



А. А. Хлевов (Санкт-Петербург)

## О ГЕОГРАФИИ МИФОЛОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА АРХАИЧЕСКОЙ СКАНДИНАВИИ

Попытка изобразить непротиворечивую картину пространства, соответствующего скандинавской мифологии, а также адекватно исследовать космографию этой мифосистемы неизбежно наталкивается на ряд проблем. Отрывочность сведений об отдельных локациях скандинавского мифологического пространства, их внутренней структуре и взаиморасположенности приводит к определенной условности при воссоздании карты этого мира. Крайняя, вполне категоричная и совершенно справедливая, оценка возможностей реконструкции мифологического пространства и времени, как известно, сформулирована М. И. Стеблин-Каменским в его знаменитом «Мифе»: «В эддических мифах пространство существует только как его конкретные куски. Другими словами, оно прерывно. Именно поэтому невозможно составить карту мира эддических мифов»<sup>1</sup>. Заведомая беспомощность исследователя, определяемая этой максимой, тем не менее не может остановить все новые и новые попытки упорядочить или графически локализовать части мифологического пространства древних скандинавов.

Причины подобного упорства очевидны. Прежде всего стоит напомнить, что для большинства других мифологий, созданных человеком, даже примерная локализация не представляется возможной. Однако более важен другой факт. Принятие тезиса М. И. Стеблин-Каменского отчасти исключает из мифа как живой и развивающейся системы важнейшую и ключевую фигуру — его творца и носителя, каковым являлся каждый человек, воспринимавший мифологическое предание или размышлявший о нем. В условиях очевидного «сенсорного голодания» человека архаического времени сам процесс осмысления и домысливания мифологических событий составлял, несомненно, один из важнейших потоков в сознании каждого отдельно взятого члена общества. Несомненно, что при этом

каждый локус мифа как-то размещался в возникавшей картине. Разумеется, здесь речь идет прежде всего о неких общих и, если угодно, даже архетипичных представлениях, свойственных большинству членов общества. Разумеется, эти представления реконструируются нами с высочайшей долей условности, ибо воссоздание мысленных конструкций на дистанции в одну-две тысячи лет при условии невозможности интервьюирования респондента, с точки зрения психологии, например, вообще является безнадежным занятием.

При этом неопровержимо, что люди всегда как-то пространственно представляют себе то, о чем размышляют, а также и то обстоятельство, что наличествуют достаточно существенные всеобщие закономерности в этой виртуальной картине, без каковых поле мифа распадается, переставая быть актуальным для своих потребителей и творцов. Именно это единство взгляда на миф и мифологический мир и является одним из основных культурообразующих факторов, удерживая культуру от энтропии: наряду с общим «мифологическим либретто» у единокультурных индивидуумов наличествует и определенная «мифологическая сценография», в конечном итоге некий виртуальный образ мифологической действительности — вариативный, но в общих чертах достаточно сходный.

Несомненно, с течением времени трансформировались функции и отдельные стороны деятельности богов, одни из них сменяли других на лидирующих позициях в пантеоне, т. е. менялась и пересматривалась мифологическая история. Однако география мифа была существенно более стабильна — если о стабильности пространства мифа вообще можно говорить. Ведь каждый человек, мысливший мифологическими категориями или обдумывавший поступки небожителей, создавал в своем сознании собственный уникальный мир богов. Устоявшегося образца не было и не могло быть. Только отдельные эпизоды мифа, попадавшие в арсенал декоративно-прикладного искусства, могли быть зримо отражены в пластике или графике и при посредстве этого служить определенным визуальным ориентиром. Сцена же мифологического действия целиком — по сути своей гораздо более обширная, чем реально осознаваемый человеком мир, сколь бы он ни был велик, — никогда, разумеется, не реконструировалась во всей полноте. В силу этого мы можем говорить лишь о среднестатистическом миропонимании, в основных своих чертах сходном у большинства членов общества, о том самом «коллективном бессознательном», от которого допустимо отталкиваться при построении нашей схемы.

То, насколько мы вправе навязывать носителям мифологии реконструированный нами образ «их» мира, — вопрос отдельный и болезненный. Очевидно, ровно настолько, насколько мы вообще вправе заниматься реконструкцией мировоззрения и представлений людей другой эпохи. Без принятия этого обстоятельства как неизбежного допущения мы окажемся в ситуации невозможности исследователь-

ской работы вообще. Поэтому предлагаемые выводы не могут быть рассмотрены как нечто окончательное и исчерпывающее. Для нас наиболее интересным является то, что попытки реконструкции некоторых пространственных представлений могут выводить нас на умозаключения, относящиеся к дифференциации слоев мифотворчества — на возможность сепарирования того, что в мифе может принадлежать эпохе, более ранней, нежели эпоха викингов, возможно, являясь праосновой мифа.

Чрезвычайно интересен также опыт мифологической географии, который предпринят в работах Е. М. Мелетинского (в частности, в знаменитом докладе «Скандинавская мифология как система»)<sup>2</sup>. Впрочем, здесь мы имеем дело скорее с конструкцией, при создании которой автор оперирует абстрактными понятиями — несомненно, чуждыми самим носителям мифологической традиции. Взгляд Мелетинского — это взгляд человека нашего времени на картину мироздания архаического человека. При всей глубине этих изысканий сама сверхзадача не может быть признана нами окончательной — главной и основной является реконструкция мифологического пространства в том виде, в каком оно представлялось современникам, людям, для которых мифологическая традиция была актуальна.

Не пытаясь объять необъятное, мы предлагаем сфокусировать внимание на двух аспектах мифологической географии, связанных как с проблемой перемещения героев, так и с относительным взаиморасположением основных локусов мифологического пространства Севера, и попытаться рассмотреть те следствия, которые могут простекать из подобного анализа.

Кругозор древнего северянина был, несмотря на развитие мореплавания, все же относительно ограничен (речь идет об эпохе, предшествующей походам викингов). Косвенным подтверждением этого является то, что практически нигде в мифах многочисленным путешествующим героям не приходится преодолевать открытые водные пространства, моря. Переправа через реки, долгий путь по горам, лесам и долинам — все это встречается довольно часто, а вот дальние поездки на кораблях, переезды на другие континенты или далекие острова — отсутствуют. На наш взгляд, причиной этого является сравнительно раннее возникновение всех основных мифологических сюжетов, связанных с путешествиями. Они складывались в эпоху, когда основным направлением приложения внутренних сил развивавшегося общества была внутренняя колонизация необжитых пространств центральной и северной части Скандинавского полуострова, не связанная с морскими путешествиями.

Вторым источником подобной путевой тематики в рамках мифологии было, несомненно, Великое переселение народов, когда германские племена и отдельные их представители перемещались по еще более обширным пространствам континентальной Европы. Именно подобные сухопутно-континентальные поездки были типичны для

творцов мифов и песен о путешествиях; именно к этой эпохе, как и к более ранним периодам, следует отнести время их оформления.

Так, в Поездке Скирпира главный герой отправляется в путь в страну великанов, Йотунхейм, «по влажным нагорьям к племени турсов»<sup>3</sup>. Возвращаясь из своего восточного путешествия, Тор в Песне о Харбарде подходит к некоему проливу, через который ему надлежит переправиться, однако пролив этот не является большим препятствием, а переправа осуществляется достаточно регулярно и постоянно действующим перевозчиком на лодке<sup>4</sup>, т. е. перед нами явно не морское пространство: его можно переплыть<sup>5</sup>, перейти, хотя и промокнув, вброд<sup>6</sup>, а в конце концов Тор выясняет, что, несмотря на отказ Харбарда, сможет к утру обойти протоку посуху<sup>7</sup>. В Песне о Хюмире боги верхом отправляются на восток, за реку<sup>8</sup>. Дальние перелеты в образе птиц<sup>9</sup> также имеют своей целью пусть и дальние, но отнюдь не заморские страны. Даже Вёлунда (эта песнь, впрочем, уже принадлежит другому кругу — кругу героической поэзии) заключают на острове неподалеку от берега, на вполне типическом *sker* — шхере, каковыми усеяны прибрежные воды Датских проливов. Подобные

примеры можно множить.

Сопоставление количества упоминаний о более или менее дальних путешествиях богов в виде графической схемы — в тех случаях, когда имеется хоть незначительный намек на характер путешествия, было ли оно сухопутным, воздушным или, скажем, смешанным, — дает любопытные результаты. В приведенных схемах учтен упомянутый характер преодолеваемых пространств. При этом сочетания трех различных ландшафтных типов и воздушного океана, в случаях, когда они оговорены, занесены как в один, так и в другой разряд. То есть если персонаж (персонажи) едет по суше, но при этом переправляется через реку (реки), то балл заносится и в первую, и во вторую категорию, и т. д. В таблице указаны абсолютные цифры упоминаний. Разумеется, некоторые из поездок спорны, так как не всегда совершенно точно можно удостовериться в том, как именно ас или турс-йотун отправляется соответственно в Йотунхейм или в Асгард. Однако

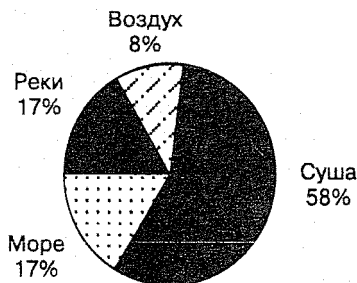


Схема 1. Количество упоминаний о путешествии богов на материале «Старшей Эдды»

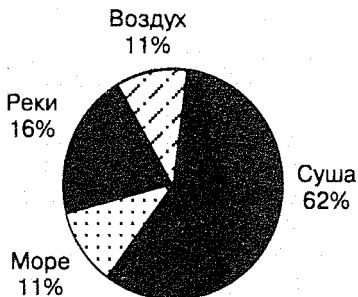


Схема 2. Количество упоминаний о путешествии богов на материале «Младшей Эдды»

таких непроясненных мест явное меньшинство, и на общий результат они существенного влияния не оказывают.

Т а б л и ц а

Путешествия богов

Характер путешествия	Песни о богах	
	«Старшая Эдда»	«Младшая Эдда»
Суша	7	24
Море	2	4
Реки	2	6
Воздух	1	4

Оба упоминания моря в старшеэддических Песнях о богах имеют в виду рыбную ловлю в открытом море, на которую отправляются персонажи (в том числе охота Тора на Мирового Змея), т. е. по сути дела не имеют прямого отношения к путешествиям как таковым. Знаменитая поездка Тора к Утгарда-Локи связана с классическим совмещением ландшафтов — она совершается по суше, но при этом Тор переправляется через море. При учете этого обстоятельства доминирование суши в первом случае становится еще более очевидным.

Вышеупомянутая глубочайшая условность мифологического пространства приводит к тому, что в одно и то же место благополучно можно отправиться разными способами — Бальдр отплывает в Хель на погребальной ладье, а Хермод отправляется туда же вызволять его по суше, форсируя вброд реки. В нескольких случаях упоминаются поездки на мифологических животных (в особенности верхом на восьминогом коне Одина Слейпнире), которые скачут «по суше, водам и воздуху». В этом варианте путешествие не теряет своей «сухопутной» сути, хотя под ногами коня может быть и морская поверхность. В любом случае, это не плавание на корабле. Вообще единственным в собственно мифическом повествовании классическим путешествием команды на корабле является только финальное пришествие темных сил в день Гибели богов, день Рагнарёкк.

Чрезвычайно показательное совпадение масштаба диаграмм. И в том и в другом случае наблюдается явно выраженное доминирование сухопутного способа путешествий, причем даже в сопоставимых, почти идентичных, долях.

Разительным, полным контрастом этому выступают непосредственно соседствующие с Песнями о богах Песни о героях «Старшей Эдды». В них воссоздан типичный антураж эпохи викингов. Несмотря на то что практически все сюжеты являются производными от событий эпохи Великого переселения народов, реалии морских походов настолько прочно доминируют в них, что составление диаграммы практически не представляется возможным. Спорадические перемещения героев посуху чаще всего являются переходом от места десантирования с корабля до места битвы или встречи с другим персонажем.

Естественно, присутствуют и пешие переходы и поездки верхом, но безраздельно доминирующим является стиль морских походов, документирующий создание этих произведений и окончательную шлифовку сюжетов в период Венделя — эпохи викингов.

Точно та же ситуация присутствует в «Эдде» Снорри. Примерно в середине «Языка поэзии» стиль повествования резко меняется. Как только автор переходит от кеннингов и хейти, употребляемых по отношению к асам, к иллюстрациям из нормальной человеческой (читай — дружинной) жизни, происходит резкая перемена декораций. На смену едзящим верхом, ходящим и летающим над горами богам приходят до боли знакомые морские конунги, которые, кажется, почти не способны ходить вообще — без корабля их жизнь практически немислима и самая ближняя поездка приобретает форму морского плавания. Этот резкий контраст неоспоримо свидетельствует о одновременности формирования двух слоев — эпического и мифического — в наследии Севера, а также, вероятно, и о сложении их в разных географических условиях.

Если предположить, что как путешествие Тора к Утгарда-Локи, так и разнообразные сюжеты «Старшей Эдды», связанные с поездками богов и героев, складывались или принимали окончательную форму в эпоху викингов, то остается совершенно непонятным упорное игнорирование в них богатейшей морской практики и корабельного антуража, в изобилии присутствующих в королевских и родовых сагах. Сложение этих сюжетов в Исландии (многие реалии путешествий как будто бы вполне вписываются в исландский пейзаж) столь же маловероятно в силу того, что исландцы в еще большей степени, чем европейские скандинавы, были народом моря, живя на тончайшей полоске суши по краям острова посреди океана.

Симптоматично, что все три корабля, упоминаемые в эддической традиции, — Хрингхорни, принадлежащий Бальдру, в котором этого бога и сжигают, спустив корабль на воду; Скидбладнир, волшебный корабль Фрейра, сворачиваемый как платок, когда он не нужен; наконец, Нагльфари, корабль из ногтей мертвецов, мрачное судно, на котором приплывут погубители мира в день последней битвы, — все они, при своей внешней громадной значимости для мифологического повествования, лежат как бы в маргинальной плоскости. Первый нужен лишь как важнейший элемент погребального обряда Бальдра. Второй, при всех своих неординарных качествах, не используется хозяином, по крайней мере в известных мифах. Фактически он пребывает в состоянии боеготовности, ожидая последней битвы богов. К тому же Скидбладнир — классический парусный корабль эпохи викингов, хотя и принадлежащий «старому», «допоходному» богу, и в этом смысле, несомненно, детище завершающего эволюцию язычества периода. Еще более откровенно эта «одноразовая» сущность проявляется у Нагльфари, которому надлежит стать одним из главных действующих лиц завершающей сцены эпохи асов.

Таким образом, корабельный антураж занимает явно незначительное место в мифологических построениях скандинавов. Несомненно, что именно эта часть мифологической истории является одной из наиболее поздних, всецело принадлежащих эпохе викингов и своеобразному «дружинно-корабельному» самосознанию, свойственному определенным слоям общества в этот период.

Особенно отчетливо это заметно на фоне кельтской (ирландской) традиции, располагающей в своем арсенале богатым набором «путешествий», каковые зачастую совершаются морским путем. При этом переселенцам на Острова приходилось преодолевать лишь Ла-Манш, который трудно назвать серьезной преградой для любой эпохи, а дальних и массовых заморских походов ирландцы не предпринимали (переселение нескольких десятков или сотен монахов-отшельников в Исландию и туманные намеки на открытие пути в Новый Свет не в счет). Рядом с весьма свободно чувствующими себя на морских волнах ирландцами сугубо сухопутные скандинавы, путешествующие пешком порядком, верхом или на упряжных животных, могли бы вызвать недоумение, если бы не принимать во внимание хронологическую разнесенность эпох формирования данных традиций. Архаический же характер оригинальной редакции ядра северной мифологии данную проблему снимает весьма убедительно.

Это ни в коем случае не заслоняет важной роли морских путешествий в германском обществе. Ладья из Хьёртшпринга, относящаяся практически к тому же времени, что и путешествия знаменитого массалиота Пифея, демонстрирует, что его сообщения об активных морских перемещениях северных народов вполне справедливы. Пифей и сам мог в этом убедиться, ибо проделал часть своего пути на судах аборигенов. Однако реалии морских путешествий, тем не менее, практически не оставили следа в мифах. Остается либо признать континентальную локализацию прародины именно того круга мифов, который стал ядром скандинавской системы, либо искать причины в принципиальном пренебрежении к морской атрибутике в угоду сухопутной. Второе предположение не лишено основания, так как основные культовые места в Скандинавии — Еллинге, Уппсала — располагались хотя и недалеко от моря, но отнюдь не на морском берегу. Однако, как представляется, это слишком «кружной» путь.

По-видимому, это один из относительно нечастых случаев, когда мы с определенной долей уверенности можем сепарировать архаический слой мифологических конструкций от более поздних наслоений, достаточно надежно реконструируя фрагменты ментальности эпохи, предшествовавшей походам викингов.

Другой аспект, вызывающий пристальный интерес, — взаимная локализация участков мифологического пространства. Текст «Младшей Эдды» явственно указывает на концентрический характер мироздания скандинавской мифологии: земля «снаружи округлая, а кругом нее лежит глубокий океан»; по берегам океана боги «отвели земли

великанам (йотунам), а весь мир в глубине суши оградили стеною для защиты от великанов. Для этой стены они взяли веки великана Имира и назвали крепость Мидгард»<sup>10</sup>. Утгард известен нам прежде всего по знаменитому путешествию Тора — хотя и несущему колоссальную смысловую нагрузку и ряд сюжетов притчево-универсального характера, но выглядящему немного инородным элементом. Появление некоего Утгарда-Локи (вопрос, убедительно не разрешенный пока никем) — не то вполне самостоятельного персонажа, не то отделившегося двойника известного, «нашего» Локи; помещение Утгарда в довольно жесткие рамки ограды с привязкой к востоку<sup>11</sup> — все это, несомненно, свидетельствует о географических новшествах, проникавших в миф исподволь и зафиксировавшихся в нем в относительно более позднюю эпоху. Такова же судьба Йотунхейма: песни повествуют о поездках Тора на восток, к великанам, и об истреблении там таковых как о чем-то традиционном — это и в самом деле одна из его важнейших мифологических функций (см. Песнь о Харбарде).

Таким образом, Утгард и Йотунхейм оказываются достаточно тесно связанными между собой — как в силу географического соседства где-то на востоке, так и в силу темной, демонической сущности их обитателей. Рискнем предположить, что изначально топография была такова: Утгард концентрически опоясывал мир людей и совпадал с Йотунхеймом — возможно, они были просто идентичны. Архаический слой мифа, связанный с космогоническими историями и созданием всего сущего, явственно выдвигает на передний край противостояния силам добра и света именно великанов: они составляют особую, предначальную расу, искони враждебную как людям, так и богам. Все остальные персонажи — темные альвы, карлики и т. д. — отступают на второй план и серьезной угрозой не являются. В этом контексте и восточная географическая привязка страны великанов, как и Утгарда, выглядит достаточно поздним элементом, относящимся к тому самому «урезанию» территории враждебных сил, о котором шла речь выше. К тому же эта восточная локализация вовсе не универсальна — Локи в одном случае отправляется «на север, в Страну Великанов»<sup>12</sup>, да и другие фрагменты мифов, весьма многочисленные, часто связывают прибежище Йотунов с севером. Упорная фиксация внимания слушателя на севере и востоке, позволившая М. И. Стеблин-Каменскому сформулировать универсальный вывод о том, что «местонахождением злого, страшного и враждебного людям бывает в эдических мифах обычно либо восточная, либо северная окраина» мироздания<sup>13</sup>, на наш взгляд, без сомнения, принадлежит более поздней эпохе детализации мифа. Если хронологически эта детализация и не совпадает с эпохой викингов, то по крайней мере вряд ли может быть относима к очень древним временам.

Симптоматичен в этом смысле конец путешествия Тора к Утгарда-Локи: «Лишь услышал Тор эти речи, схватился он за свой молот и высоко занес его. Но только хотел ударить — исчез Утгарда-Локи.



Идет он тогда назад к городу и замышляет сокрушить его. Но видит одно лишь поле, широкое да красивое, а города и нет. Повернул он и пошел своим путем назад...»<sup>14</sup> Мифологическое наследие, несомненно, чаще содержит в себе примеры мистификаций, своего рода навешенных галлюцинаций, являющихся взору героя некую реальность, нежели примеры обратного — умышленного сокрытия реальности от чьих-либо глаз. Как бы то ни было, закрадывается серьезное подозрение — не был ли весь Утгард в этой редакции именно такой мистической реальностью, разово сотворенной силами зла для создания проблем неутомимому борцу с нечистью Тору? Это кажется более логичной версией, нежели предположение о том, что Утгард просто стал невидимым. Во всяком случае, данный эпизод лишней раз подчеркивает некоторую эфемерность «огражденного» Утгарда и непрочность его топографической привязки.

Таким образом, изначально в скандинавской и, возможно, в общегерманской мифологии существовало представление об Утгарде — внешнем мире, исполненном сил зла и недоброжелательном по отношению к человеку и божествам, и мир этот равномерно окружал Мидгард — «свою» землю, ту, где можно прожить в относительной безопасности. Этот Утгард изначально не был четко дифференцирован по отношению к Йотунхейму, лишь много позже локализованному на востоке или севере.

Однако безусловным центром, или, вернее, вершиной, мироздания является Асгард — жилище богов-асов. Его абсолютная и относительная локализация, быть может, и менее темна, чем в случае с Утгардом, но полной ясности нет и здесь. Так, в Асгард можно приехать<sup>15</sup>, и отдельные персонажи из мира людей этим пользуются. Однако мало того, что это все же уникальное явление, как в случае с конунгом Гюльви, на «показаниях» которого и строятся практически все наши представления о локализации и топографии Асгарда, — на проверку выясняется, что все, что увидел и услышал Гюльви, — лишь результат видения, насланного предусмотрительными асами во избежание получения путешественником правдивой информации. Примечательно, что то же самое происходит и с другим «лазутчиком», желающим поближе познакомиться с устройством жилища богов, Эгиром, путешествием которого открывается «Язык поэзии»: асы радушно его принимают, но и здесь не обходится без чар. Таким образом, визуальный ряд Асгарда — такой, каким он отпечатывается в нашем сознании, — это лишь то, что боги сочли нужным сообщить о себе человечеству, и именно так воспринимали, видимо, эту информацию современники и «потребители» мифов. То есть мы принуждены иметь дело с двухуровневой реконструкцией. Стоит также отметить, что восточная локализация Асгарда в бассейне Дона<sup>16</sup> никак не связана с традиционной дифференциацией сторон света скандинавской мифологии и имеет совершенно другие истоки легендарного свойства, как и вся *Stora Sviðþjóð*.

Асгард — не только своеобразный центр и лучшее место в мироздании (быть в центре мира — означает быть ближе к богам<sup>17</sup>). Одновременно он вознесен над прочими обитаемыми локациями и «общим уровнем» мифологического пространства. На фоне явно одноуровневых мира людей и мира злых сил Асгард находится где-то высоко — возможно, на самом небе, как о том свидетельствуют два эддических фрагмента, посвященные описанию моста Биврёст, ведущего как раз на небеса<sup>18</sup>. Любопытно, что при этом весьма многочисленны отсылки к небесному расположению отдельных палат и чертогов, принадлежащих асам.

Вознесенность Асгарда напрямую, собственно, нигде не фиксируется. Асгард окружен природой — по крайней мере Локи выманивает Идунн в лес, который, судя по всему, расположен где-то неподалеку<sup>19</sup>. В отличие от людей великаны вполне свободно подходят к Асгарду и даже временами оказываются внутри его ограды<sup>20</sup> — едва ли не столь же просто, как и сами асы — в Йотунхейме. Биврёст фигурирует в мифе лишь в качестве несомненного пути, по которому двинется войско противников асов в день конца света, Рагнарёкк, но не как обязательный элемент дороги в Асгард. Либо путешествие по этому мосту, идентифицируемому с радугой, являлось для идущих в Асгард чем-то само собой разумеющимся, либо это был не единственный, а лишь символически нагруженный путь, своего рода ритуальная дорога.

Асгард, безусловно, не являлся для древних скандинавов чем-то запредельным и недостижимым — для того, чтобы попасть туда, обычному человеку необходимо было обладать лишь большим желанием, умом и расположением богов. Для сверхъестественных существ этот путь и подавно не представлял проблемы; они находились с асами в состоянии мира, прерывавшегося военными стычками (или, напротив, вражды, прерывавшейся мирными соглашениями), и в этом смысле уж точно были на одном уровне. Интересно и то, что Асгард, судя по всему, равно граничит с миром людей и Утгардом-Йотунхеймом, по крайней мере боги вполне свободно попадают из одного мира в другой — хотя и преодолев какое-то расстояние, но, однако же, не осуществляя качественного перехода. В отличие от Утгарда и Йотунхейма мы не располагаем определенными указаниями на то, в какой именно стороне света находится Асгард. Это в свою очередь работает на вертикальную схему его локализации, хотя ничего и не доказывает. Вероятно, первоначально Асгард имел традиционно центральное и несколько вознесенное месторасположение в мифологическом мире германцев. Небесная его локализация, вероятнее всего, относится к более поздней детализации мифа — наверняка не без влияния негерманских (читай: иудео-христианских) мифологических систем. Вместе с тем изначально Асгард не был отделен непреходимым барьером от остальных «миров», будучи органической частью мироздания, как были ею и сами асы, — ведь

их превосходство основывалось по существу только на определенных сверхъестественных способностях и некотором запасе «благости», которая сводилась к борьбе против великанов и прочей нечисти, т. е. на достаточно прагматических для людей достоинствах. При этом проблема разнородности и взаимопроникновения в древнейшем мифологическом сознании, похоже, разрешалась весьма безболезненно, и то, что нам кажется нелогичным, могло даже не вызывать вопросов: выражаясь в стилистике Эдды — много удивительного сотворили асы...

Учтем, что мир вокруг древних германцев таил в себе множество неизведанных уголков, был далеко не познан ими. На пространствах Европы, в ее лесах, могли располагаться многочисленные «асгарды» и «утгарды», которые могли видеть другие люди и рассказывать о них. В этом смысле искать сторону света, где можно было бы расположить жилище богов, было совершенно излишне. Более того, архаические жители европейского континента, судя по всему, были лишены средиземноморского эгоцентризма. Полагать себя центром вселенной, а собственное капище — «пупом Земли», воспринимать окружающие племена как варваров — все это ни в малой степени не может быть спроецировано нами на тот мир, в котором жили германцы, да и кельты тоже. Поэтому как самоуничижительное размещение своего мира на окраине ойкумены и возведение богов на недостижимый престол, так и оттеснение небожителей куда-то в сторону не нашло отражения в древнескандинавской мифологической космографии. Асы жили отдельно, но все же где-то среди людей, вполне возможно, что за ближайшим лесом, а если с ними не удавалось запросто встретиться, то лишь потому, что им самим этого в данный момент не очень хотелось.

Несмотря на однозначную архетипичность и универсальность верхнего, небесного расположения мира светлых богов, свойственную подавляющему большинству мифологических систем, не стоит считать ее изначально присущей германской мифологии. Равнинный по преимуществу характер ландшафта, отсутствие четко выраженных неровностей рельефа, а также вытекающая отсюда высочайшая популярность (как и среди кельтов, а также и других классических лесных этносов) разного рода сакрализованных рощ и лесов позволяют предполагать, что архаический Асгард, «Асгард изначальный», скорее всего, был вписан в подобный сакральный лес как обжитая и благоустроенная асами поляна.

Впрочем, кельты, разместив богов на Островах Блаженных, все же вытеснили своих небесных руководителей за пределы своего мира. Однако здесь могла сработать следующая логика: кельтский мир выплеснулся в Британию, затем с британского берега оказался распространённым на Ирландию. Возможно, эта череда переселений (пять больших переселений — от Кессар с Финтаном до Туата Де Данан; а ведь были и более мелкие острова вокруг Британских и

между Британией и Ирландией, куда тоже кто-то уходил и переселялся) натолкнула на мысль, что где-то дальше есть и другие, куда как более благословенные, островные земли. В данном случае, впрочем, мы оставляем без внимания и самоочевидный конструктор, предполагающий в качестве прамодели Островов Блаженных классическую традицию *Ultima Thule* в одной из ее многочисленных редакций.

Во внутренней топографии Асгарда также непросто разобраться. Здесь в полной мере проявляется та самая прерывность пространства, составленность его из отдельных миров, которые упоминаются мифологическим повествованием лишь постольку, поскольку возникает нужда в сиюминутной характеристике места действия, и не предполагают никакой систематизации и строгой пространственной привязки. Нам неизвестно точное число чертогов асов, хотя и можно предположить, что каждому из них принадлежало отдельное жилище или, что более верно, пиршественный зал. Довольно вариативны и термины, которые применяются к описанию различных локусов: обиталищ, чертогов асов. Сам Асгард — конечно, укрепленное поселение: элемент — *garðr* мог бы истолковываться и как «двор», если бы не прямое указание на то, что Асгард — крепость: «*Ok er hann kom inn í borgina...*» («И когда он вошел в крепость...»)»<sup>21</sup> сказано в «Младшей Эдде» о прибытии в Асгард конунга Гюльви. Что касается его внутренних подразделений, то для их характеристики употребляются различные термины: *hus* («дом») — например, Вингольв; *salr* («палата», скорее «пиршественный зал»); *höll* (сходно с предыдущим) — Палата Высокого, в которой оказывается вопрошающий Гюльви. Особенно часто применяется термин *staðr* («место, жилище, с явным тяготением к понятию «становище, стойбище, стоянка») — он употребляется при описании Альвхейма (обиталище светлых альвов), Брейдаблика (собственности Бальдра), Химиньберга (палат Хеймдалля) и большинства «персональных покоев» асов; как составная часть названия жилища зачастую может выступать и традиционной *heimr* в значении «место». При описании Палаты Высокого — *Hava höll* — упомянуто, что в ней много *mörg gölf* — не палат, как традиционно переводят на русский язык, а собственно очагов, которых в жилище действительно могло быть несколько. В данном случае перед нами полная копия того типа домостроения, который является организующим стержнем и связующим звеном эпох для Севера — типа длинного дома с рядным расположением нескольких очагов по продольной осевой линии, дома, являвшегося на протяжении многих столетий местом сакрального пира, как открывавшего канал общения с богами, так и цементирувавшего земной социум путем подтверждения и возобновления горизонтальных и вертикальных связей между людьми.

Человек творил мир своих богов по образу и подобию своего мира, в полном соответствии с известной формулой Вольтера: «Бог создал человека, а человек — Бога». Поэтому Асгард — лишь спроециро-

ванный на мир богов хутор германцев. Можно бесконечно рассуждать о времени формирования этого представления. Переход от достаточно крупных поселений в форме деревень к типу хуторского жития, отмечаемый в период активного движения народов в Европе, сам по себе ни о чем не говорит. Несмотря на родственные связи — весьма, к тому же, многоуровневые и своеобразные — среди асов, однозначно признать их либо родом или племенем, либо все же лишь большой патриархальной семьей невозможно.

Поэтому, говоря о «хуторе богов», мы не вкладываем никакого конкретно-исторического значения в это выражение. Невзирая на обилие топонимов и порой весьма подробные описания самих чертогов, приходится признать, что никакой реальной исторической информации о времени формирования географии Асгарда из мифа почерпнуть не удастся. Косвенным указанием может служить лишь то, что в целом Асгард производит впечатление типично сухопутного поселения. Единственным упоминанием о наличии в его окрестностях моря является сюжет с препровождением в Хель трагически опочившего Бальдра, да еще сам факт наличия кораблей Хрингхорни и Скидбладнира<sup>22</sup>. Впрочем, и в данном случае неясно, сколь далеко от Асгарда находился этот берег и как долог был путь до него — в мифе такие проблемы решались абсолютно болезненно и непротиворечиво путем простого игнорирования. Однако, как и сами корабли, эти сюжеты выглядят в целом как раз имплантацией эпохи викингов, которая не могла принять без изменений мир богов, в котором отсутствовало море. В общем же Асгард выглядит как неплохо укрепленное типичное архаическое поселение, аналогичное тем, которые возникали в период железного века во всех регионах Европы по меньшей мере с гальштатского времени, поселение, окруженное недружественным миром, что погружает время его оформления как мифологически мыслимой реальности в то самое архаическое время — с полной, увы, безнадежностью отслеживания на этом пути каких-либо абсолютных, хотя бы и приближительных, дат.

Суммируя, мы приходим к выводу, что большинство мифологических сюжетов, как и сама «география» мира богов, складывались не только ранее начала массовых заморских походов викингов, но и до времени активных внешних морских экспансий вообще, т. е. по меньшей мере *до вендельского времени*. Нижнюю границу формирования этой традиции мы указать, естественно, не в силах, однако вполне возможно, что она простирается до весьма архаичных эпох, связанных с совершенно младенческим и примитивным состоянием общества.

Сухопутное по преимуществу пространство эддического мифа вполне совпадает по своим ландшафтным характеристикам с регионом Северной и Центральной Германии, где происходило формирование германского этнического единства. Тема собственно древнегерманской мифологии весьма болезненна, так как мы не вполне отчетливо представляем путь преемственности от общегерманского

к скандинавскому в мифе. Однако кажется совершенно закономерным, что география мифа оформилась и законсервировалась не в Скандинавии и Ютландии, а на континенте, среди собственно континентальных племен германцев. Эпохой, когда это могло происходить, оказывается период не позднее V в., когда племенной быт германцев был разрушен, племена по большей части уже поменяли свое местоположение, а христианство все более активно вступало в свои права среди обитателей вновь созданных королевств. Нижняя датировка также проблематична, однако наиболее отвечающим времени формирования сюжетного и географического наполнения мифов продолжает представляться период Великого переселения народов.

*Таким образом, можно с определенной долей уверенности утверждать, что ядро северной мифологии складывалось не позднее V в. н. э. в континентальной Европе, а затем подверглось окончательной шлифовке в период Вендельского времени в Скандинавии и Ютландии, окончательно сформировавшись к началу эпохи викингов.*

Возможно, что мифотворчество как таковое стало просто гораздо менее популярным в эпоху массовых заморских походов. На смену ему пришли иные формы реализации собственной творческой потенции — в частности, скальдическое искусство, а позднее — саги. В каком-то смысле социум повзрослел, и миф перестал ощутимо совершенствоваться — «досочиняться». Миф уже тогда стал, как для Снорри в «Младшей Эдде», иллюстрацией и фоном — нисколько не теряя при этом своей религиозной функции как «священной истории». Изменения вносились, однако они не меняли ни основ содержания, ни антуража мифов. Видимо, именно среди таких новшеств находились географическая дифференциация Йотунхейма и Утгарда, их привязка к сторонам света и т. д. К эпохе викингов, вероятно, должны быть отнесены многие сюжеты, связанные с приключениями богов, однако география мифа творилась раньше; мир, в котором действовали мифологические герои, несомненно, древнее VIII столетия. При этом весь процесс оформления древнегерманской, а затем и древнескандинавской мифологии был в целом все же относительно кратковременным. Отчасти этим объясняется высокая внутренняя цельность скандинавской мифологии, ощущаемая не только в «Младшей Эдде» (авторской), но и в фольклорной «Старшей Эдде». Время создания ядра мифологии было исторически весьма кратким — равным условному понятию «историческая эпоха». Отсюда ощущение того, что мифология Севера создана «на одном дыхании». «Калевала», в которой есть реалии как каменного века, так и весьма развитого средневековья, — в этом смысле памятник неизмеримо более рыхлый и аморфный. Эддическая же традиция при панорамном обзоре намного более унитарна и монолитна. Учитывая, что начало творения германо-скандинавских мифов отследить мы не в силах, объяснение этой «краткосрочности» творения можно найти в достаточно раннем завершении процесса, после которого мифоло-

гия подвергалась преимущественно косметическим доработкам. Поскольку историческое развитие подчинено законам прогрессии, т. е. каждый последующий отрезок эволюции проходит существенно быстрее предшествующего, в скандинавской мифологии мы видим пример достаточно консервативной традиции, сохранившей черты глубокой архаики и фактически в ней же и оставшейся, так как гораздо более динамичные эпохи уже не смогли существенно повлиять на сложившееся целое.

- 
- <sup>1</sup> *Стеблин-Каменский М. И.* Миф. Л., 1976. С. 33.
  - <sup>2</sup> *Мелетинский Е. М.* Скандинавская мифология как система. М., 1973.
  - <sup>3</sup> Младшая Эдда. М., 1994. С. 10.
  - <sup>4</sup> Там же. С. 1–4.
  - <sup>5</sup> Там же. С. 47.
  - <sup>6</sup> Там же. С. 13.
  - <sup>7</sup> Там же. С. 54–58.
  - <sup>8</sup> Там же. С. 5–7.
  - <sup>9</sup> Песнь о Трюме // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. М., 1975. С. 9.
  - <sup>10</sup> Младшая Эдда. С. 25–26.
  - <sup>11</sup> Там же. С. 29.
  - <sup>12</sup> Там же. С. 99.
  - <sup>13</sup> *Стеблин-Каменский М. И.* Указ. соч. С. 40.
  - <sup>14</sup> Младшая Эдда. С. 78.
  - <sup>15</sup> Там же. С. 17.
  - <sup>16</sup> Сага об Инглингах II // Круг Земной. М., 1995.
  - <sup>17</sup> *Элиаде М.* Священное и мирское. М., 1994. С. 61.
  - <sup>18</sup> Младшая Эдда. С. 29–30, 37.
  - <sup>19</sup> Там же. С. 99.
  - <sup>20</sup> Там же. С. 100, 114.
  - <sup>21</sup> Там же. С. 17.
  - <sup>22</sup> Там же. С. 65, 83.