
СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
Глава 1. Дерево как центр Вселенной	
То, что родилось из Хаоса	13
Где и как растет Иггдрасиль	18
Глава 2. Население Асгарда: дела семейные	
Мудрость Одина	31
Тор и другие: наследники Одина	38
Смешались в кучу кони, дети	43
Таинственная Фрея	49
Свадьба с молотом	57
Удачное сватовство Фрейра	61
Глава 3. Божественное и героическое:	
тайны источников	
От мифа к эпосу	67
Встреча двух культур	72
Руны на скандинавских землях	75
Древний миф на пергаменте и бумаге	80

Глава 4. Скандинавы «по ту сторону»: Вальхалла и не только	
Бесконечный пир и вечное сражение.....	97
Приусадебное хозяйство и курганы.....	104
Гендерный вопрос: стрелы, щиты, скелеты.....	110
Хельхейм — это ад или нет?	114
Глава 5. Животное начало: звери и другие мифические существа	
И снова о мировом древе.....	121
Хтонические создания, вы кто?	123
Слово о парнокопытных и Мировом змее	130
Волчья стая	135
Глава 6. Любовь, красота и месть в суровом мире	
Дети с именами луны и солнца.....	145
Морские глубины.....	148
Мечь — это блюдо, которое подают обязательно!.....	153
Форменное безобразие и супружеская верность	159

Содержание

Глава 7. Божественное и человеческое

Яблочная история.	171
Учитесь, люди: боги-просветители и ремесленники.	187
Испытания для Тора и его свиты.	191

Глава 8. Конец света: каким он будет?

Судьба бога Бальдра: путь к неизбежному	207
Рагнарёк: разрушение и возрождение.	218

Глава 9. Скандинавский миф на камне, на холсте, на экране...

«Звериный стиль», изящная резьба.	229
От древнего мифа до компьютерной игры и комикса	241

Заключение	251
----------------------	-----

ВВЕДЕНИЕ

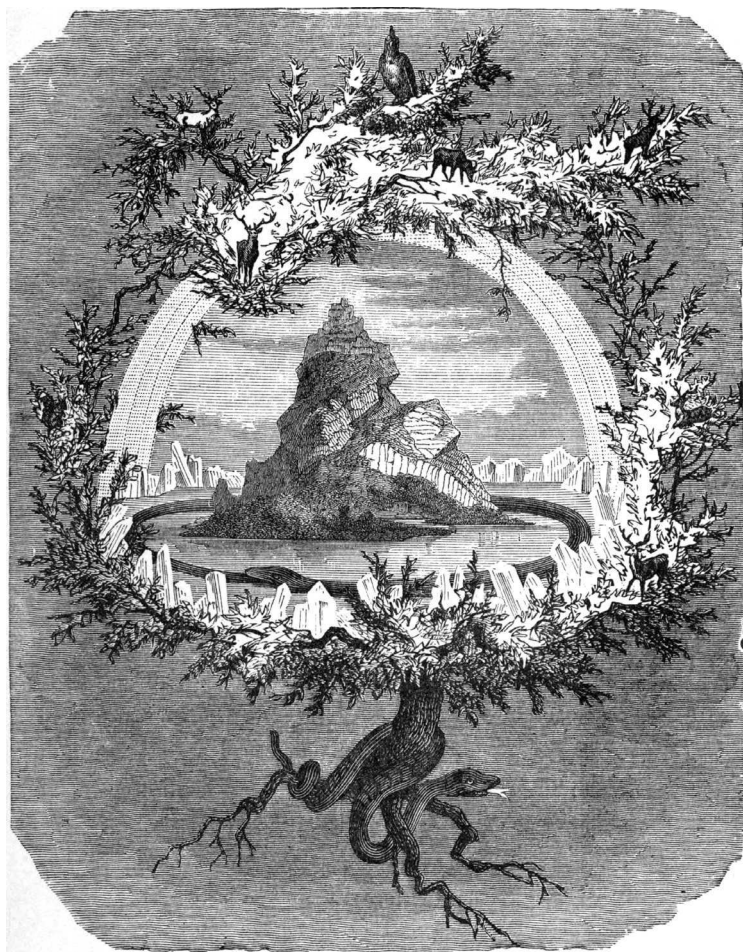
Казалось бы, запредельно далеки от нас времена, когда на земле рождались мифы — увлекательные истории, при помощи которых наши предки старались объяснить мироустройство и причины всего происходящего. Мифы Древней Греции, Египта, Скандинавских государств мы сейчас воспринимаем в основном просто как увлекательные сказки. Но на самом деле их место в истории и культуре гораздо значительнее. Хотя бы потому, что они сопровождают нас по-прежнему. Простой пример — трансформация мифологических героев в супергероев комиксов и компьютерных игр.

Что такое миф? Это не просто рассказ о чем-то случившемся когда-то давным-давно. Это стройная и целостная картина мира, включающая в себя разъяснение явлений природы, зачатки религиозного культа, определение места человека во Вселенной и элементы творчества. Миф рожден человечеством, находящимся «в состоянии детства»: маленький ребенок задает родителям сотни вопросов наподобие «Почему дует ветер?» или «Почему небо голубое?». И система мифов — это попытка разъяснить те вещи, которые сейчас кажутся нам элементарными, но тысячи лет назад наука еще не могла дать на них ответа. Тогда на помощь приходили мифы.

Важно понять, что рождение мифа и первые его записи могут отстоять друг от друга на сотни и даже тысячи лет, поэтому до нас доходят обычно уже не самые ранние версии.

В чем их отличие от религии? Мифологические персонажи живут в мире бок о бок со своими богами, тогда как религия требует безусловного подчинения высшему существу. Миф более мобилен, он развивается вместе с тем, как человек открывает для себя что-то новое, в то время как религия гораздо более статична; не зря же появилось понятие догматов — непреложных истин, которые верующий человек должен принять для себя раз и навсегда.

И речь у нас в этой книге пойдет о скандинавской мифологии, родившейся за много столетий до наступления нашей эры. Она не так известна, как, например, древнегреческая, и не так широко распространена, но менее интересной от этого не становится. Для того чтобы вас не удивляли постоянные переплетения понятий «скандинавская» и «германская», уточним: с точки зрения истории и филологии германцы — это не только жители современной Германии. Это большая группа племен со сходной культурой, которые к началу нашей эры заселяли значительные территории Европы, в том числе и современный Скандинавский полуостров. То есть предки нынешних шведов, датчан, норвежцев — это германцы, так же как предки немцев, отчасти французов и многих других. Ну а государств, которые ныне мы именуем Скандинавскими, во времена рождения мифов еще попросту не существовало, и мы можем в основном говорить о племенах и союзах племен, населявших эти земли. Государства в Скандинавии формируются уже по большей части в эпоху викингов, в IX–XI столетиях.



Ф. Гейне. Иггдрасиль — мировое древо. 1886 г.

Могут ли чему-то научить современного человека древние мифы? С одной стороны, да, ведь в них, как в сказках и притчах, часто поднимаются вопросы верности, чести, правды и лжи, с другой — за тысячи лет

Введение

многие моральные установки значительно переменились, например какой-нибудь знаменитый герой может с гордостью говорить о грабежах, которые он учинил, — ибо это часть воинской доблести — или о весе золота, которым он заплатил за рабыню или даже потенциальную супругу. Но в любом случае эти истории, раскрывая перед нами картину мира далеких предков, обогащают наше собственное культурное и духовное пространство. Скандинавский миф прорастает вокруг нас постоянно: в лице персонажей компьютерных игр, в виде современных кораблей с именами богов Асгарда, в архитектурном орнаменте XX–XXI веков с элементами древнего «звериного стиля». И если у вас пока не было возможности познакомиться с этим суровым, но увлекательным миром более подробно, то наше издание призвано восполнить данный пробел. А чтобы это знакомство было по возможности более полным и ярким, мы сопроводили текст подборкой произведений искусства разных лет, посвященных древнерусской культуре, истории и мифологии. В книге они представлены в виде как репродукций, так и QR-кодов.

ГЛАВА 1

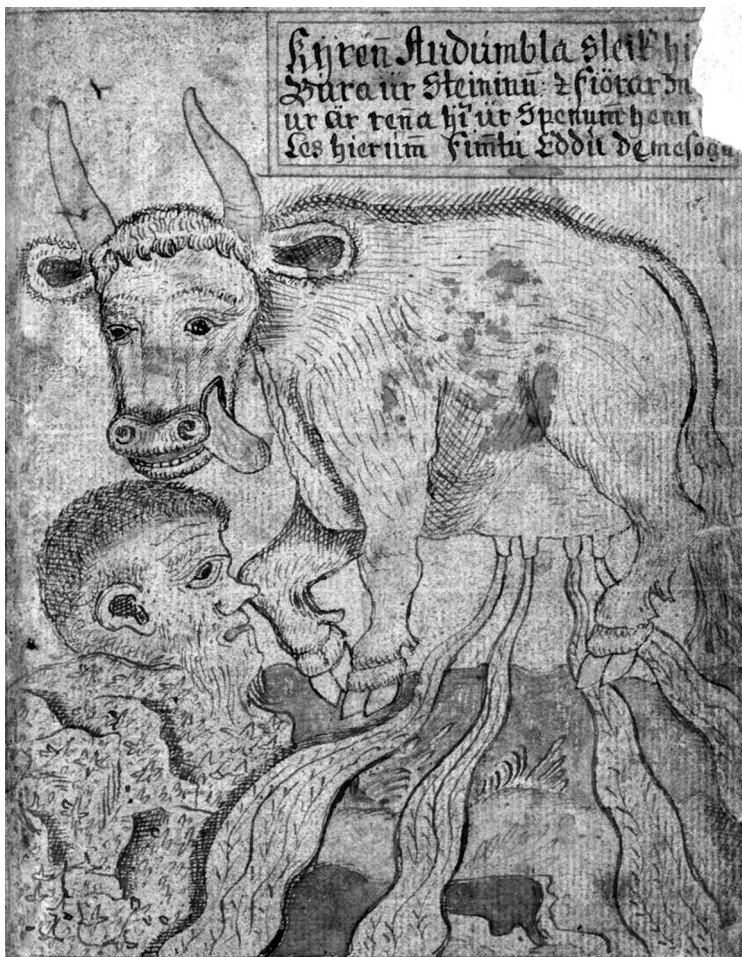
ДЕРЕВО
КАК ЦЕНТР
ВСЕЛЕННОЙ

ТО, ЧТО РОДИЛОСЬ ИЗ ХАОСА

Основа картины мира древнего скандинава — исландский ясень Иггдрасиль, в корнях и ветвях которого располагаются миры людей, богов, великанов, царство мертвых. Но когда и откуда выросло это мировое древо? В некоторых изложениях древних мифов можно увидеть, что Иггдрасиль существовал уже тогда, когда не было ни людей, ни богов, лишь первозданный Хаос. В других говорится, что он вырос одновременно с появлением земной тверди и небесного свода, образовавшихся из частей тела великана Имира. А дело было так.

Во времена первородного Хаоса, когда не существовало ничего, кроме бездны Гиннунгагап, царства тумана Нифльхейм и царства огня Муспелхейм (а также нескольких великих родников), от встречи льда с огнем родились великан Имир и корова Аудумла. Имира называют инеистым великаном, он первый из так называемых йотунов, которые позднее начнут бороться за власть с богами-асами. Впрочем, в первое время Имир вел себя спокойно и набирался сил, питаясь молоком Аудумлы. А вот несчастной корове (согласно преданиям, она отличалась гигантскими размерами) есть было практически нечего, ведь не существовали еще ни зеленая трава, ни деревья. И она просто лизала соленые глыбы, родившиеся в момент столкновения ледяного и огненного миров. Видимо, этой скудной пищи ей вполне хватало, и она продолжала выкармливать великана, за что и получила позднее почетное прозвище «благороднейшая из коров».

Имя Аудумла обычно переводят как «безрогая корова, обильная молоком». Впрочем, на большинстве старинных изображений она вполне рогатая.



Аудумла лижет ледяные глыбы, способствуя появлению на свет Бури. Изображение в исландском манускрипте XVIII в.

Считается, что от тепла коровьего языка, растопившего ледяную глыбу, родился еще один великан по имени Бури. О нем мало что известно, кроме того, что его называют одним из прародителей богов-асов, дедом Одина. А вот Имир в это время весьма интересным способом породил других живых существ. Из ног его, как гласят старинные легенды, появились еще несколько великанов-йотунов, которые начали заселять пока не до конца упорядоченный мир.

Родословная Бестлы в древних преданиях освещена слабо. Но ее часто называют дочерью некоего Бельторна, сына Имира.

Бури в это время тоже не терял времени даром: он породил на свет нескольких детей — каким именно способом, достоверно неизвестно, — и его сын Бор женился на инеистой великанше по имени Бестла. От брака Бестлы и Бора родились дети — боги-асы, в числе которых были Вили, Ве и Один. Если имя последнего часто упоминается в древних источниках, то о его братьях известно очень мало и сведения о них крайне запутанные. В общем-то это легко объяснимо — любая мифология с течением времени трансформируется, обогащается новыми представлениями о мире и человеке. И например, Ве иногда представляют просто как одну из ипостасей Одина. Другие же источники, как, скажем, «Сага об Инглингах», упоминают о том, что Вили и Ве помогали Одину управлять миром, а значит, представляли собой все же самостоятельных персонажей.

МОЩЬ ПРИРОДЫ

Образ великанов-йотунов — в дословном переводе это слово означает «обжора» — был довольно сложным. Они считались первыми обитателями мира, предшествовавшими богам и людям, и вступали в борьбу за власть с богами, что роднит их с греческими титанами. Как гласят легенды, йотунов отличали крайняя злобность и в то же время простодушие. Также им приписывали способность вызывать стихийные бедствия, а иногда попросту отождествляли с буйными и непредсказуемыми природными силами.

Именно эта троица, сыновья Бестлы, начала противостояние с Имиром. Из-за чего — тайна, покрытая мраком; скорее всего, имел место первый в истории спор из-за власти и первенства. Вражда эта закончилась для Имира самым печальным образом. Братья-асы, которые, видимо, приходились ему правнуками по матери, убили его. И именно смерть Имира завершила время Хаоса и дала начало рождению нашего мира в том виде, в каком мы его знаем: из мяса Имира, как считали скандинавы, образовалась суша, из крови — вода, из костей и зубов — горы, из волос — деревья, крышка его черепа стала небесным сводом, а мозг превратился в облака. То есть части его тела дали начало появлению Мидгарда — срединного мира, обиталища людей.

Но перед тем, как это произошло, кровь Имира затопила все вокруг, и в ней утонули не только множество великанов, но и его кормилица — корова Аудум-

ла. Спасся лишь великан по имени Бергельмир, чье имя означает «ревуший подобно медведю», который и дал начало новому поколению йотунов.



Л. Фрёлих.
Один и его
братья
убивают
Имира.
2-я пол. XIX в.

Чтобы небосвод не падал на землю, изобретательные Один, Вили и Ве скрутили из его углов нечто, напоминающее коровьи рога, и благодаря таким «ножкам» появилось пространство между землей и небосклоном. А для надежности в каждый из этих рогов посадили по карлику-двергу, чтобы они дополнительно поддерживали небосвод. Четверо dwarфов носили имена Нордри («северный»), Судри («южный»), Аустри («восточный») и Вестри («западный»). Очень интересны их образы: во-первых, dwarфы, которые в северной мифологии традиционно считались подземными жителями, внезапно были избраны для такой ответственной миссии, а во-вторых, согласно