

Техника может выйти из-под контроля людей. Казалось бы, пустые опасения. Казалось – до 1945 года.

Взбесившаяся техника – это атомная бомба. Мифы не лживы; по ним нельзя изучать историю, но они способны предостерегать.

1997

АРХАИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ СМЕРТИ И ФОЛЬКЛОР

Давно уже доказано Зигмундом Фрейдом, что наше подсознание не признает смерти. Самые кошмарные сновидения обрываются в момент падения с кручи или иной смертельной опасности – и вместо смерти мы просыпаемся. Человеческая психика сама программируется в перспективе вечности. Индивидуальное «я» не согласно умирать.

Вместе с тем любой из нас с детства становится свидетелем смерти. Умирают животные, умирают люди. Смерть есть неотъемлемый элемент жизненного процесса. С древнейших времен иллюзия субъективного бессмертия, столь необходимая нам, чтобы действовать и жить, вступила в противоречие с объективным фактом смертности всего живого. Это противоречие породило колоссальную работу интеллекта, явилось одним из истоков религии и остается по сей день великой философской проблемой.

Как зародилась танатология (размышление о смерти)? С чего все началось? Каковы были первоисходные представления о смерти? Архаическое мышление, по-видимому, не признавало естественной смерти. «То, что смерть является чем-то неестественным, считают большинство, если не все из африканских племен, полагающих, что в древние времена люди не умирали»¹.

По представлениям австралийских аборигенов, «смерть никогда не бывает естественной»², она всегда есть проявление зла, результат действия невидимых вредоносных сил, постоянно действующих в мире. При этом жертвы зла становятся после смерти его слугами: мертвецы опасны. Страх перед смертью порождает систему погребальных обрядов и жертвоприношений, имеющих целью задобрить усопшего, чтобы он не вредил живым, упокоить его обиду, т. е. превратить мертвеца в покойника (от слова покой – мир).

Исходное бессмертие рода людского – общее представление очень многих древних или стадильно задержавшихся в архаике

народов. В мифическое «правремя» люди не умирали; смерть возникла в результате разрыва исконной связи людей с богами. Этот мотив весьма распространен в африканских мифах. Согласно верованиям заирского племени луба, некогда люди и бог жили в одной деревне. Но богу надоело терпеть бесконечные ссоры людей, и он прогнал их на землю, где они впервые познали болезни и смерть. Это не что иное, как прозаически бытовая «версия» библейского мифа об изгнании первых людей из рая. Разумеется, Библия не может быть отнесена к архаике, это продукт высокой культуры, но следы архаических представлений в Библии еще встречаются.

Второй по важности мотив – объяснение смертности разделением людей на два пола и появлением половой любви. До этого люди не умирали, не было смены поколений, а значит – не было нужды в деторождении. В некоторых особенно патриархальных мифологиях, например, у древних греков, изначально человечество мыслилось сплошь мужским: женщин вообще не было. Культура древней Греции крайне враждебна женскому началу. Так вот, в классическом мифе боги, желая наказать людей за кражу огня Прометеем, создали первую женщину – Пандору и подсунили ее глупому Эпиметею (брату Прометея) вместе с опасным приданым – сосудом, наполненным бедами и болезнями. Эпиметей взял в жены красавицу Пандору, а эта «ожившая кукла» из чистого любопытства открыла свой заветный кувшин, из которого вылетели смерть и болезни и рассеялись по миру. Так женщина принесла людям в приданое смерть.

Первобытные мифологии проще и будничнее, чем мифы олимпийской религии, но и у первобытных народов смерть, болезни и напасти обычно связываются с женским полом. Согласно легендам папуасов племени дариби, великий культурный герой Соу наслал на людей смерть в наказание за сексуальное оскорбление со стороны молодой женщины. Могут быть самые различные варианты мифического появления смерти, но вина за событие как правило возлагается на женщину.

Третий важный мотив архаической танатологии – сближение или даже слияние представлений о смерти и о земле. Земля порождает все живое, она есть Великая Мать богов и людей, но она же и поглощает умерших, принимает их обратно. Постепенно архаические

народы развили представление о подземных мирах, где живут покойники.

Да, это не оговорка: в архаическом понимании смерть не обозначает полного прекращения личного существования; умершие или их души («тени») продолжают жить в подземном мире, только очень плохой жизнью. Великий памятник шумеро-аккадского эпоса «Гильгамеш» («О все выдавшем») содержит некоторые представления архаического происхождения и, в частности, первый конкретизированный образ смерти (персонификация смерти).

В поэме повествуется, как тяжело больной Энкиду видит сон. Ему снится, что к нему приходит Смерть – пернатый человек-птица со страшными когтями и лицом упыря. Смерть душит Энкиду, и он сам превращается в человека-птицу, а затем отправляется в подземное царство. Богиня Эрешкигаль, царица подземного мира, не тождественна Смерти. В подземном царстве совсем нет света и радости, а люди едят пыль и глину.

Вероятно, следует согласиться с положениями современной шумерологии: она выделила в эпосе о Гильгамеше целый ряд мотивов, которыми воспользовался Гомер в «Одиссее». Неоспоримы отзвуки того же эпоса в иудейской Библии. Станислав Лем даже назвал эпос о Гильгамеше «фундаментом европейской цивилизации».

Нисхождение Одиссея в царство Аида – великий эпический мотив человечества; описание подземного царства у Гомера отчасти перекликается с шумеро-аккадским.

Согласно Гомеру, тени в Аиде так слабы, что не в силах говорить; между тем, Одиссею нужно найти там умершего прорицателя Тиресия и получить от него прогноз своей судьбы. Поэтому Одиссей, спускаясь в Аид, берет с собою живого барашка, чтобы там, на месте, его зарезать, горячею кровью напоить тень Тиресия и на время вернуть ей силу. Кроме Тиресия, Одиссей встречает в подземном царстве и другие дорогие тени, в том числе героя Ахилла, который говорит Одиссею: «Лучше быть свинопасом на земле, чем царем мертвых в Аиде».

Греки называли подземное царство Аидом по имени его мрачного бога-властителя: то был Гадес, или Аид, сын Кроноса и Реи, брат Зевса и Посейдона. Он судит умерших и определяет им меру наказания; он владеет несметными сокровищами земли, и второе значение его имени – «богатство». Но основное значение имени

«Аид» – это «невидимый». Иногда его называли несколько отличным словом, которое обозначало «делающий невидимым». Смысл этих имен в том, что присутствие смерти на земле незримо, а также в том, что тени умерших могут витать среди живущих, оставаясь невидимыми. Опасно их оскорблять хотя бы словом. Из этой боязни перед незримым присутствием Смерти возник обычай табуирования ее имени, равно как и глагола «умереть». В русском языке насчитывается несколько десятков эвфемизмов, заменяющих этот глагол, от велеречивого «отправился к праотцам» до грубого «перекинулся» или «дал дуба».

Именно эти языковые табу, страх перед тайным присутствием Смерти затормозили в античном сознании развитие танатологической образности. Как правило, гомеровская Греция не знала изображений Смерти, хотя сама персонификация уже была – богиня смерти Танатос. Она не играла никакой существенной роли ни в мифологии, ни в культе. Известен лишь один мифологический эпизод с участием Танатос (Смерти) – одна из легенд о хитреце Сизифе, царе Коринфа. Когда Зевс послал за ним Смерть, Сизиф обманом сумел заковать ее в цепи и продержать в плену несколько лет, отчего на земле люди перестали умирать, что нарушило весь порядок вещей. Только Арес сумел освободить эту страшную богиню... Ясно, что эта недалекая дама и могущественный Аид резко различны, в том числе и функционально. Конкретного образа Танатос этот миф не дает.

В сущности, Аид – великий царь мертвых, а Смерть – всего лишь палач, обычно исполняющий волю Зевса. Как же объясняет миф невидимость Аида? Мы находим поясняющую деталь в мифе о Персее.

Этот герой, отправляясь на трудный подвиг (убиение Медузы Горгоны), запасся шапкой-невидимкой, чтобы подкрасться к цели незаметно. В античных текстах шапка-невидимка названа «шлем Аида». Собственно, это означало не шлем в нашем понимании (кованный из металла доспех), а шкуру с головы животного (например, быка); такие шлемы действительно применялись еще до эры металлов, а местами и позже. Шлем Аида – это шкура с головы черной собаки. Именно это животное, именно черного цвета есть хтонический демон, символизирующий смертоносную силу. В архаических представлениях разных народов хтонические животные

(черный пес, черная кошка, черный конь) связаны с землей, ночью и невидимостью.

Быть может, этот мотив в преображенном виде отразился и в древнеегипетской мифологии. В ней очень давно произошло наложение социальной структуры Египта на мир архаических представлений. Осирис, солнечный бог, стал представляться первым царем земли. Хтонический демон Анубис, которого изображали в виде человека с головой шакала (а значит, до указанной трансформации он просто мыслился шакалом), стал богом бальзамирования и, по некоторым версиям, сыном Осириса. Когда первый фараон погиб от руки своего злого брата Сета, Анубис набальзамировал тело Осириса и сделал первую в истории мумию. Осирис после своего воскресения стал правителем подземного мира и судьей умерших. Анубис сопровождает умерших на суд Осириса.

Эта мифологическая функция позже получила греческое название – «психопомп» (проводник душ). В мифах и фольклоре Ближнего Востока и Европы широко распространилось представление о двух демонах, сыновьях Ночи: это Гипнос (Сон) и Танатос (Смерть). Эти братья изображались в виде крылатых юношей, один из которых держит цветок мака, а другой – опрокинутый факел. Фигура Танатоса страдает некоторой неопределенностью, есть версии, в которых Танатос – дочь Ночи и сестра Сна. Гораций описал Смерть (латинское *mors* – слово женского рода) в виде девушки с черными крыльями, которая держит сеть и ею уловляет своих жертв. В римских гладиаторских играх сеть и трезубец составляли все вооружение ретиария; он символизировал эту латинскую Смерть,

Видимо, представление о богине Смерти и древнее, и распространеннее, чем образ крылатого демона-юноши с погашенным факелом. В этой связи вернемся к мифам Океании.

Великий культурный герой Мауи, «полинезийский Прометей», дважды нисходил в преисподнюю. Сначала он украл у хозяйки подземного мира огонь и принес его людям. Во второй раз он спустился в царство мертвых для того, чтобы перешагнуть через тело спящей богини Смерти и тем самым обрести бессмертие. Перешагивание через женщину – древний символический жест, равный сексуальному обладанию. Это всемирный жест, в частности хорошо известный и в русской культуре (см. «Домик в Коломне» А.С. Пушкина: «вдовью честь обидя»). Но полинезийскому герою не

повезло: богиня Смерти проснулась и убила его. С тех пор ни одному человеку не удалось стать бессмертным.

Итак, души усопших, по аккадской и античной традиции, влачат за гробом жалкое существование. Тот факт, что Гильгамеш отправляется в подземный мир искать «траву бессмертия», означает, что загробное существование не рассматривалось шумеро-аккадской традицией как некая высокая ценность, как бессмертие души в христианском смысле слова.

Нисхождение в преисподнюю едва ли не обязательная кульминация героической биографии, от Гильгамеша и Мауи до Иисуса Христа. Обычная цель таких нисхождений – добывание богатств и неких благ для людей (главная функция культурного героя), или получение предсказания (ибо мертвым открыты тайны прошлого и будущего), или героическое испытание. И этот всемирный архетип получил широчайшее отражение в мировом фольклоре, включая и русские волшебные сказки.

Сюжет АТ 301 обычно определяется в западных указателях как «три похищенных принцессы». В сравнительном указателе сюжетов восточнославянских сказок (Л.Г. Бараг и соавторы) 301 А, В назван «Три подземных царства». В сборнике братьев Grimm сказка этого типа – «Erdmanneken» (КНМ 91), что значит «Земляной человечек». В этой сказке герой вступает в борьбу с подземным карликом, наделенным огромной силой (образ реликтовый, это хтонический демон, осколок глубокой архаики).

Ни один сюжет восточнославянского фольклора не представлен таким количеством записанных текстов, как АТ 301. При такой большой распространенности, которая сама по себе свидетельствует о силе центрального архетипа, спуск героя в преисподнюю носит как бы случайный характер (преследование врага) и не составляет доминанты сюжета. Главное в этой сказке – предательство спутников или братьев героя и его чудесное возвращение на землю, после чего с неизбежностью следует наказание предателей и триумф героя в виде свадьбы с одной из спасенных красавиц.

Заметим, что в русской сказке «Три подземных царства» освобождение пленниц является не целью нисхождения героя, как в мифе об Орфее и Эвридике, а его побочным результатом, который изначально героем не мыслился. Великий архетип низводится сказкой на уровень приключения.

Эквивалент нисхождения в подземный мир – путешествие «на тот свет» с целью открытия тайн и разрешения загадок в АТ 461, «Три волоска из бороды черта», в русской версии «Марко Богатый». Э. Коскен выявил связь сюжетов этого типа с ассирийским клинописным текстом «Путешествие Издубара к предкам». По задаче героя этот сказочный сюжет совпадает с гомеровским нисхождением Одиссея в Аид, где Одиссей прежде всего напоил свежей кровью Тиресия и получил от него предсказание.

Всемирный мотив нисхождения в царство мертвых получил грандиозное развитие в литературах христианской Европы, от «Божественной комедии» Данте до романа Жюль Верна «Путешествие к центру Земли».

К архаике восходят и сказочные сюжеты, в которых солдат или кузнец, отдаленные потомки трикстера, одурачивают смерть (вариант: черта). Это АТ 330 А, В. Старейшими литературными версиями этого сюжета считаются средневековые немецкие шванки, но содержательно сюжет связан с цитированной выше легендой о Сизифе, обманувшем богиню Танатос и заковавшим ее. Попытка обмануть смерть – это и сюжет АТ 332 (у Гриммов «Der Gevatter Tod», КНМ 44), старейшие версии которого мы находим в Талмуде и в сборнике «Двадцать пять рассказов Веталы». Историю этого сюжета исследовал А. Весельский³.

Самое поразительное в архаических представлениях человечества о жизни и смерти – это их колоссальная живучесть. Практически они никогда не исчезали, а только трансформировались. При этом они имеют всемирный, общечеловеческий характер.

Так, например, некоторые примитивные мифы говорят об экологической обусловленности смерти. В мифе племени шошонов (индейцы Северной Америки) рассуждают о смерти Волк и Койот. Волк заявляет, что после смерти возможно воскресение; на это Койот возражает, что, если бы такое осуществилось, на земле не хватило бы места для всех.

И точно такой же ход рассуждений мы обнаруживаем в знаменитой книге императора-стоика Марка Аврелия, который, сомневаясь в бессмертии души, писал: «Если души не уничтожаются, как с бесконечных веков вмещает их воздух?» («Наедине с собой», кн. IV, 21).

В XIX веке русский религиозный утопист Н.Ф. Федоров в своем известном труде «Философия общего дела» выдвинул проект всеобщего воскрешения «отцов» (всех умерших людей) и преодоления смерти средствами современной науки. Один пытливый мальчик спросил Федорова – а как быть с воскрешенными, ведь они не уместятся на Земле. И Федоров ответил, что надо заселить другие планеты. Этого вдумчивого мальчика звали Константин Циолковский.

Архаическая танатология дала такие импульсы духовного развития человечества, которые оказались вечными.

¹ Parrington E.G. *God is African Mythology // Myths and Systems*. Chicago, 1969. P. 118.

² Леви-Брюль Люсьен. *Сверхъестественное в первобытном мышлении*. М., 1937. С. 156.

³ Wesselski A. *Marchen des Mittelalters*. Berlin, 1925. S. 211.

2001

СЛАВЯНСКИЕ ЛЕГЕНДЫ О ЖИДИТЕЛЯХ ГОРОДОВ

I

Наше рассмотрение необходимо предварить этноисторическим введением.

Этногенез славян – огромный комплекс проблем, который трудно даже затронуть в рамках предлагаемой статьи. Однако некоторые принципиальные позиции я должен здесь обозначить. Прежде всего отметим, что утверждение о выделении славян за тысячу лет до н. э. не имеет научных оснований и что отождествление древних венедов со славянами произвольно. Выделению славян предшествовала балто-славянская языковая общность. Очагом формирования славянской расы можно считать бассейны Вислы и Одры в их нижнем течении. Автохтонами Восточноевропейской равнины были угро-финские племена. Между ними и германцами выделилось славянство; восточными его соседями по берегу Балтийского моря были племена летто-литовской группы. Литовский Пиркунас и славянский Перун – бог-громовник, общий для литовцев и славян.