

Исследования

УДК 82.3

Конча С. В.

К РЕКОНСТРУКЦИИ ИНДОЕВРОПЕЙСКОЙ МИФОЛОГИИ

Рассматриваются вопросы выделения основного ядра индоевропейской мифологии. Основным мифом, по мнению автора, является битва богов и демонов с последующим сотворением существующего мироздания, людей и установления законов.

Ключевые слова: индоевропейская мифология, боги, демоны, творения мира, битва богов.

1. Что такое «индоевропейская мифология»?

Принято считать, что древняя общность индоевропейских народов проявляется не только в элементах их языковых систем, но и во многих особенностях идеологических норм и мировоззренческих представлений, обнаруживаемых, прежде всего, в мифологических традициях. Во многих работах по мифологии и истории культуры содержатся отсылки к «мифологии индоевропейцев», к «индоевропейскому пантеону», как к чему-то вполне определённом, чётко очерченному и явственно выделяющемуся на фоне иных традиций. Однако, если мы с целью выяснения того, что же представляет собой «мифология индоевропейцев» обратимся к обзорным работам по индоевропейской истории и культуре [например, 2], к мифологическим справочникам, а также к изданным у нас исследованиям по мифологии [в частности 12, 4], нас ожидает, скорее всего, разочарование. Определение «индоевропейский» прилагается в них чаще всего ко взятым непосредственно из письменных источников мифологемам и образам богов, едва ли уходящих глубже II–I тыс. до н. э., тогда как является общепризнанным, что как таковая «индоевропейская древность», даже понимаемая в самом широком смысле, может быть определена самое позднее IV–III тыс. до н. э. Таким образом, соотносённость той или иной мифологемы или образа с уровнем «индоевропейской» хронологической глубины неизбежно предполагает необходимый элемент реконструкции, который в большинстве соответствующих работ либо отсутствует, либо сводится к соображениям самого общего порядка.

Правда, благодаря лингвистическим изысканиям, устанавливается общность и лексическое тождество некоторых обожествляемых разными и.-е. народами явлений: индоарийский *Дьяус-питар* этимологически тождествен римско-латинскому *Юпитеру*, иллирийскому *Дейпатуру*, греческому *Зевсу (-патуру)* германскому *Тию*, хеттскому *Тивазу* — все эти имена восходят к и.-е. **deius*¹ «светлое небо» + **pater*- «отец» и указывают на то, что божество неба, будучи в уже в значительной мере антропоморфизированным, почиталось в общеиндоевропейский период в качестве одного из верховных богов. К подобного рода соображениям приводят тождества: *Ушас* = *Эос* = *Аврора* — «богиня утренней зари», *Парджанья* = *Фьоргун* = *Перкон* — «божество дуба» (в некоторых традициях приобретает черты громовержца) и т. п. Установление этих соответствий, безусловно, бросает некоторый свет на *собственно* индоевропейские мифологические представления, однако всё же мало что даёт для понимания *особенностей* индоевропейской системы воззрений, учитывая, что немного найдётся народов и племён, не обожествлявших в той или иной степени небо, утреннюю зарю и могучие деревья.

Среди не слишком многочисленных (в доступной у нас литературе) попыток воссоздать элементы индоевропейской мифологической сюжетики наибольшей известностью в научной среде пользуются работы Вяч. Вс. Иванова и В. Н. Топорова, в которых за основу реконструкции приняты балтийские мифологемы о Перконе и соответствующие им следы славянских представлений о Перуне [5, 12]. Устанавливая очень архаичным (по мнению авторов) балтославянским представлениям аналогии в мифологических традициях хеттов и индо-иранцев

¹ Параллельно от этого же корня во многих языках образовалось нарицательное имя бога.

(наиболее рано зафиксированных на письме), авторы приходят к выводу о существовании в общеиндоевропейский период довольно развитой исходной формы мифа, производные от которой чётко прослеживаются в большинстве сохранившихся письменных или устных мифологических традиций и.-е. народов.

В общих чертах содержание реконструируемого названными исследователями мифа таково [5, с. 136–140; 11]. Некое хтоническое божество (демон), имеющее вид змея, похищает с неба солнце, луну, звёзды и прячет их где-то в недрах земли (внутри скалы или горы), это же существо препятствует течению небесных вод. В некоторых, очевидно тоже очень древних, версиях мифа злой демон-змея похищает также жену (невесту) бога грома и молнии, чем, конечно же, вызывает особенный гнев последнего. Разгневанный громовержец отправляется на поиски своего змееподобного противника; он разъезжает по небу в грохочущей колеснице и мечет с неба молнии-стрелы. Демон пытается спрятаться, проникая (или перевоплощаясь) последовательно в дерево, гору, животное, человека, но громовержец его всюду находит и поражает своими стрелами. Наконец змею удаётся всё же улизнуть от грозного бога небес, спрятавшись в глубинах вод². Сразу же после этого запертым накануне водам возвращается способность свободно течь — воды прорываются и разливаются вокруг. Громовержец отыскивает спрятанные змеем светила (осмысливаемые также как небесный скот) и возвращает их на место. Найдя (или отвоевав у слуг змея) свою похищенную супругу, громовержец смирят свой гнев. Общее благополучие и миропорядок восстанавливаются, всё вокруг ликует и славит грозного бога грома и молнии.

Считая этот сюжет свойственным всем без исключения и.-е. народам и лежащим в основе многих других сюжетов о змеборстве, Вяч. Вс. Иванов и В. Н. Топоров называют указанный сюжет «основным индоевропейским мифом».

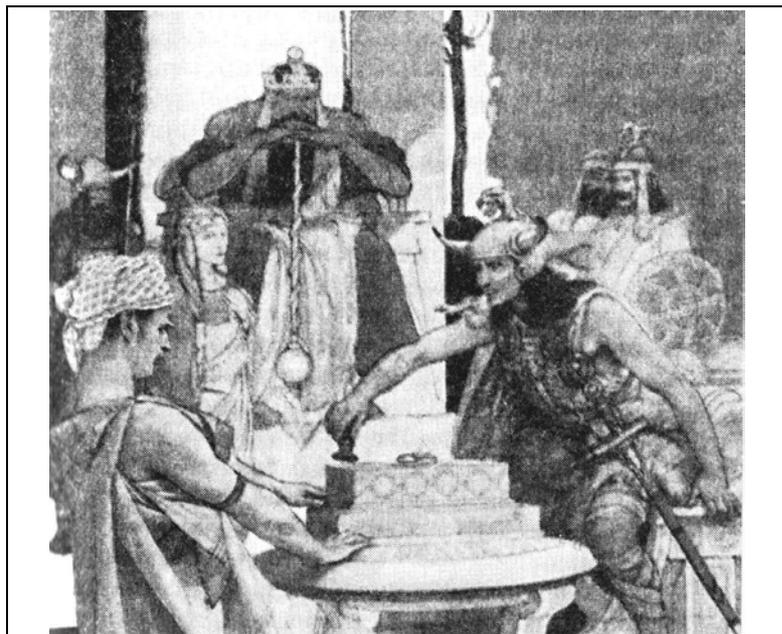


Рис. 1. Луг (в рогатом шлеме) на собрании богов в Таре; на троне сидит бог Нуаду (с рисунка Э.Уоллказинса).

Вариации и отголоски «основного мифа» авторы находят всюду (в мифах, сказках, песнях, легендах, обрядах), где речь идёт о борьбе противников, из которых один может каким-то образом подозреваться в божественном (небесном) происхождении, а второй какими либо чертами напоминает змея или жителя подземных (подводных) глубин. Соответственно, основная схема мифа обростает у Вяч. Вс. Иванова и В. Н. Топорова, а также у их последователей всё большим количеством подробностей и деталей, так что, по выражению Л. С. Клейна, «изучение мифов незаметно переросло в мифотворчество» [8, с. 61].

Нетрудно видеть, что реконструированный на основе множества сопоставлений (но при этом встречающийся в сказках многих народов почти в дословном воспроизведении) «основной миф» является мифопоэтическим осмыслением грозы. Устойчивость и повсеместная распространённость являющихся нам в составе «основного мифа» образов и ситуаций, поэтому, не удивительна. Сами же В. В. Иванов и В. Н. Топоров указывают на огромное число *неиндоевропейских* параллелей «основному мифу», нередко весьма выразительных, обнаруживаемых на

² Или же из тела поверженного Змея рождаются змеи, жабы, мыши, черви и др. существа, привязываемые к подземному и подводному мирам.

огромном пространстве от Центральной Африки до Дальнего Востока [5, с. 142–156]³. Миф удивительно похожий на реконструируемый «основной индоевропейский» содержится уже в шумерских табличках III тыс. до н. э., среди древнейших текстов когда либо зафиксированных на письме [9, с. 178–186]. В этой связи вслед за недоумённым вопросом некоторых авторов «почему основной?» следовало бы также задать вопрос «почему индоевропейский?».



Рис. 2. Изображение на кельтской монете (Франция, I в. до н. э.).

Названные обстоятельства не позволили большинству исследователей отнестись с доверием к построениям В. В. Иванова — В. Н. Топорова, несмотря на «освящённость» их концепции «основного мифа» в авторитетном двухтомнике «Мифы народов мира».

Точно так же, как и мотив битвы громовержца с подземным похитителем солнца, далеко за пределы индоевропейской области выходят многие другие мифологические элементы и образы, относимые в некоторых изданиях к «индоевропейским»: мировое дерево, брак неба-отца и матери-земли, антитеза небесных и земных (или подземных) божеств, летающий (крылатый) змей-дракон, путешествия в подземный мир за волшебными предметами, молодильные яблоки, живая вода (напиток бессмертия) и т. д.

Представленность всех этих элементов среди мифологического наследия многих и.-е. народов не обязательно может указывать на их хронологическую соотнесённость с «общеиндоевропейским уровнем», т. е. со временем, для которого предполагается существование ещё слаборасчленённого индоевропейского языкового и культурного единства. Но даже если бы соотносимость каких то из них с «индоевропейской древностью» была бы доказана, широкий круг неиндоевропейских аналогий заставил бы, скорее, говорить об «общевразийской», «ностратической», или же «общечеловеческой» (ср. мнение о едином языке [13]) природе этих элементов, но, во всяком случае, не о специфически индоевропейском их характере.

Естественным образом возникает вопрос: могут ли быть «индоевропейские мифы» (связные повествования о богах или героях божественного происхождения) выявлены (реконструированы) в принципе?

2. Некоторые методологические замечания

Если заимствование отдельно взятых образов — как мировое дерево или летающий дракон — могло быть осуществлено, по-видимому, довольно легко, то заимствование целых больших сюжетов, наполненных многими общими подробностями, аналогичными по своим функциям и характеристикам персонажами, предполагает какие то особые отношения между носителями таких сюжетов.

Конечно нет никакой необходимости говорить о заимствовании (общем прототипе) мотивов, изображающих, например, борьбу за охотничьи или пастушьи уголья, кровную месть, борьбу за власть, поиск невесты героем, вступающим по ходу действия в стычки с врагом и т. п. [15]. Точно также нет оснований усматривать общий источник для распространённых повсюду представлений о божествах солнца, земли, луны, грозы, ветра и прочих, взаимоотношения между которыми в мифах воспроизводят отношения повсеместно свойственные племенным или раннегосударственным обществам [18].

Однако имеется немало примеров, когда мифологические и эпические сюжеты основанные, казалось бы, на самых распространённых универсалиях, оказываются усложнёнными поразительно похожими деталями, появление которых трудно назвать типологически закономерным. Возможно, в каких то случаях природа этих сходств может быть объяснена общими чертами быта, стереотипами поведения и мировоззренческими нормами, о которых известно

³ Ссылки авторов на то, что в этих сказаниях содержатся, якобы, существенные элементы, отличающие их от «основного и.-е. мифа» едва ли могут быть приняты, поскольку реконструируемый «основной миф» представляет собой лишь *общую схему*, реальные же и.-е. тексты не менее отличаются между собой.

пока что очень мало. Однако неправильным было бы исключать вероятность распространения таких сюжетов через посредство контактов и взаимовлияний, а где-то, может быть, и восхождения их к общему «протомифу» — структурированной системе представлений народов и племён, близкородственных и (или) соседствующих в далёком прошлом, но волею исторических судеб разбросанных по отдалённейшим странам.

Исходя из вышеизложенных соображений, попробуем очертить основные методологические критерии, благодаря которым мифологический сюжет, приблизительно соответствующий уровню «индоевропейской древности» в принципе мог бы быть обнаружен. Таковой сюжет должен:

- 1) быть зафиксирован в отдельных и.-е. традициях, *непересекающихся в историческое время*,
- 2) не иметь далеко уходящих во времени и пространстве параллелей вне индоевропейской семьи,
- 3) не быть явным отображением какого-то наблюдаемого повсеместно природного явления или катаклизма, как-то гроза, смена времён года, наводнение, затмение и т. д.
- 4) не сводиться исключительно к воспроизведению какого-либо повсеместно распространённого ритуала или обычая: инициации, сватовства, смене «священного царя», обряда погребения (как правило, предполагающего в мифологических схемах последующее воскрешение).

Впрочем, следует оговориться, что в случае соответствия достаточно большого числа деталей и подробностей, не принадлежащих непосредственно к изображению, например, грозы, наводнения или состязания за невесту, мифический сюжет удовлетворяющий требованиям 1 и 2 также имеет шансы быть определённым как восходящий к общему источнику (т. е., в нашем случае, как индоевропейский). В случае же обнаружения сюжета, соответствующего критерию 1, также и за пределами индоевропейской области нужно попытаться установить не было ли какое-то из ответвлений и.-е. традиции его источником.

3. Первобитва индоевропейской мифологии

Вероятно, нижеследующая гипотеза может оказаться повторением отчасти где-то, кем-то уже высказываемых идей⁴. Во всяком случае достаточно важным является уже то, что в отечественных — советских и постсоветских — изданиях, включая переводы зарубежных исследований, нет даже упоминаний о сопоставлениях, аналогичных предлагаемым ниже⁵. Тем не менее, как это ни странно, мифический сюжет, удовлетворяющий, по крайней мере, большинству сформулированных критериев, без особого труда обнаруживается в большинстве зафиксированных на письме мифологических и.-е. традиций: в ирландской («Битва при Маг Туиред») [14, с. 33–48; 7, с. 53–121], скандинавской (обе «Эдды») [12, 18], древнегреческой («Теогония», начальные разделы «Мифологической библиотеки» и др.) [3, с. 21–51; 1, с. 5–11], индоарийской («Ригведа» и некоторые фрагменты «Махабхараты») [16, 10, с. 437–460].

Ниже на конкретных фактах будут прослежены соответствия определённых мест из указанных источников и выводимость, содержащихся в них мифологем от общего прототипа. Но для того, чтобы незнакомый с вышеназванными текстами читатель мог яснее представить себе, о чём именно будет идти речь, предлагаю ознакомиться вначале с изложением результата реконструкции — предполагаемой схемой того «первомифа», или сюжета-прототипа, который, по всей вероятности, лежит в основе соответствующих фрагментов указанных письменных традиций.

Итак, возможная реконструкция одного из древнейших индоевропейских мифов сводится к следующей схеме.

⁴ Литература по сопоставительным исследованиям мифологических сюжетов велика и не всегда у нас доступна.

⁵ В некоторых новейших изданиях подобные упоминания всё же имеются, но речь идёт, скорее, об общих параллелях типологического характера [7, с. 53].

На одной из ранних стадий миротворения, задолго до возникновения людей и устройства обитаемого ими мира, возникает конфликт между племенем богов и племенем в чём то им подобных демонических созданий (великанов, полубогов, титанов), возглавляемых неким могущественным существом, возникшим одним из первых в мире и, по некоторым версиям, являющимся предком и самих богов. Борьба идёт с переменным успехом, но всё же демонам удаётся значительно потеснить богов, отобрать у них часть владений, похитить некие магические предметы, имеющие важное значение для существования и благополучия богов.

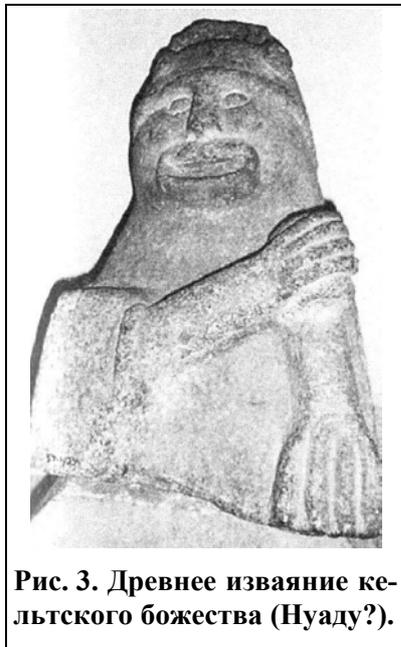


Рис. 3. Древнее изваяние кельтского божества (Нуаду?).

Среди враждебных богам демонов и великанов нет единства относительно дальнейших отношений с богами, некоторые стремятся к полному истреблению племени богов, некоторые (в том числе и Первосущество) склоняются к мирному сосуществованию, требуя от богов лишь признания превосходства демонов. Богов не устраивает ни первое ни второе: собравшись на совет они решают навсегда освободиться от притеснений извне или погибнуть.

В это время среди богов появляется молодой представитель их племени, дотоле неизвестный, выросший в некотором тайном месте. Выясняется, что он сын (внук) одного из главных богов (бога неба?) и представительницы племени демонов, происходящей по прямой линии от Первосущества. Молодой бог поражает собрание богов своими способностями, ростом, красотой и силой; кроме того, по заверениям проводцев, именно этому богу суждено быть погубителем враждебной силы. Вопреки возражениям отдельных представителей племени, совет вверяет сыну бога неба руководство ополчением богов в их решающей схватке с демонами. Будущему вождю вручается чудесное, изготовленное лучшими мастерами,

оружие — в частности громовой молот, испускающий молнии.

Узнав о стремлении богов к независимому существованию, Первосущество приходит в ярость. Оно собирает вместе всех великанов и демонов и порождает новых ужасных чудовищ, специально предназначенных для уничтожения богов.

Армия богов и армия демонов и чудовищ сходятся в ожесточённой битве. Удача склоняется на сторону богов, но в это время на поле боя появляется особо ужасное и огромное чудовище, занимающее собой значительную часть вселенной, обладающее смертоносным взглядом или же пышущее огнём — по некоторым версиям, это и есть трансформировавшееся Первосущество. При виде чудовища, боги трепещут и обращаются в бегство. В это время на поле битвы появляется сын бога неба — он мчится в быстроходной колеснице, сопровождаемый ветрами, и бесстрашно устремляется навстречу врагу. В тот самый момент, когда чудовище готово поразить молодого бога смертоносным взглядом или же проглотить его, герой мечет чудовищу в голову свой громовой молот (громовой камень, молнию) и насмерть поражает его. Уязвлённое чудовище испускает целые потоки воды (= крови), в которой погибают многие демоны, оставшиеся же бросаются бежать. Боги во главе со своим полководцем преследуют их и уничтожают большую часть демонов и чудовищ, лишь некоторым удаётся спастись в отдалённых закутках вселенной. Проникнув во владения демонов, боги находят там отобранные у них священные (магические) предметы и угоняют обратно похищенный некогда демонами скот.

Вернувшись к поверженному туловищу Демона-Первосущества, состоявшийся Герой, рассекает тело на части и создаёт из отдельных частей земную твердь, горы и небосвод, из вылившейся крови Первосущества образуется Океан, окружающий земную поверхность.

Племя богов овладевает властью над всем мирозданием. Своим верховным правителем боги теперь уже единодушно утверждают молодого сына (внука) бога неба и возводят под его руководством свои царственные чертоги, возвышающиеся над небосводом. При непосредственном участии своего предводителя, боги создают людей, воспользовавшись для этого кровью

Первосущества или его помощников. Этим завершается процесс мироустройства и утверждается привычный порядок вещей.

Каждая из основных версий данного мифа — ирландская, скандинавская, греческая, индийская (арийская) — включает по несколько вариантов, различия между которыми могут быть весьма существенными, но в целом общность основной сюжетной фабулы, тождественность основных персонажей прослеживаются достаточно определённо. Сюжетная сложность и многокомпонентность мифа исключает вероятность его независимого возникновения в столь удалённых областях, в связи с чем можно считать выполненным условие соответствия мифа обозначенным выше критериям 3 и 4.



Рис. 4. Древний кельтский шлем, найденный в Темзе.

Теоретически можно предположить распространение, зафиксированной уже в VII в. до н. э. Гесиодом (и в определённой мере канонизированной им), греческой версии мифа на древнегерманский и древнекельтский ареалы где-то в первой половине I тыс. до н. э., но взаимовлияние греческой и индийской традиций около рубежа II и I тыс. до н. э., по-видимому, исключается. Следовательно, можно считать, что указанный мифологический сюжет удовлетворяет также и критерию 1.

Сложнее обстоит дело с критерием 2, то есть проблемой параллелей во внеиндоевропейских традициях. Практически *буквальное* соответствие вышеприведённому сюжету представляет собой знаменитая вавилонская поэма «Энума элиш» («Когда вверху»), воспевающая Мардука,

внука бога неба Ану, одерживающего победу над *первосуществом* Тиамат и создающего из её тела небосвод и землю [14, с. 28–33; 20, с. 99–109]. Древнейшие списки поэмы, написанные на позднеаккадском языке, были обнаружены археологами при раскопках в Месопотамии. Найденные образцы не являются очень древними — их относят к концу II–началу I тыс. до н. э. (таким образом, они почти синхронны «Теогонии» и «Ригведе»), однако считается весьма вероятным, что возникновение поэмы следует относить к периоду раннего возвышения Вавилона — XIX или XVIII вв. до н. э., — так как с этого времени, Мардук, который являлся первоначально покровителем Вавилона, начинает утверждаться в качестве общемесопотамского божества [14, с. 33–34].

Некоторые черты сходства с вышеприведённым сюжетом имеют также некоторые финикийские сказания о богах, хотя они зафиксированы довольно поздно и явно испытали влияние греческой традиции. Наконец, отдалённую параллель индоевропейским сказаниям о войне богов с великанами можно усмотреть также в древнекитайском сказании о борьбе божественного императора Хуанди с демоном Чию.

Таким образом, хотя практически все сохранившиеся письменные индоевропейские мифологические традиции, содержащие сказания о богах, содержат вышеуказанный сюжет, мы не можем считать его ни исконно индоевропейским, ни также заимствованным индоевропейцами в эпоху, близкую эпохе предполагаемого единства. В то же время, кажущаяся, на первый взгляд, естественной (ввиду представлений о шумеро-вавилонских истоках многих явлений культуры), вероятность происхождения индоевропейских разновидностей сказания от месопотамского мифа о Мардуке, также наталкивается на ряд препятствий, о которых будет сказано ниже.

Как бы то ни было, пока что нет оснований считать данный мифологический сюжет по происхождению ни индоевропейским (а также эллинским или индоарийским), ни месопотамским. Поскольку определить с удобным и не вызывающим сомнений названием также затруднительно, будем именовать его далее просто Миф.

Где же мог сложиться Миф и каковы были пути его проникновения в столь взаимоудалённые страны как Ирландия, Греция, Индия?

Возможно ответить на эти вопросы нам поможет более близкое ознакомление с отображением Мифа в каждой из упомянутых традиций, учёт их специфических особенностей и степени взаимного сходства.

4. Отображение Мифа в ирландской традиции

Важнейшей особенностью ирландской версии является включение Мифа в псевдоисторическое изложение истории завоеваний Ирландии различными племенами, из которых одни представляют богов, другие демонов, третьи людей. Вероятно, отголоски каких то воспоминаний о реальных межплеменных усобицах на острове наложились на древнюю мифологическую основу. Первыми поселенцами Ирландии названы «племена» Партолона и Немед, которые гибнут в борьбе с фоморами — демонами моря, стремящимися утвердить свою власть на острове [7, с. 71–74]. Поскольку племена Партолона и Немед представляют как бы «генетическую линию» богов, они могут быть сопоставлены с «первобогами» вавилонской (Лажму и Анушар) и скандинавской (Бури и Бор) версий, а также, возможно, с Дьяус-питаром и Вишну ригведийской версии — т. е. с богами, относимыми к первым поколениям племени богов, но не принимающими деятельного участия в последующем описании борьбы богов с демонами и обустройства мира.



Рис. 5. Каменная голова (Британия, I в. до н. э.)

Появившееся затем на земле Ирландии племя Богини Дану побеждает связанное с фоморами племя Фир Болг, но вскоре оказывается в зависимости от фоморов и вынуждено платить дань демонам моря. Боги (а представители племени были именно бессмертными богами⁶) поднимаются на борьбу за своё освобождение, но ряд стычек приводит лишь к незначительным успехам и боги готовятся к решающей битве. В это время в Таре — главном поселении богов — появляется странник, называющий себя Лугом, сыном бога Киану и внуком Диан Кехта, брата правителя богов Нуаду. Матерью Луга была Этне, дочь правителя фоморов Балора. Последнему было дано пророчество, что сын его дочери лишит его самого власти и жизни, поэтому Балор заточил свою дочь в башне⁷, но Киану смог тайно проникнуть в темницу Этне и соединиться с ней.

Луг обладает всевозможными дарованиями, красотой и силой. Боги подвергают его ряду испытаний, из которых Луг выходит с честью. Зная о пророчестве данном Балору, боги выбирают Луга своим предводителем в войне с фоморами. Лугу оказывают торжественные почести и усаживают на сидение верховного бога, занимаемое обычно Нуаду. Через некоторое время Лугу вручается чудесное оружие, изготавливаемое в течении семи лет лучшими мастерами из племени богини Дану.

Тем временем огромное войско фоморов высаживается на побережья Ирландии. Готовясь к битве, ирландские боги грозятся окутать фоморов всевозможными чародействами, отнять у них мужество, лишить питья, насладиться на них потоки огня, свалить на их головы камни и горы. Мастера из племени Богини обещают без устали чинить оружие и изготавливать новое, врачеватели — главным из них является дед Луга Диан Кехт — излечивать раны и оживлять павших в бою.

Завязывается битва, успех в которой склоняется вначале на сторону племени Богини. Однако по мере того, как фоморы разгадывают приёмы и секреты чародейств богов, силы выравниваются — численность армии фоморов несметна и они непреклонны в бою. Демоны начинают теснить богов. На поле битвы появляется сам предводитель фоморов Балор, он убивает в поединке Нуаду и некоторых других героев из племени богов.

⁶ Собственно говоря, большинство основных персонажей из «племени Богини Дану» повторяют имена божеств общекельтской традиции.

⁷ Наиболее ранние письменные фиксации данного мифа восходят, по мнению исследователей, к V–VI вв. нашей эры.

Во главе войска богов встаёт Луг. Боги пытались до поры не допускать его к битве, но ему удаётся ускользнуть из под охраны и он появляется впереди войска *вместе со своим возницей* (последнее указывает на то, что Луг мчался в битву на колеснице, хотя непосредственного упоминания об этом нет) и устремляется на предводителя фоморов.

Балор обладал губительным глазом, который, будучи открыт, мог испепелить тысячное войско. Этот глаз был постоянно прикрыт огромным веком, поднять которое могли лишь четверо воинов при помощи специального шеста.

И сошёл Луг с Балором в схватке. «Поднимите мне веко, о воины, — сказал Балор — дабы поглядел я на болтуна, что ко мне обратился». Когда же подняли веко Балора, метнул Луг камень из своей пращи и вышиб глаз через голову наружу, так что воинство самого Балора узрело его (глаз). Пал этот глаз на фоморов и трижды девять из них легли рядом. [15, с. 45]

Камень, поразивший Балора, был частью того чудесного оружия, которое изготавливали мастера-чародеи, используя при этом многие волшебные субстанции. Бросок Луга решает исход битвы. Фоморы обращаются в бегство и массово истребляются племенем Богини.

Преследующие фоморов боги, врываются в главный чертог («пиршественный покой») демонов (по некоторым данным он находится на дне моря). Здесь они обнаруживают украденную фоморами чудесную арфу, вселяющую веселье, дрему или грусть, чудесный котёл, способный накормить сколько угодно едоков, а также чудесную тёлку, похищенную у бога Дагды, вслед за которой в Ирландию возвращается вся угнанная фоморами скотина. Боги оставили жизнь некоторым из фоморов, но последние больше никогда не смели затевать вражду с племенем Богини Дану.

Описание подготовки войны богов с демонами, кульминацией которой является избрание полководцем («защитником») богов одного из младших членов племени удивительно похожи, как увидим далее, на соответствующие места из «Энума элиш» а также «Повести об ангирасах» (3-я книга «Махабхараты»). Весьма близки изображения и самой битвы, особенно решающего поединка между молодым богом и его противником, во всех версиях молниеносно поражаемым броском в голову.

В ирландской (и шире — общекельтской) традиции бог Луг считался верховным божеством, он уподоблялся солнцу и, по мнению некоторых исследователей, был именно солнечным богом. Само имя «Луг» по наиболее вероятной этимологии означает «сияющий» [6, с. 104] (ср. лат. lux). «Солнцесияющим», «солнечным тельцом» именуется в вавилонских источниках Мардук. «Подобным солнцу», «солнцеликим» назван в «Махабхарате» бог Сканды, свершающий подвиг, идентичный подвигу Луга.

Дед Луга Диан Кехт является одним из главных богов ирландского пантеона, в его имени, возможно отобразился корень *deiu(s) «светлое небо»⁸, по своему положению в мифе он сопоставим с шумеро-вавилонским богом неба Ану, дедом Мардука и, в какой то мере, с греческим Ураном — богом неба и дедом Зевса.

Существенным отклонением ирландского сказания от предложенной выше реконструкции «первомифа» является отсутствие мотивов «миротворения». Ирландия с самого начала представляет собой уже как бы готовый образ того окружённого океаном «серединного» мира, который в других версиях (скандинавской, вавилонской, греческой) ещё предстоит создать и обустроить.

Примечательно, однако, что сказание о борьбе с фоморами заканчивается упоминанием об обращении богинь Морриган и Бадб, к «*волшебным холмам, устьям рек и могучим водам*», которым они возвещают о великой победе богов. При этом неясно как следует понимать приписываемое Бадб четверостишие:

Мир до неба,
Небо до тверди,
Земля под небом
Сила в каждом. [15, с. 48]

⁸ Обычно имя Диан- объясняют как «быстрый», но ср. Divona - имя галльской богини, фиксируемое в надписях как DIONA и возводимое к *deiuo- «небо» (и «бог») [6, с. 71, 74].

Эти строфы несколько диссонируют с контекстом сказания о битве при Маг Туиред, но зато удивительно перекликаются с описанием создания Мардуком неба и земли (между которыми предстоит обитать людям) из тела Тиамат в поэме «Энума элиш» [20, с. 107]:

Одну половину сделал небесным сводом,
Поставил засов и назначил стражников...
Он прошёл по небу и осмотрел его области...
Великую обитель он установил в Эсхарре,
Великая обитель, Эсхарра, которую он сделал твердью.

Что касается того обстоятельства, что обитаемый (впоследствии) людьми мир создаётся из тела поверженного солнечным богом демона, то в этом плане интересны записанные уже в XIX в. ирландские предания, как бы уточняющие обстоятельства победы богов и гибели предводителя фоморов. В них говорится, в частности, о том, что поражённый Лугом Балор был в дальнейшем повешен вниз головой на дереве и висел там, *источая яд*, до тех пор пока не *распался на две части* [7, с. 469]. В других версиях Луг воодружает отрубленную голову Балора на камень, из головы вытекает влага, которая разрушает камень и образует целое озеро [15, с. 252]. Просматривается явная аналогия с поверженной Тиамат, источающей кровь (влагу), которая смешивается с водами её ранее убитого супруга Апсу (Океана), тело Тиамат разделяется именно на *две части*, ставшие небесной и земной твердями. Согласно Эдде, кровь, источаемая поверженным Первосуществом (Имиром), становится океаном, тело — земной твердью, а череп — небосводом [12, с. 24–25].



Рис. 6. Изображение богини на кельтском бронзовом котле (Дания, II–I в. до н.э.).

О том, что в предводителе фоморов Балоре есть основания видеть некую ипостась Первосущества, говорит отождествление его некоторыми исследователями с Биле (Бели) — ирландским богом смерти и преисподней, который считался также прародителем смертных (людей) [15, с. 122].

Таким образом, приведенные параллели говорят нам о том, что в прототипе известной нам ирландской (кельтской) версии Мифа мотив о сотворении мира (точнее — обители людей) из тела поверженного солнцеликим богом демона (Первосущества) также присутствовал, но по мере прогрессирующей «историзации» изображаемых в кельтской мифологической традиции событий, утрачивал свою актуальность, переосмысливаясь и сохраняясь в рудиментарных отрывках.

В целом ирландскую версию следует признать сохранившейся на удивление полно (ведь речь идёт о средневековом источнике). В ней устойчиво отобразились исходные мифологемы, образы основных персонажей, общий характер и отдельные подробности взаимоотношений между ними. В последнем легко убедиться, сопоставляя тексты «Битвы при Маг Туиред», «Энума элиш» и «Повести об ангирасах».

(продолжение следует)

Л и т е р а т у р а :

1. *Аполлодор*. Мифологическая библиотека. Перевод и комментарии В. Г. Боруховича. — М., 1993 (1959).
2. *Гамкрелиде Т. В., Иванов В. В.* Индоевропейский язык и индоевропейцы. — Т.1-2.- Тбилиси, 1984.
3. *Гесиод*. Полное собрание текстов. Подготовка текстов В.Н.Ярхо, О.П. Цыбенко. — М, 2001.
4. *Дюмезиль Ж.* Верховные боги индоевропейцев. — М., 1986.
5. *Иванов В. В. Топоров В. Н.* Исследования в области славянских древностей. — М, 1974.
6. *Калыгин В. П.* Этимологический словарь кельтских теонимов. — М., 2006.
7. Кельтская мифология. Энциклопедия. Перевод с англ. М., 2006.
8. *Клейн Л. С.* Воскрешение Перуна. К реконструкции восточнославянского язычества. — СПб., 2004.
9. *Крамер С.* История начинается в Шумере. — М., 1991.
10. Махабхарата. — Книга 3. Перевод и комментарии Я.В.Василькова и Л. С. Невелевой. — М., 1983.

11. Мифы народов мира. Энциклопедия. — Т.1-2. — М., 1980 (и др. издания).
12. Младшая Эдда. Перевод О. А. Смирницкой, комментарии М. И. Стеблин-Каменского. — Л., 1970.
13. Мосенkis Ю. Л. Общемировой праязык: история вопроса и постановка проблемы // Происхождение языка и культуры: древняя история человечества. — № 1. — 2007. — С. 5 — 13.
14. Немировский А. И. Мифы древности: Ближний Восток. — М., 2001.
15. Предания и мифы средневековой Ирландии. Перевод и комментарии С. В. Шкунаева. — М., 1991.
16. Протт В. Морфология волшебной сказки. —
17. Ригведа. Мандалы I — IV. Перевод и комментарии Т. Я. Елизаренковой. — М., 1990.
18. Старшая Эдда.
19. Фрэзер Дж. Золотая ветвь. — М., 1984 (и др. издания).
20. Элиаде М. Священные тексты народов мира. — М., 1998.

Статья поступила в редакцию 18.05.2007 г.

Об авторе:

КОНЧА Сергей Викторович — кандидат исторических наук, научный сотрудник Киевского национального университета им. Т. Г. Шевченко.