду они черпают вместе с грязью, что покрывает берега. Вода этого источника священна – что ни попадает в нее, становится белым. Она настолько живительна, что ясень остается вечнозеленым. «Древо жизни вечно зеленеет», – писал Гете в Фаусте, продолжая эту древнюю германскую традицию.

Роса, стекающая с Иггдрасиля на землю, – медвяная, ею кормятся пчелы и собирают нектар. В источнике плавают два чудесных лебедя. Лебеди – волшебные птицы, в которых любили превращаться божественные девы и спутницы Одина валькирии. Весь же бестиарий – животный мир, который связан с мировым деревом, воплощает все сферы мироздания и их взаимосвязь: орел (и ястреб) обитают в поднебесье, но ищут добычу на земле, дракон – чудовище преисподней, но благодаря крыльям может достигать небес, лебеди – водоплавающие птицы; четыре оленя также воплощают четыре стороны света, как и карлики, сидящие на краю земли.

«Древо предела», растущее в центре мира и соединяющее все миры скандинавской мифологии, достигает своей кроной Вальхаллы, чертога Одина, расположенного в божественном граде Асгарде. Тут мы начинаем понимать, почему Асгард оказывается одновременно и на небе, и в центре мира: ведь его пронизывает мировое дерево. В Вальхалле оно именуется Лерад – «Укрытие». На крыше Вальхаллы стоит коза Хейдрун и щиплет листья ясеня, поэтому из ее вымени течет хмельной мед и наполняет каждодневно большой жбан, так что хватает напиться допьяна пирующим в зале Одина. Иггдрасиль – действительно питающее волшебным напитком медвяное Древо жизни. Целая роща волшебных деревьев растет в Асгарде у ворот Вальхаллы. Она именуется Гласир – «Блестящая», потому что все листья там из красного золота.

Кроме козы на крыше Вальхаллы стоит еще и олень Эйктюрнир – «С дубовыми кончиками рогов»; он также поедает листья, и с его рогов каплет столько влаги, что она, стекая вниз, наполняет поток Кипящий Котел, из которого берут начало двенадцать земных рек. Олень – священное животное, связанное с мировым деревом в самых разных мифологиях мира; эта связь бросалась в глаза творцам древних мифов не только потому, что олени питаются ветвями деревьев, но и потому, что их рога сами напоминают дерево. Рогам Эйктюрнира не случайно приписывались «дубовые кончики» – мы можем заподозрить, что сам олень в недошедшем до нас германском мифе выступал в качестве мирового дерева – ведь с его рогов начинались все мировые воды. В поздней исландской «Песни о солнце», написанной уже в христианскую эпоху, но в традициях языческой поэзии скальдов, говорится о солнечном олене, ноги которого стояли на земле, а рога касались неба.

Заметим, что не только змеи – хтонические существа преисподней, олени, воплощающие земной мир, и птицы – небесные создания в кроне мирового дерева, но и мифологические числа, связанные с мировым деревом и окружающими его существами, имеют особый смысл. Три рода животных, воплощающих три сферы мироздания, четыре оленя – четыре стороны света, двенадцать рек, текущих от мирового древа, и двенадцать богов, собирающихся на свой священный тинг под его кроной, – это не просто количественные параметры Иггдрасиля. Разгадать значение этих цифр помогает русская загадка о мировом дереве: «Стоит дуб, на дубу двенадцать гнезд, на каждом гнезде по четыре синицы, у каждой синицы по четырнадцать яиц, семь беленьких да семь черненьких». Двенадцать гнезд – это двенадцать месяцев, четыре синицы – это четыре времени года, яйца – семь дней и семь ночей в неделе. Мировое дерево в разных мифологиях воплощало не только пространство, но и время, Иггдрасиль соединял не только все миры – он был средоточием времени, соединял прошлое и будущее.

Прошлое и будущее встречалось у корней мирового древа, у источника норн. Но мифологическое время – особое время, когда будущее – судьба богов – уже известно и присутствует рядом с настоящим. Мифологическая история одновременно и завершена – ведь она уже рас-

сказана в мифах – и открыта для будущего. Поэтому странные вещи случаются порой с мифологическими персонажами.

Один из них – Мировой змей Ёрмунганд – был порожден на свет тогда, когда творение уже завершилось. Злобный ас Локи стал отцом этого и других чудовищ, которые в конце времен атакуют Асгард и истребят древних врагов. Змей этот так вырос, что смог уместиться лишь в мировом океане, где он кольцом окружает землю, кусая собственный хвост. Поэтому он и называется Мидгардсорм – Змей Мидгарда, или Пояс мира. Но у него есть и другое название, Ёрмунганд, что означает «великий посох». Что общего между «посохом» и «поясом»?

Мы терялись бы в догадках, если бы историки не знали, что у соседей скандинавов – саксов, долго придерживавшихся языческих верований, была почитаема священной роща, что звалась Ирминсул. Там они поклонялись столпу, именуемому Ирмин, – ему оказывали особые почести по случаю побед, и хронист Видукинд отождествляет его с римским Марсом. Это значит, что столп – или священная колонна саксов – был связан с культом германского бога неба и войны Тиваца: у скандинавов он назывался Тюр. С именем Ирмин-Гермин связывают и название германского народа гермионы (ведь и в скандинавских мифах первая человеческая пара была сотворена из деревьев).

Но название этой колонны – Ирмин – родственно тому имени Мирового змея, которое и означало «великий посох» или столп – Ёрмунганд. Значит, Мировой змей был связан с мировым древом и даже был одной из его ипостасей: ведь это древо должно было объединять горизонтальное и вертикальное пространства. Да и сам Один, непосредственно связанный с мировым деревом – однажды он пригвоздил себя к нему копьем, – среди прочих прозвищ носил имя – Посох богов. Лишь когда в скандинавской мифологии возобладали эсхатологические мотивы – пророчества о конце света, – тогда этот змей стал по преимуществу враждебным миру чудовищем. Но и в конце времен этот змей будет связан с мировым древом: когда он поползет на сушу, то есть нарушит порядок космоса, ясень Иггдрасиль – мировая ось – содрогнется. Не Тюр, а потеснивший его Один стал богом Мирового древа.

Иггдрасиль – «Конь Одина» – и тайны мироздания

Здесь пора вспомнить о том, что означало само имя Иггдрасиль. Игг – «Ужасный» – одно из имен самого Одина, любившего менять не только имена, но и обличье. Слово же «драсиль» в древнеисландском языке означает «конь»… О том, почему древо предела, проросшее в начале времен, получило имя высшего бога скандинавского пантеона, рассказывает особый миф. О нем поведал сам Один в речах – советах, обращенных к некоему Лодфафниру; в «Старшей Эдде» они именуются «Речи Высокого», и это имя бога заставляет вспомнить о другом Высоком, который вещал перед Гюльви в рассказе «Младшей Эдды».

Итак, бог, скрывающий свое настоящее имя (или имена) под именем Высокого, рассказывает, как он пригвоздил сам себя своим копьем к мировому дереву. Девять долгих ночей без еды и питья он висел меж ветвей того древа, корни которого были сокрыты в неведомых недрах, взирая на землю. Бог не просто осматривал весь мир с мирового дерева, он постигал его суть: число ночей, проведенных в мучительных бдениях – девять, – было равно числу миров (и корней мирового дерева) вселенной. В древнеанглийском заклинании девяти трав против девяти ядов Водан берет девять «ветвей славы» и поражает ими змея, так что тот распадается на девять частей – змеенышей; заговор повествует о происхождении ядовитых змей, и ветви мирового дерева в заговоре – оружие против сил хаоса, змея преисподней.

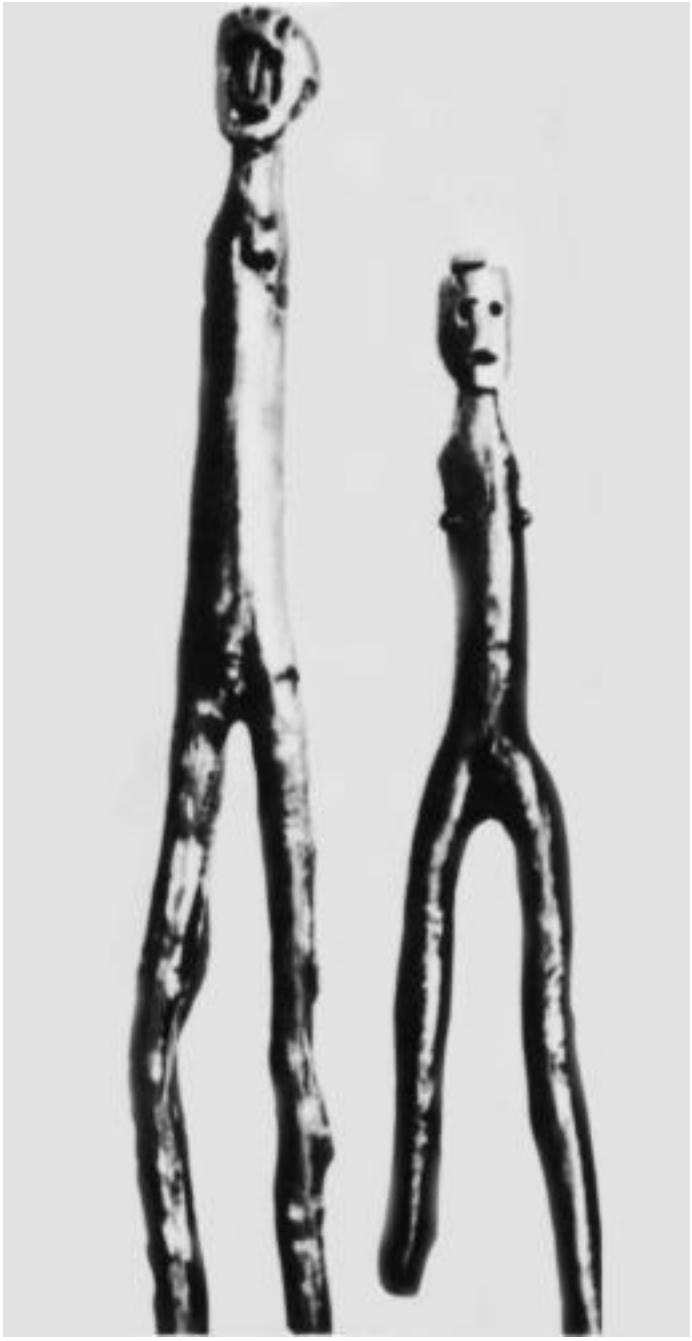
В «Речах Высокого» Один узнал девять песен от своих великанских предков: он познал магические руны, выпив священный мед из рук своего деда по матери – великана Бёльторна. Значит, бог путешествовал в прошлое, чтобы узнать о временах первотворения. Песни – поэтическое искусство – он смог познать, отведав меда поэзии из чудесного котла Одрерир (о меде поэзии еще пойдет речь). На земле же бог увидел магические знаки – руны, которыми можно было передавать сокровенное знание. Он потянулся за ними, поднял их и рухнул с дерева, освободившись от муки и обретя тайное знание.

Что заставило верховного бога принести себя в жертву, да еще самому себе (как поведал Один в «Речах Высокого»)? То же, что заставило его на коне спуститься в преисподнюю, чтобы там поднять из кургана вёльву – стремление к знанию прошлого и будущего, всех тайн мироздания. Сам Один – отец богов, – конечно, был причастен этим тайнам, но ему нужна была и магическая власть над миром. Такую власть давало не просто знание, а знание магическое, доступное только после прохождения мучительного ритуала; этот ритуал равнозначен был смерти, а значит, способности проникнуть на тот свет, в иные миры, увидеть и познать их. Мир был создан из тела древней жертвы – великана Имира, убитого самим Одином и его братьями; чтобы познать все тайны творения, последовавшего за этим жертвоприношением, нужно было самому принести себя в жертву на мировом дереве, откуда видны все миры.

Здесь мы и подходим к тайне имени мирового дерева – к тому, почему вселенский ясень назывался «Конем Игга». Испытательные ритуалы – или инициации – были главными в жизни древних обществ: прежде чем стать воином – взрослым мужчиной, – необходимо было пройти испытания, иногда тяжкие и мучительные (во многих религиях обряд обрезания сохранился как пережиток древних возрастных инициаций). Но самыми сложными были испытания, которые должен был пройти стремящийся к сверхъестественной мудрости, знанию тайн мира шаман или друид. Эти испытания приравнивались к смерти и воскресению шамана, уже наделенного на том свете сверхъестественными знаниями. Шаманы во многом напоминали Одина, ибо и они наделялись способностью проникать (в разных обличьях) во все миры мифологической вселенной, находить там души умерших (или умирающих). О своих странствиях они повествовали во время экстатических ритуалов, приходя в исступление – Один был богом вдохновенной, исступленной, магической поэзии (значение самого слова «шаман» – исступленный, впадающий в транс человек, близко значению имени Один).

Наконец, шаману нужен был волшебный помощник, который, наподобие сказочного Конька-горбунка, переносил бы его в иные миры. Таким помощником чаще всего представляли коня, или оленя (вспомним о роли оленя в скандинавской мифологии), но это были, конечно, не настоящие, а мифологические, точнее даже, символические животные. Главным «помощником» шаманов Северной Евразии – той области, где шаманские культы были особенно развиты, – был бубен, ударный инструмент, звуки которого сопровождали процесс камлания, путешествия на тот свет. Бубен и считался шаманским «конем». На бубне (и костюме шамана) изображалось мировое дерево с животными и птицами, в которые мог обращаться шаман, путешествующий по всем сферам мироздания. Мировое дерево открывало шаману путь во все миры, как Иггдрасиль – Конь Одина – открыл ему путь к познанию вселенной.

Ясень Иггдрасиль был не только древом предела, но и древом судьбы – недаром у его корней было жилище дев судьбы норн, а в кроне – небесной Вальхалле – валькирии, определявшие судьбу того, кто вступал в битву. Как уже говорилось, в мифах многих народов считалось, что в ветвях и листьях мирового древа обитают души нерожденных младенцев – может быть, не только судьба, но и сама будущая жизнь людей была связана с мировым древом жизни. Но Один, утвердивший свой престол главы богов у мирового ясеня, всматривался оттуда во все миры не для того, чтобы заботиться о будущих судьбах младенцев, – такой удел был у норн. Отец богов был поглощен иной гнетущей его заботой – о грядущих судьбах всего мира и самих богов: чудовища преисподней не только подгрызают корни мирового древа, они готовы вместе с великанами Утгарда и огненными монстрами Муспельсхейма пойти войной на Мидгард и Асгард: мировое древо сотрясется, когда начнется эта последняя битва…



Боги сделали из деревьев людей и дали мужчине и женщине имена: ***Аск – Ясень*** *и* ***Эмбля – Ива****. От них и произошел людской род, который боги поселили в стенах* ***Мидгарда****.*

Мужская и женская деревянные фигурки *из святилища в Шлезвиге. Ранний железный век*

Вполне реалистическое изображение ***головы викинга*** *вырезано древним умельцем из лосиного рога*

На памятном камне с острова Готланд изображены ***битвы эйнхериев****. Один из фризов изображает бой между пешим войском, во главе которого видна женская фигура* ***валькирии****, и экипажем корабля. Выше – сцена* ***жертвоприношения с изображением повешенного на дереве***

Резьба на портале деревянной норвежской церкви XII века в Урнесе сохранила образ ***оленя, грызущего ветвь мирового дерева***

На руническом камне с острова Готланд изображена ***ладья, переносящая умерших через волны загробного потока***

Царство богов в Мидгарде. Война асов и ванов

Мир богов начался с убийства чудовищного великана; из его расчлененного тела, воплощавшего первобытный и нераздельный хаос, был создан космос – царство культуры, и боги-асы стали первыми культурными героями, изобретателями благ. Сразу после сотворения космоса, определения путей, которыми должны были двигаться светила, асы, собравшиеся на Идавелль-поле, само название которого могло значить «поле неустанной деятельности», стали строить высокие капища – те жилища богов, которые были одновременно и храмами (главным из них стал Чертог Радости, Глядсхейм, с двенадцатью престолами для асов и престолом для Всеотца, – дополняет «Старшую Эдду» Снорри).

Боги построили кузницу, создали клещи и другие кузнечные инструменты и стали ковать сокровища – так рассказывала Одину сама вльва, вспоминавшая первые дни после творения. Божественные труды были вознаграждены играми на вечнозеленом лугу: боги играли в золотые тавлеи (род шашек), «все у них было только из золота» – это наивное описание золотого века, напоминающее о жажде богатств, к которым стремились германские варвары, дополнялось не столь уж наивным отношением к ремеслу, прежде всего – кузнечному, как к божественному делу. Огонь самого солнца в мифе раздувался кузнечными мехами – кузнецы у многих народов почитались сверхъестественными умельцами, обладающими магическими знаниями. Имя знаменитого эпического кузнеца, которому посвящена специальная песнь в «Старшей Эдде», – Вёлунд – сродни имени провидицы вёльвы: он кует сокровища и одновременно строит козни против пленившего его конунга (русское слово «козни» родственно слову «кузнь, кузнец»). Сами боги были кузнецами, но чаще этим ремеслом занимались черные альвы, та часть природных духов, что обитала в земных недрах и каменных жилищах (в одном из них исчез отправившийся на поиски Асгарда Инглинг): ведь руда и драгоценные металлы были скрыты в земных глубинах. Впрочем, и скандинавские знатные люди не брезговали кузнечным ремеслом. С кузнецами – изготовителями стихов – сравнивали и поэтов-скальдов. Ас Локи, породивший чудовищ, которые должны сгубить мир, на поэтическом языке именовался «кузнецом несчастья». Но пока еще боги пребывали в золотом веке и, казалось бы, ничто не предвещало их грядущей гибели.

Но и золотые тавлеи – игра богов – не беззаботное развлечение: ведь в этой игре всегда есть проигравший. Еще Тацит писал о том, что германцы относились к игре (в кости), как к важному делу, и азарт их доходил до того, что, проигравши все, они ставили на кон свою свободу и тело. Игра была в древности сродни поединку и гаданию о главном – жизни или смерти. Одна из величайших эпопей мировой литературы – индийская Махабхарата, «Великая битва» разразилась из-за соперничества двух божественных царских родов, один из которых проиграл другому царство. Ж. Дюмезиль сравнил эту битву с той войной – первой войной в созданном богами мире, – которая разразилась между асами и ванами – двумя родами богов в скандинавской традиции.

Из прорицания вёльвы мы не знаем, чем закончилась божественная игра, знаем только, что золотой век длился недолго, и его конец связан с явлением трех великанш из Ётунхейма. Кто были эти великанши и как они вмешались в божественную игру – неясно; можно лишь догадываться, что они и были тремя норнами, прервавшими течение золотого века, – мир стал открыт грядущему. Тогда асы вернулись к божественным трудам, создали племя карликов и самих людей. Карлы были созданы чудесными умельцами, они научились создавать волшебные предметы, которые не под силу было сделать и самим богам; об этих волшебных вещах еще пойдет речь дальше. Затем боги наделили жизнью и сознанием Аска и Эмблу; тут и упоминаются в открытую норны, они стали «судить суд» и «выбирать жизнь детям людей».

Далее и следует рассказ о первой войне. Война началась тогда, когда в мир богов неведомо откуда явилась еще одна зловредная колдунья. Боги пронзали ее копьями и трижды пытались сжечь в чертоге Одина, но она вновь рождалась из пламени и творила волшбу колдовским жезлом, покоряя своим чародейством умы. Помимо имени Хейд – обычного прозвания ведьм, – она звалась еще и вёльвой: неясно, рассказывает ли пробужденная Одином провидица о самой себе – ведь она жила до начала времен. Но собственное имя колдуньи было Гулльвейг, и оно было символичным для всей эпохи германского варварства – от первых походов против Рима до эпохи викингов; оно значило: «Сила золота» или «Жажда золота».

Боги терпели ущерб от незваной пришелицы и, судя по прорицанию вёльвы, ущерб они связывали с кознями ванов, ибо, воссев на «троны могущества», они стали совещаться, брать ли им с ванов выкуп или стерпеть обиду. Стерпеть обиду означало страшное унижение для людей архаического общества, тем более на это не мог пойти воплощавший идеалы викингов Один. Он начал войну, метнув копье в войско ванов. Мы так и не поймем до конца, виноваты ли были ваны, или в распре из-за золота были виновны все боги – в «Прорицании вёльвы» нет описания этого сюжета, ведь древние слушатели (и сам Один) и так знали, из-за чего началась первая война. Мы можем лишь предполагать, что ваны подослали Гулльвейг к асам, ибо они были богами плодородия, изобилия и, стало быть, богатства; кроме того, они были сведущи в колдовстве. Вообще обычаи ванов были не те, что у асов; у этих богов плодородия существовал даже обычай брака между братьями и сестрами, среди «нормальных» людей и богов считавшийся тягчайшим преступлением – кровосмешением. Сам Ньёрд был женат на сестре, и его детьми были Фрейр и Фрейя.

В распре с этим странным родом богов потерпели поражение асы, стены Асгарда рухнули, но боги заключили мир и обменялись заложниками. Обряд, который совершили боги, заключая мир, кажется нелепым и мало аппетитным: асы и ваны подходили к чаше, плевали в нее, а чтобы этот труд и знак мира не пропал втуне, поясняет Снорри в «Младшей Эдде», они сотворили из слюны человека и прозвали его Квасир. Имя этого существа проясняет для нас суть ритуала: это имя родственно русскому слову «квас» и означает легкий хмельной напиток. Слюна была естественным ферментом, необходимым для брожения хмельного питья. Значит, асы и ваны не просто плевали в сосуд, они готовили питье для пира, который и должен был закрепить мир. Пир – священное действо у германцев, затеять распрю на пиру считалось преступлением. «Пир на весь мир» должен был состояться после первой мировой войны – войны между асами и ванами.

Квасир же стал мудрейшим человеком, и не было вопроса, на который он не мог бы ответить – а такая способность, как мы уже знаем, более всего ценилась средневековыми скандинавами. Квасир остался у асов – стал заложником мира.

Заложниками вообще должны были стать «лучшие люди», говорится в «Саге об Инглингах», и они должны были получить почетные места в своих новых обителях. От асов к ванам пошли Хёнир (о нем, добавляет Снорри в «Саге об Инглингах», асы сказали, что он будет хорошим вождем) и Мимир, от ванов в Асгарде поселились Ньёрд (прозванный Богатым, как уточняет Снорри), Фрейр. Вместе с братом в Асгарде оказалась и Фрейя. Но странная и даже страшная судьба ждала часть этих заложников. Мимир и Квасир считались мудрейшими среди асов и ванов. Когда Хёнир получил в Ванахейме (Жилище Ванов) причитающееся ему место вождя, Мимир стал его советником. Но когда Мимира не было рядом с Хёниром на тинге – собрании ванов, тот не мог сам принять решения. «Пусть решают другие», – говорил этот ас. Тогда ваны заподозрили, что асы обманули их и Хёнир не такой уж хороший вождь. Их гнев пал на невиновного Мимира, но такова судьба заложников: ваны отрубили Мимиру голову и отправили ее к асам. Тогда Один взял голову Мимира, набальзамировал ее и произнес заклинание, так что голова ожила, и бог мог беседовать с ней о судьбах грядущего.

Мы уже знаем, что Один умел оживлять мертвецов – он поднял из могилы вёльву, чтобы узнать о конце света. Создания, жившие в начале времен, как вёльва, обладали и тем знанием об их конце, каким не мог владеть Один, рожденный позднее; значит, и Мимир был, скорее, первобытным великаном, чем богом из асов, – отсюда его необычайная мудрость. Другой миф об Одине обнаруживает эту древнюю и даже враждебную богам природу Мимира. Мы помним, что Мимир был хозяином источника мудрости, который течет у корней ясеня Иггдрасиль. Один хотел напиться из источника, но Мимир потребовал в залог у бога его глаз и скрыл его в своем источнике. Может быть, из-за этого залога и сам Мимир оказался в заложниках у ванов и поплатился головой, но и Один ради мудрости, внутреннего, глубинного прозрения лишился части зрения внешнего.

Так или иначе, гибель Мимира не привела к очередной распре между асами и ванами. Согласно «Саге об Инглингах», Один сделал Ньёрда и Фрейра жрецами у асов, так что они стали богами – диями, равными асам. Жрицей стала и Фрейя, которая научила асов колдовать. Но судьба еще одного заложника оказалась не менее драматична, чем судьба Мимира. Квасир много странствовал по свету и учил людей мудрости. Но два зловредных цверга-карлика, Фьялар и Галар, заманили его в гости, чтобы поговорить с глазу на глаз, и там убили. Мы уже знаем, что отправившийся в гости к карликам – хтоническим тварям – может пропасть, но здесь карлы решились на страшное преступление – убийство гостя. Чтобы решиться на такое и вступить в конфликт с богами, нужно было мечтать об обретении сверхъестественных ценностей. И карлики обрели такую ценность: кровь Квасира, смешанную с медом, они слили в две чаши и котел, прозванный Одрерир. Это имя значило «Приводящий дух в движение» и, стало быть, относилось к самому напитку, а не только к сосуду. Этот напиток и получил название «меда поэзии», ибо каждый, кто пробовал его, становился скальдом или ученым. «Наука» в те времена не была отделена от поэзии, знание о мире было мифологическим, а значит, поэтическим знанием, знанием священных преданий и магических заклинаний. Магия вообще оказывалась в древнем обществе сродни науке, ибо в представлении людей того времени позволяла овладеть тайнами материального мира, подчинить его себе. И в средние века поэзия, риторика были непременными предметами высшего образования: недаром сам рассказ о «меде поэзии» включен исландским ученым Снорри в раздел «язык поэзии» – часть «Младшей Эдды».

Преступные карлы завладели священным напитком и, чтобы скрыть преступление, сказали асам, что Квасир сам захлебнулся в собственной мудрости, «ибо не было человека столь мудрого, чтобы выспросить у него всю мудрость». Мы видим, что эти хтонические твари оказались тут же наделенными языком метафор – Квасир, сам бывший воплощением напитка, содержавшего мудрость богов, действительно погиб (захлебнулся) в другом напитке, изготовленном из его крови. Это было только начало мифологической истории меда поэзии – он еще должен оказаться во власти великанов, потом, у Одина, а уж бог поделится им с людьми…

Но уже сейчас можно заметить, что отношения между разными родами мифологических существ – богов, карликов, великанов – строились на основе обмена ценностями и злодеяниями: к асам была подослана Гулльвейг, Один обменял глаз на способность провидения и получил от ванов голову Мимира. Этот обмен был связан с конфликтами и жертвами: жертвоприношение становилось и основой культа скандинавских богов.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.