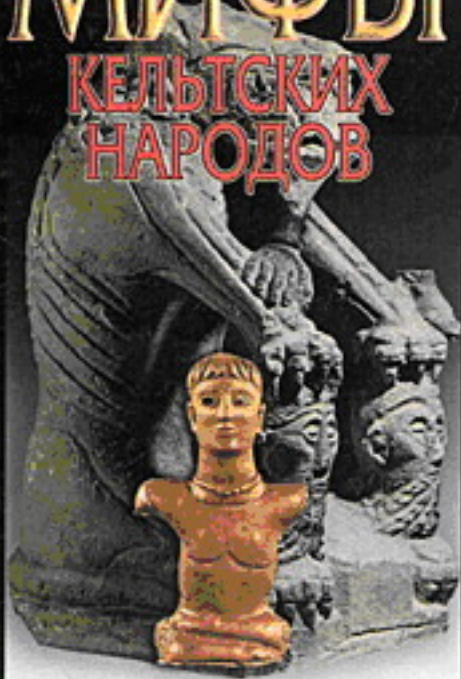


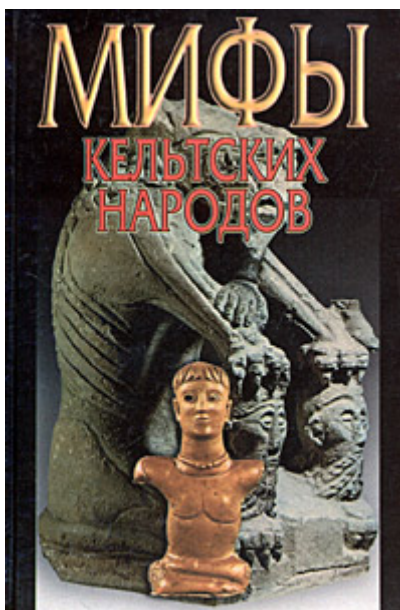
# МИФЫ

## КЕЛЬТСКИХ НАРОДОВ



# Надежда Сергеевна Широкова

## Мифы кельтских народов



«Мифы кельтских народов»: АСТ, Астрель, Транзиткнига; Москва; 2005  
ISBN 5-17-019444-7, 5-271-08709-3, 5-9578-0397-9

### Аннотация

*Книга знакомит читателя с мифологией одного из самых загадочных народов древней Европы — кельтов.*

*На основе устной традиции, сохраненной кельтскими поэтами и записанной христианскими монахами, а также свидетельств греко-римских авторов здесь изложены представления кельтов об устройстве и происхождении мира, а также учение таинственных и могущественных кельтских жрецов — друидов. Читатель также познакомится с мифологической историей заселения Ирландии, с богами и героями кельтской мифологии.*

## Надежда ШИРОКОВА

### МИФЫ КЕЛЬТСКИХ НАРОДОВ

### ВВЕДЕНИЕ

В античную эпоху<sup>1</sup> центром древней Европы и сердцем ее цивилизации были классические<sup>2</sup> страны средиземноморского юга — Древняя Греция и Древний Рим. Севернее, западнее и восточнее этих стран обитали племена и народы, которые греки и римляне называли варварами (от греч. «барбарос» — непонятно болтающий). На

<sup>1</sup> Античной эпохой называется период древней истории (примерно с 1-го тыс. до н. э. по V в. н. э.), охватывающий историю Древней Греции и древнего Рима.

<sup>2</sup> Эпитет «классические» происходит от лат. classicus — образцовый. В более узком смысле классикой называют центральную эпоху в истории Древней Греции (V-IV вв. до н. э.), когда были созданы наивысшие культурные ценности античности. В более широком смысле классическими называют историю и культуру Древней Греции и Древнего Рима, подразумевая, таким образом, что эти страны представляли норму и образец цивилизации для варварских народностей древней Европы 1-го тыс. до н. э. и для народов средневековой Европы.

европейских территориях, граничивших с греко-римским миром, наиболее значительными варварскими народами были скифы на востоке, иберы и лигуры на западе, фракийцы, иллирийцы, германцы и кельты в центре. Современные ученые называют эти европейские регионы «варварской периферией античного мира».

Без своей варварской периферии античный мир не смог бы существовать. В изрезанной горными хребтами, не имевшей обширных равнин Греции было сравнительно немного пригодных для жительства земель. Поэтому необходимым условием успешного экономического, политического и культурного развития и процветания греческих городов-государств (полисов) были колонии, куда выплескивалось избыточное население. Тем самым в полисах сглаживались социально-политические конфликты, перераставшие в гражданские смуты и угрожавшие самому их существованию.

Античные страны вели оживленную торговлю с варварами, поставляя им готовую продукцию в обмен на сырье и рабов. Зачастую греки и римляне перенимали у других народов культурные, технические и военные достижения, а также интересные и глубокие религиозно-мифологические представления. У варваров же, благодаря античному влиянию, начинали развиваться ускоренными темпами ремесло, торговля, культура, социально-политические отношения. Таким образом, античный и варварский миры были тесно связаны друг с другом. Поэтому неудивительно, что греки и римляне с интересом наблюдали быт и нравы варваров, много размышляли о них, пытаясь сопоставить их религию и культуру с некоторыми, на их взгляд, аналогичными явлениями собственной жизни.

Из всех варварских европейских народов на античный мир наибольшее впечатление произвели кельты. Греки и римляне недаром считали их «варварами высшего порядка»: в период второго железного века (начиная приблизительно с 475 г. до н. э.) кельты захватили в Европе обширные территории: Галлию и Богемию, Англию и Ирландию, Северную Италию и Средний Дунай.

Античные авторы считали, что центром, из которого кельты расселялись по разным направлениям, была Галлия<sup>3</sup>. Римский историк Тит Ливий рассказывает, что в царствование царя Амбигата Галлия была так перенаселена, что ею стало трудно управлять. На поиски мест для поселения старый царь отправил своих племянников Белловеза и Сеговеза. Им было позволено взять с собой столько людей, сколько необходимо для того, чтобы ни один народ не мог сдержать натиск пришедших. По жребью Сеговезу выпали Геркинские леса<sup>4</sup> и путь на восток, к долине Дуная, а Белловезу предстояло отправиться на юг — в Италию.

Более удачливым оказался отряд Белловеза. Правда, сначала кельтам пришлось совершить тяжелый переход через Альпы, вершины которых, по словам Тита Ливия, касались неба. Однако, когда они спустились вниз, перед ними открылась благословенная страна. Хлебные пашни, заливные луга, зеленеющие равнины, покрытые сетью бесчисленных каналов, густые виноградники тянулись без конца и без края.

Это была Циркумпаданская область<sup>5</sup>, которой владели этруски<sup>6</sup>. Около 396 г. до н. э.

<sup>3</sup> Галлия («страна галлов») — в древности область, занимавшая территорию между рекой По и Альпами и между Альпами, Средиземным морем, Пиренеями, Атлантическим океаном. С VI в. до н. э. заселена кельтами. В античную эпоху Галлия делилась на Трансальпийскую Галлию (совр. Франция, Западная Швейцария и Бельгия) и Цизальпийскую Галлию (Северная Италия — долина реки По). В конце II в. до н. э. римляне завоевали Южную Францию и основали провинцию Нарбоннскую Галлию с главным городом Нарбоном. В 58-51 гг. до н. э. Цезарь вел войну в Трансальпийской Галлии (об этом рассказывается в его книге «Записки о Галльской войне») и сделал ее римской провинцией до самого Рейна. В 27 г. до н. э. Август разделил Трансальпийскую Галлию на три части: Аквитанию, Лугдунскую Галлию (со столицей Лугдуном — совр. Лион) и Бельгику. Цизальпийская Галлия стала римской провинцией в период диктатуры Суллы (82-79 до н. э.), а с 40 г. до н. э. вошла в состав Италии. С начала V в. н. э. территория Галлии завоевывалась германскими племенами и вошла в конце V в. во Франкское государство.

<sup>4</sup> Геркинские леса — лесистые горы в Германии, протянувшиеся от Рейна до Карпат. По римским представлениям, их протяженность измерялась шестидесятидневным переходом.

<sup>5</sup> Циркумпаданская область — земли, расположенные вокруг реки По, в древности называвшейся Пад.

кельты разрушили большой этрусский город Мельп. Переправившись на плотах через реку По, они вновь оказались на плодородных равнинных землях. Здесь под их натиском пал другой крупный город Северной Этрурии — Фельсина, охранявший переход через Апеннины и проход к Адриатике. Затем отряды кельтов прошли вдоль Апеннин до Адриатического моря и далее двинулись на юг. После каждого этапа завоевания часть кельтов закреплялась на захваченных территориях, а другие шли дальше. Кельты основали Медиолан (Милан) и ряд других городов в Северной Этрурии.

Затем кельты напали на находившийся в Средней Этрурии город Клузий, самый древний, богатый и населенный из этрусских городов. Этрусски, напуганные нашествием варваров, обратились за помощью к Риму. Отправленные римлянами послы вместо того, чтобы урегулировать конфликт, вмешались в битву на стороне клузийцев. Тогда 30-тысячное кельтское войско сняло осаду города и двинулось на Рим. Римская армия перешла через Тибр и преградила им дорогу. 18 июля 390 г. до н. э. близ того места, где в Тибр впадает река Аллия, произошла знаменитая битва, закончившаяся полным поражением римлян.

Античные историки красочно описали устрашающее впечатление, которое кельты произвели на римлян: тысячи людей гигантского роста, с развевающимися волосами, танцевали и потрясали щитами и мечами, громко распевая песни на незнакомом языке. При этом их музыкальные инструменты фантастического вида завывали, как хищные звери. Раздавшийся внезапно боевой клич кельтов окончательно изгнал из душ римских воинов мужество и надежду. Даже не попытавшись вступить в бой, римляне обратились в бегство. Тит Ливий рассказывает, что большая часть охваченного паникой войска бежала во враждебный римлянам город Вейи в Южной Этрурии.

Путь на Рим был открыт. Город был взят и разграблен кельтами. Защитники города укрылись в крепости на Капитолийском холме. Кельты приступили к осаде, длившейся семь месяцев. Однажды ночью, когда римляне спали, кельты попытались проникнуть в крепость. Их приближение почуяли священные гуси, жившие при храме Юноны. Своими криками они разбудили римских воинов, и Капитолий был спасен. В конце концов среди кельтов начались повальные болезни в непривычно жарком климате и голод из-за того, что в разоренной стране они не могли пополнять запасы продовольствия. Эти обстоятельства вынудили их согласиться взять выкуп, предложенный римлянами, и снять осаду.

На этом набеги кельтов на Италию не прекратились. На протяжении IV в. они еще несколько раз появлялись в долине Тибра. Кельты стояли лагерем под стенами Рима на Альбанской горе. В 360 г. до н. э. они спускались в чудесную приморскую область Кампанию, располагавшуюся в центре Италии, доходили до Апулии на юго-востоке Апеннинского полуострова. Однако к югу от Апеннин набеги кельтов носили только sporadический характер и не были столь успешны, как поход в долину По. Кельты доходили до южной оконечности Италии, но их завоевание остановилось у Апеннин.

Между тем, пока одни кельтские отряды нарушали покой Италии, другие отправились искать счастья на восток. Восточная экспансия кельтов, начавшаяся с похода Сеговеза, второго племянника царя Амбигата, была более длительной, чем нашествие на Италию. Сеговез перешел через Рейн, пересек Геркинский лес и вышел к Дунаю. Далее его отряд начал продвигаться по течению реки. Повсюду в этих районах кельты находили богатые пастбища, плодородные равнины и густые леса. От основного отряда Сеговеза начали отделяться группы кельтов, которые обосновывались на захваченных территориях. Например, область, где расположилось племя бойев, была названа Богемией; это название

<sup>6</sup> Этрусски — народ, живший в античную эпоху главным образом в Этрурии (совр. Тоскана). С VI в. до н. э. этрусски продвинулись на север в долину По, на запад (Корсика) и на юг до Капуи, вследствие чего римляне подпали под владычество этрусских царей Тарквиниев. Однако греки Южной Италии оттеснили этрусков обратно на север (524 и 474 гг. до н. э. — поражение при Кумах). В 510 г. до н. э. этрусски потеряли Рим, а в 421-м — Капую. В 400 г. до н. э. они были вытеснены галлами из Северной Италии; до 282 г. до н. э. их постепенно покорили римляне.

было известно со времен греческого географа Страбона (конец I в. до н. э.).

В 335 г. до н. э. на Дунае кельты встретились с Александром Македонским. Об этой встрече рассказал друг и телохранитель Александра Птолемей Лаг. Александр спросил кельтов, чего они боятся больше всего на свете. «Мы боимся только одного, — сказали они, — что небо упадет на нас». Тем не менее из страха перед Александром кельты не решились перейти через Дунай. Однако, после его смерти (323 г. до н. э.) кельты ворвались в Грецию и опустошили ее.

Таким образом, начиная с 390-го и вплоть до 207 г. до н. э. почти каждый год кельты совершали походы в южные страны Европы, поражая местных жителей неустрашимостью и презрением к смерти. Разграбив Грецию, пройдя через Фракию, кельты переправились в Малую Азию, где основали быстро эллинизовавшееся Галатское царство. Некоторые отряды кельтов достигали Дакии, Силезии, территории современной Украины. На протяжении второй половины 1-го тыс. до н. э. кельты были одним из важнейших военных факторов древней Европы.

Естественно, что кельтами заинтересовались античные авторы, считавшие их удивительным, загадочным народом. Греческие писатели обычно именовали этот народ словом «кельты», считая, что это их самоназвание. Затем в греческой литературной традиции появляется еще одно наименование — «галаты». Так называли кельтов, совершавших набеги в Македонию, Грецию, а затем утвердившихся в Малой Азии. Римляне же всех кельтов, живших на европейском континенте, называли «галлы», шла ли речь о кельтах Центральной Европы, Фракии или Малой Азии. Откуда же появились три различных наименования? Один из лучших знатоков кельтского прошлого, замечательный французский исследователь первой половины XX в. А. Юбер считал, что «кельты», «галаты» и «галлы» могут быть тремя формами одного и того же слова, «услышанного в разное время, в разной среде, разными ушами и переписанного людьми, не имевшими одинаковых орфографических навыков».

Жителей Британских островов, своими религиозными верованиями и языком напоминавших древним авторам галлов, называли британцами или бриттами. Шотландских кельтов называли каледонцами. Древнее население Британских островов стали называть кельтами только в середине XVIII в., когда под влиянием романтизма в Европе возник живой интерес к культуре древних народов.

Загадочным было также и происхождение кельтов. Античные авторы не имели точных сведений о том, откуда они пришли. Цезарь и Тит Ливий полагали, что колыбелью кельтов являлась Галлия и именно оттуда они начали свои нашествия на другие страны. Другая античная традиция, самым ярким представителем которой был последний крупный историк древности Аммиан Марцеллин (IV в. н. э.) помещала прародину кельтов на север Европы — на берега Северного моря. В доказательство этой теории Аммиан Марцеллин приводил сообщения кельтских жрецов, хранивших память об исходе кельтов с их древней прародины. Северное происхождение кельтов как будто подтверждают классические описания кельтов, которые встречаются у греческих и римских авторов: рослые белокожие и золотоволосые люди в пестрых нарядных одеяниях, с золотыми украшениями. Поэтическое описание кельтов мы находим в «Энеиде» Вергилия: «У них золотые пышные кудри и золотая одежда, они сверкают полосатыми плащами; молочные шеи обвиты золотом». Представление о том, что прародина кельтов находится на севере, было настолько распространено в античности, что греческие писатели отождествляли кельтов с гиперборейцами — сказочным счастливым народом, почитавшим Аполлона, жившим на крайнем севере мира за мифическими Рипейскими горами<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Вопрос о происхождении кельтов не решен и по сей день. Современные исследователи уже не считают Галлию первоначальным местом обитания кельтов в Европе. Если бы кельты были самыми древними обитателями Галлии, то их язык оставил бы гораздо больше следов в топонимике Франции. В данном случае не только названия мест поселения, но также названия гор и рек должны быть кельтскими. Однако почти все древние наименования возвышенностей и рек чужды кельтским языкам. В Галлии кельты давали названия только крепостям, которые они основывали, а географические названия происходят из языков народов, живших на этой территории до кельтов.

В настоящее время наибольшее распространение имеет теория, помещающая прародину кельтов в районе между Дунаем и Рейном. В этих районах Германии много географических названий кельтского происхождения. Это, например, названия таких больших европейских рек, как Рейн и Дунай. Латинское *Repos* соответствует ирландскому *gian* — «море».

Однако вопрос о происхождении кельтов имеет еще и свое продолжение, поскольку он тесно связан с проблемой прародины индоевропейцев. В науке бытует мнение, что кельты, так же как и другие индоевропейцы (греки, италики, германцы, славяне), пришли в Европу со своей общей индоевропейской прародины, которую исследователи помещали и помещают в различные географические ареалы (в Центральную Азию, в Бактрию, Армению, Анатолию, в Южную Россию, долину Дуная, Литву, Германию и Скандинавию).

Кельты создали замечательную, самобытную культуру<sup>8</sup>. Основу их экономики составляло сельское хозяйство. Кельты были очень опытными и искусными земледельцами, они умели возделывать не только земли на склонах холмов и плоскогорьях, легкие для обработки, но и тяжелые земли в долинах. Кельтская система земледелия была более совершенной, чем римская или греческая. Почву кельты удобряли мергелем — осадочной горной породой, которую они добывали на глубине ста футов. Римлян удивляло это «удобрение земли землей».

Галлы усовершенствовали древние орудия земледельческого труда. Пришедших в Галлию римлян поразил высокий уровень сельского хозяйства кельтов, ведь у них на родине земледельцы все еще обрабатывали землю примитивными способами. Жители Средиземноморья все еще пахали землю примитивной сохой, а кельты Галлии изобрели двухколесный плуг с лемехом, который тащили несколько пар быков. Именно применение этого галльского плуга, который упоминает римский ученый I в. н. э. Плиний Старший, позволило начать обработку тяжелых земель. Для разрыхления больших глыб земли галлы использовали борону, и, вероятно, из Галлии она попала в южные страны. Более того, галлы изобрели снабженную железными зубцами жатку на колесах, которую тащили вьючные животные.

Одним из основных ремесел у кельтов была обработка металлов. Железо добывали в центре Галлии, на территории племени битуригов. Из него кельтские кузнецы делали вещи поразительной красоты, например украшенные гравированным или штампованным орнаментом ножны мечей или фибулы<sup>9</sup> из мягкого железа.

Особую роль в жизни кельтов играло золото. Воин, по крайней мере знатный, не шел в бой без золотых украшений. Золотые браслеты украшали его запястья и предплечья, золотые фалары<sup>10</sup> сверкали на груди его лошади; золотом были инкрустированы его щит, ножны и рукояти его мечей и кинжалов, оно покрывало его шлем и панцирь и сияло в вышивке на его одежде и в его волосах.

Золото также считалось лучшим приношением в святилища кельтских богов. Из него были сделаны самые ценные вотивные<sup>11</sup> предметы. Согласно представлениям кельтов, в

<sup>8</sup> Кельтскую культуру соотносят с двумя археологическими культурами, представляющими европейский железный век: с гальштатской культурой (датируется VIII-V вв. до н. э.), названной по могильнику, обнаруженному возле небольшого городка Гальштат в юго-западной Австрии, и с латенской культурой (V— I вв. до н. э.), получившей название от стоянки Ла Тен на берегу швейцарского озера Невшатель.

<sup>9</sup> Фибула — пряжка для скрепления одежды, состоящая из иглы и скобы, соединенных с помощью шарнира, или сделанная из цельной, пружинящей спирали. Типология и развитие фибул дают археологам ценную информацию о развитии культур бронзового и железного века.

<sup>10</sup> Фалары — металлические бляхи на груди и на лбу у лошадей и слонов.

<sup>11</sup> Вотивные (лат. *votives* — торжественно обещанный, посвященный богам) предметы представляли собой посвященный дар божеству, приносимый из благодарности или по обету. Это мог быть большой или

золоте была заключена некая магическая энергия.

Золотые браслеты, ожерелья, фибулы, позолоченные щиты, шлемы, ножны мечей украшались вставками из коралла, который специально привозили из других стран. В Галлии вместо кораллов использовали красную эмаль, ее легче было инкрустировать в металл, и стоила она дешевле. Вообще искусство эмали было кельтским изобретением. Греки и римляне его почти не знали и с трудом верили рассказам о том, что «варвары Океана» умеют «лить краски на разогретую медь и закреплять их на ней, как камни».

Кельтские плотники, кузнецы, колесные мастера построили некоторые из самых совершенных колесных экипажей древности. Это относится как к четырехколесным повозкам, обнаруженным в ранних кельтских погребениях, так и к легким двухколесным боевым колесницам, которые часто встречаются в более поздних захоронениях.

Центрами ремесла и торговли у кельтов были большие многолюдные города, такие, как Бибракте, Герговия, Алезия, Аварик в Галлии. В центре города была рыночная площадь, где находились ремесленные мастерские. К площади вели улицы, по сторонам которых стояли жилища горожан. Дома состоятельных галлов, построенные в римском стиле и украшенные мозаикой и росписями, располагались в особых аристократических кварталах.

Общество, стоящее на столь высокой ступени развития, как правило, затронуто сильным имущественным и социальным неравенством. К V в. до н. э. неравенство у кельтов имело уже достаточно долгую традицию. На самой верхушке социальной лестницы находились могущественные племенные вожди, обладатели несметных богатств. Усадьба вождя была настоящим замком. Ее возводили на возвышенности и окружали мощной крепостной стеной с бастиянами. Предположительно для возведения таких усадеб приглашали мастеров из стран античного юга, которые привносили новые идеи и новую строительную технику в кельтскую архитектуру.

Усадьбы кельтских вождей были не только средоточием политической власти, но и крупными экономическими центрами, поддерживавшими торговые связи с южной средиземноморской средой. Населявшая их знать приобретала вкус к роскоши, сначала варварской, а потом все более утонченной. Удовлетворению растущих потребностей знати служила торговля с Грецией и Римом. Оттуда кельты ввозили изделия из слоновой кости, бронзовые сосуды, стекло, керамику и вино, тарой для которого служила греческая чернофигурная и краснофигурная посуда и винные амфоры из Массалии<sup>12</sup>. Таким образом, торговля способствовала лучшему знакомству кельтов с античной культурой. Поэтому исследователи кельтского искусства любят повторять расхожее утверждение, что «кельтское искусство многим обязано кельтской жажде».

Располагавшиеся неподалеку от замков захоронения вождей отличались необыкновенной пышностью и роскошью погребального инвентаря, что должно было свидетельствовать в потустороннем мире о высоком положении умершего. В VI-V вв. до н. э. над погребальными камерами сооружали большие курганы из каменных глыб. Мужчин хоронили в богато украшенных золотом доспехах, рядом с великолепной боевой колесницей, большой амфорой для вина и парой таганков для приготовления пиршества в загробном мире. В могилах знатных женщин было найдено множество золотых ожерелий, ручных и ножных браслетов и других драгоценностей. Недаром время с конца VI по начало IV в. до н. э. называют «кельтским золотым веком».

В этом аристократическом мире, проникнутом духом варварской роскоши и одновременно изощренной утонченности, развивалось кельтское прикладное искусство. Оно достигло зрелости в так называемом пластическом стиле, возникшем еще в III в. до н. э. и получившем наибольшее распространение во II в. до н. э. Если в более ранний период орнаменты были в основном двухмерными и выполнялись в невысоком рельефе, то изделия маленький предмет (например, камень, сосуд, табличка, статуэтка и т. п.).

<sup>12</sup> Массалия, или Массилия (совр. Марсель), — греческая колония, основанная в устье Роны около 600 г. до н. э.

пластического стиля всегда очень объемны.

Знаком кельтского искусства Пауль Якобсталь называл пластический стиль «стилем Чеширского кота». Выполненные в этом стиле орнаменты напоминали ему волшебного кота из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес», способного неожиданно появляться и исчезать. Чеширский стиль доводит до апогея склонность кельтского искусства к двусмысленности, к созданию расплывающихся, ускользающих образов.

При всех своих замечательных культурных достижениях кельты не добились одного — политического единства, и поэтому они не смогли противостоять натиску наступавшего на них Рима. Первой была завоевана Галлия. Еще в 121 г. до н. э. южная часть Трансальпийской Галлии была завоевана римлянами и вошла в состав Римской империи под названием Нарбоннская Галлия или просто Провинция. Оставшуюся независимой частью Трансальпийской Галлии, которую римляне называли «Волосатой Галлией», завоевал Цезарь в 58-51 гг. до н. э. (этому военному походу посвящены его «Записки о Галльской войне»). Под властью Рима «Волосатая Галлия» получила неофициальное название «Три Галлии», поскольку император Август разделил ее на три провинции. Провинция Аквитания на западе объединила все территории от Пиренеев до Луары. Белгика на северо-востоке включила в себя весь район, расположенный между Соной, Роной и Рейном. В центре страны, между этими двумя провинциями, располагалась Кельтика, или Лугдунская Галлия, вытянувшаяся в виде длинной и относительно узкой полосы от Соны до Северного моря.

Галлия очень быстро романизировалась, превратившись в один из самых благоустроенных и процветающих районов римского мира. Построенные искусными римскими инженерами дороги, стройные аркады акведуков, величественные громады мостов создавали теперь новый архитектурный пейзаж римской Галлии.

Страна покрылась множеством городов, построенных в соответствии с нормами античного градостроительства. Типично римскими были архитектурные ансамбли Лугдунума (Лион) — столицы Лугдунской Галлии, Дурокторума (Реймс) — бывшей столицы Белгики, Бурдигалы (Бордо) — столицы Аквитании. Нарбоннская же Галлия, долго соприкасавшаяся с античным югом и испытывавшая со времени основания Массалии (ок. 600 г. до н. э.) греческое, а потом со II в. до н. э. римское влияние, просто изобиловала городами — Нарбон (Нарбонна), Арелат (Арль), Араузион (Оранж), Виенна (Вьенн) и др. По античным меркам это были уже достаточно большие города: они занимали площадь более ста гектаров и насчитывали тысячи жителей. В центре города на пересечении двух главных магистралей располагался форум — центр деловой, торговой и общественной жизни города. Обычно это была большая прямоугольная площадь, окруженная портиками, лавками, базиликой, курией (зданием сената) и другими административными зданиями. Над форумом возвышался его культовый центр (Капитолий), где находились храмы богов — покровителей города. Галло-римские города не только являли миру красоту и изящество античной архитектуры, но они также старались сделать жизнь своих жителей увлекательной и комфортной, предоставляя им грандиозные «зрелищные залы» (театры и амфитеатры) и обширные банные заведения (термы).

Казалось, в живущей по римскому образцу Галлии не осталось и следа от кельтской культуры и прежней жизни. Однако это было не так. При основании галло-римских городов по большей части учитывались урбанистические традиции доримской Галлии. Большая часть старых городов независимой Галлии продолжала развиваться и в римскую эпоху. Например, Аварик (Бурж) в укрытии окружавших его болот пережил падение галльской независимости. Его удобное географическое положение обеспечило ему особое место в дорожной системе Галлии и процветание в римское время. Железные рудники Аварика, эксплуатировавшиеся с доримских времен, еще в начале XX в. составляли одно из главных богатств французского департамента Шер.

В I в. н. э. производство благородной керамики с тонким красноватым покровом, украшенной рельефными фигурными и растительными мотивами, так называемой «Терры сигиллаты», было перенесено из Италии в Галлию, где сохранялась старая, еще доримская



гончарная традиция. Из Галлии эти керамические изделия развозились не только в южные регионы, но и в области, расположенные севернее, — в современную Германию, Польшу и Чехию. В этом развитом производстве работали местные гончары, о чем свидетельствуют клейма мастеров с галльскими именами.

Произведения галло-римской скульптуры обычно создавались по канонам античной пластики. Однако среди них встречаются памятники, свидетельствующие о сохранении кельтских художественных традиций доримского периода в римской Галлии. Например, на алтаре рядом с точными копиями античных статуй Аполлона и Меркурия, изображен галльский бог-олень Цернунн, держащий в левой руке тяжелый мешок с деньгами, а правой придерживающий широкий поток монет, льющийся к подножию алтаря. Импозантная, исполненная внутренней энергии фигура Цернунна и масштабно, и сюжетно превосходит изображения его античных спутников. Другой пример — происходящая из Алезии (Средняя Галлия) небольшая статуэтка Эпоны, галльской богини-покровительницы лошадей. Она изображена в длинной одежде, сидящей на низкой скамье, позади нее — забавная маленькая лошадка. Фигура богини с огромной головой, маленьким тельцем в тяжелой одежде и массивными ногами, обутыми в сапожки, дышит такой экспрессией, какой не увидишь в гармоничных и соразмерных античных статуях. А неподалеку от истока Сены было найдено одно из прекраснейших произведений галло-римского искусства — бюст слепой девочки. Он выполнен в манере так называемого «наивного реализма», также имеющего местное происхождение.

Влияние древнего кельтского искусства сказывалось в Галлии и в постримскую эпоху, во времена Меровингов, Каролингов и даже во времена господства романского и готического стилей. В современной Франции кельтские традиции находят отражение в языке и топонимике.

Британия была завоевана позже Галлии. Призывы к завоеванию бриттов слышались еще во времена Августа, но только при императоре Клавдии римлянам удалось овладеть значительной частью Британии. В 43 г. римский полководец Авл Плавтий повел туда войска. Римляне быстро покорили южную часть острова, но с северными племенами им пришлось вести длительную и упорную войну. В завоеванной части была основана римская колония Камулодун (совр. Колчестер), которая вместе с торговым городом Лондиниум (совр. Лондон), где поселилось много римских граждан, превратилась со временем в центр римской цивилизации. Затем при императоре Веспасиане римляне продолжали укреплять свои позиции в Британии. Широко известны походы Юлия Агриколы (77-83), чья деятельность способствовала романизации страны. Полностью остров так никогда и не был завоеван римлянами: независимыми оставались северные районы (земли каледонцев и пиктов), а также горные труднодоступные области на западе острова. Естественно, что в независимой части Британии кельтские традиции были очень прочными.

На занятых римлянами территориях была создана провинция Британия, жизнь которой развивалась по тем же законам, что и в других римских провинциях. Строились города — и новые, основанные римлянами, и выросшие на месте старых кельтских поселений. Они приобретали типично римский облик: правильная планировка, прямые улицы, форумы, храмы, большие общественные сооружения, богатые частные дома. По всей провинции строились роскошные, богато украшенные фресками и мозаикой виллы провинциальных британских аристократов. Особенно много найдено в Британии мозаичных украшений вилл, жилых домов, терм II-IV вв. Обычно мозаичные картины выполнены в античной манере и посвящены античным мифологическим персонажам. Но иногда встречается странная трактовка античных сюжетов. Так, на одной из мозаик IV в. изображена Венера, больше похожая на страшного демона, чем на богиню любви и красоты. На другой представлена традиционная римская сцена: Капитолийская волчица с Ромулом и Ремом. Забавное, выполненное в виде плоского темного силуэта изображение волчицы напоминает улыбающегося Чеширского кота, возвращая нас к самобытности и своеобразию кельтского искусства доримского периода.

В начале V в. римляне вывели свои войска из Британии, и на этом кончился римский период британской истории: с середины V в. начались нашествия англосаксов на остров. Однако формально в это время Британия еще была частью Римской империи. Сохранялся и римский титул «вождя Британии» (верховного главнокомандующего британской армии), носители которого играли важнейшую роль в жизни острова в эту смутную переходную эпоху. Известны четыре «вождя Британии» этого времени: два исторических и два легендарных. Исторические — это Вортигерн и Аврелий Амброзий, легендарные — Утер Пендрагон, отец короля Артура, и сам Артур<sup>13</sup>. Два последних имени переносят нас в мир средневековой кельтской культуры. Спасаясь от саксонского нашествия, часть бриттов переселилась во французскую Бретань. В XI в. среди них широко распространились легенды о короле Артуре, которые затем были восприняты и переосмыслены средневековой рыцарской литературой. В XVIII в. именно в кельтском культурном наследии находили мощный источник вдохновения выдающиеся представители европейской культуры: Гёте, Шатобриан, Р. Вагнер и др.

## **МИФЫ КЕЛЬТСКИХ НАРОДОВ**

### **ИСТОЧНИКИ И ХРАНИТЕЛИ КЕЛЬТСКИХ МИФОВ**

#### **Источники**

Как известно, неотъемлемой и существенной частью культуры каждого народа являются его мифология и религия. Высокий уровень развития культуры кельтов свидетельствует о том, что они имели весьма развитую мифологию. Естественно, что ученые уже давно делали попытки изучить, проанализировать и восстановить кельтскую религиозно-мифологическую традицию. Эта задача оказалась исключительно сложной.

Один из лучших исследователей кельтской религиозно-мифологической традиции, французский ученый Ж. Вандри, автор классического исследования «Религия кельтов», изданного в Париже в 1948 г., писал: «По мере того как продвигаешься вперед в изучении религии кельтов, создается впечатление, что преследуешь цель, которая отступает без конца и скрывается при каждом приближении. Если же случится так, что повезет ухватить что-нибудь из нее, то в руках окажется только пустой конверт, содержимое которого исчезло без возврата». По мнению Вандри, теснейшая связь кельтской религии с мифологией еще более усложняет задачу: «От нас ускользают всегда глубины религии, они погружаются в мифологию, секрета которой мы не знаем. Мифология темна по природе и питается тайной». Более поздние исследователи после размышлений и поисков не раз возвращались к этому высказыванию Вандри.

Какие источники сведений о мифологии кельтов имеются в нашем распоряжении? Прежде всего, это свидетельства античных авторов о богах древней Галлии, центра кельтского мира. Самым полным из них является знаменитое сообщение Цезаря: «Из всех богов они [галлы] более всего почитают Меркурия, изображения которого наиболее многочисленны. Они считают его изобретателем всех искусств, покровителем дорог и путешествий, а также считают, что он имеет величайшее влияние при получении прибыли и в торговле. После него почитают Аполлона, Марса, Юпитера и Минерву.

<sup>13</sup> Существует мнение, что у легендарного короля Артура был исторический прототип. Самые ранние упоминания ассоциируют «исторического Артура» с севером Британии, где одним из предводителей борьбы против англосаксонского вторжения в конце V — начале VI в. был Артур, знатный вождь бриттов. В последующие века образ Артура бытует преимущественно в валлийской (уэльской) традиции, приобретая (у Нения, автора исторической хроники Британии, созданной на рубеже VIII-IX вв.; в «Триадах острова Британии»; в валлийской повести «Кулук и Олуэн»; в сочинениях английского хрониста XII в. Джефри Монмаутского) новый облик: из кельтского военного предводителя он превращается в мудрого короля, окончательно устанавливается его происхождение от короля Утера Пендрагона и Игрейны, его подвиги и т. д.

О них они имеют почти то же мнение, что и другие народы: Аполлон отвращает болезни, Минерва передает начатки ремесел и искусств, Юпитер царит в небесах, Марс главенствует в войнах».

Вот, казалось бы, мы уже и знаем самую суть кельтской религиозно-мифологической традиции. Только тут сразу же закрадывается сомнение: а могла ли кельтская мифология быть так похожа на римскую (античную)? В основе греко-римской религии и мифологии лежит идеализация порядка, равновесия, меры. Источником сакральности в ней является совершенство форм. В пантеоне установлена строгая иерархия. У богов есть вождь, Зевс (Юпитер), гарант всеобщего порядка, воплощение закона. Под его руководством каждый бог или богиня исполняет четко определенную функцию, обладает собственными атрибутами. Есть бог-покровитель торговли, бог войны, бог-покровитель искусства, богиня любви, богиня охоты. Арес (Марс) никогда не стал бы выступать посредником в коммерческих сделках, а Артемида (Диана) — вмешиваться в чье-то любовное приключение. Вся небесная жизнь античного мира строго упорядочена.

Нетрудно заметить, что античная мифология построена по тем же правилам, подчинена той же логике, что и античное искусство. Однако кельтское искусство, в котором отсутствуют рационализм и гармония, основано на совершенно других принципах, являясь творением народов совсем другого психологического склада, чем у людей античного мира. Можно предположить, что сюжеты кельтских мифов так же причудливы, как орнаменты пластического стиля. Недаром Вандри называл образы кельтской религии и мифологии «ускользающими».

У кельтских богов не было ни такой строгой иерархии, как в античном пантеоне, ни столь узкой «специализации». Они совсем не заботились о том, чтобы поддерживать во Вселенной порядок и равновесие. Кроме того, в отличие от олимпийцев, галльские боги не были эталонами красоты: для кельта важно было не совершенство форм, а своеобразие, некая странность.

Как бы то ни было, ученые Нового времени относятся с осторожностью, а иногда с недоверием к тем сведениям о религиозных верованиях кельтов, которые сообщают античные авторы. Ж. Вандри высказывался на этот счет достаточно резко. «Все античные свидетельства о кельтской религии, — писал он, — можно подозревать в том, что они искажены из-за легкомыслия или невежества, если это не сделано добровольно из-за подчинения некоторым тенденциям или из желания польстить той или другой стороне». Кроме того, Вандри отмечал, что все античные исследователи кельтской религии, кроме Цезаря, лишь воспроизводили свидетельство своих предшественников. В особенности, по его мнению, это относилось к последователям Посидония.

Сам Посидоний (II-I вв. до н. э.), философ-стоик, известный историк и этнограф, бывал в Галлии и наблюдал жизнь и обычаи кельтов. Он стоял у истоков античной традиции, дающей нам сведения о кельтах доримского периода. К посидониевской традиции относят свидетельства о кельтах Страбона, Цезаря, Цицерона, Лукана, Плиния Старшего, Светония, Тацита и др. Из этого ряда писателей следует выделить Лукана, римского поэта I в. н. э. Он называет трех главных галльских богов их кельтскими именами: Тевтатес, Езус, Таранис.

Цезарь также обращался к трудам Посидония, поэтому его свидетельства также относят к посидониевской традиции. Однако в его работах главное место занимал личный опыт. Цезарь восемь лет провел в Галлии, наблюдая ее природу, быт, обычаи, общаясь с местными жителями. В частности, известно, что его другом был галльский жрец Дивитиак, так что о жрецах и религии галлов Цезарь мог получить самые достоверные сведения. Правда, возникает сомнение в том, что Дивитиак мог раскрыть непосвященному, к тому же чужестранцу, сокровенные тайны учения кельтских жрецов и кельтской религии.

Другим источником информации о кельтских верованиях, более богатым и искренним, чем свидетельства античных авторов, является эпиграфика. Огромная масса надписей, распространенных по всему римскому миру, дает возможность узнать места культа и имена кельтских божеств. Кроме того, сохранилось большое число скульптурных памятников с

изображениями галло-римских божеств. Но даже они не могут служить абсолютно достоверными источниками информации о кельтской религии и мифологии. Кельтская скульптура сформировалась в подражание греко-римской. И часто бывает трудно отличить, что из ее мотивов принадлежит собственно кельтам, а что — античным образцам.

Чтобы получить сведения о религии и мифологии кельтов, недостаточно знакомства только с античными источниками. Один из крупных исследователей начала XX в., классик кельтологии (науки о кельтах) французский исследователь Ж. Доттен писал: «Кажется естественным получать сведения о кельтах от самих кельтов». Литературная традиция кельтов сохранилась в Ирландии. Вообще положение Ирландии было особым: римляне так и не смогли завоевать ее.

В Ирландии очень рано, еще в IV в., появилось христианство, пустившее весьма глубокие корни. Место древних героев здесь заняли великие христианские проповедники, основатели монастырей, первые епископы и чудотворцы. Величайший из них, святой Патрик, стал настоящим национальным героем Ирландии. По преданию, «апостол Ирландии» родился в Британии, был захвачен ирландскими разбойниками и увезен в Улад, северное королевство Ирландии, где несколько лет пас стада. В один прекрасный день Патрику было внушено свыше бежать на корабле, направлявшемся в Галлию. Там он стал христианином, а потом сумел отыскать семью. Когда казалось, что скитания Патрика наконец завершились, голос Всевышнего повелел ему вернуться в Ирландию и обратить в христианство ее жителей. И в 432 г. святой Патрик прибыл в Ирландию.

Хотя первые очаги христианства появились в Ирландии уже в IV в., именно первая половина V в., на которую приходится деятельность великого ирландского апостола, стала переломным моментом в процессе христианизации острова. С введением христианства в Ирландии начинается настоящий «золотой век», который длится приблизительно три столетия, до начала скандинавских вторжений. Такого длительного периода спокойствия, процветания и единства не знал ни один другой кельтский народ. В результате смогла сформироваться ирландская нация.

В VII–IX вв. в Ирландии новый расцвет переживало кельтское прикладное искусство, особенно художественная обработка металла. Мастера по металлу, использовавшие богатую и древнюю кельтскую традицию, изготавливали главным образом предметы культа и церковного обихода — раки для хранения святых мощей, футляры для евангелий, колокольчики и др. Эти изделия украшены великолепными орнаментами, часть мотивов которых заимствована из искусства поздней античности или с востока — от коптов<sup>14</sup> и сирийцев. Элементы восточного стиля попали в Ирландию вместе с восточными христианскими монахами, искавшими там убежища от исламской экспансии.

Необыкновенного расцвета в Ирландии достигло также иллюминирование книг, больше похожее на каллиграфию (рисунки пером лишь слегка оттенялись красками). Книги религиозного содержания, главным образом евангелия, обычно украшали орнаментами абстрактного и геометрического характера, иногда встречались сильно стилизованные изображения людей. Примером развитого искусства иллюминирования является роскошное евангелие из Келлса (Ирландия, недалеко от Дублина).

Однако самым большим культурным достижением средневековой Ирландии была запись кельтской литературной традиции, которая представлена древними сагами, складывающимися в эпос. До настоящего времени дошли два списка саг (так называемые список А и список Б). Они содержат более 250 названий, хотя саг сохранилось значительно меньше. Конечно, в обоих списках представлена лишь небольшая часть кельтских преданий. Например, оллам, поэт самого высокого ранга, должен был знать 350 историй. Классификацию саг восстановили средневековые поэты. Прежде всего, различались «большие», или «главные», и «малые», или «вводные», саги, которые предваряли основные

<sup>14</sup> Копты — исконное христианское население древнего и современного Египта. Коптский язык и коптское искусство, в основе которых лежат традиции эллинистического Египта, формировались в процессе распространения в Египте христианства.

саги. «Большие» саги были разделены по сюжетному признаку: приключения, похищения, плавания, сватовства, разрушения и т. д.

Ученые нового времени делят ирландский эпос на четыре цикла: мифологический цикл, повествующий о сменявших друг друга древнейших обитателях острова, уладский цикл (названный так потому, что основную роль в нем играли жители северного ирландского королевства Улада), исторический (королевский) цикл и цикл Финна. Сначала ирландский эпос существовал в устной традиции в виде так называемых прото— или правариантов саг, и уже в устной передаче он прошел длительный путь развития. Утвердившееся в V в. в Ирландии христианство принесло с собой письменность. Саги начали записывать в скрипториях монастырей (с VI по X в. в Ирландии работало не менее ста скрипториев). Первая редакция саг относится к VII-VIII вв. Наиболее древние из сохранившихся рукописей датируются XI-XII вв.: это — Книга бурой коровы (получившая название по происхождению пергамента, на котором она написана), созданная около 1100 г., и Лейнстерская книга, относящаяся к середине XII в.

В средневековой Ирландии эпос составлял фундаментальную часть аристократической культуры. Саги сочиняли и декламировали филиды — поэты высокого ранга. Долгими зимними вечерами в больших залах замков, возле горящего очага, филиды читали наизусть отрывки из эпических поэм или целые поэмы королям и их вассалам. В одной саге ученый поэт Форголл декламирует поэтические истории Моргану, королю Улада, каждую ночь на протяжении зимы «от Самайна до Бельтайна» (от 1 ноября до 1 мая). Обычай рассказывать истории зимой по ночам нельзя объяснить лишь практическими соображениями. Известно, что у народов разных стран Европы, Африки, Азии, Америки существовал запрет на рассказ сакральных историй летом или при дневном свете, за исключением некоторых особых случаев. При этом чтение возле очага связано с важной ролью огня в индоевропейской и других традициях.

В средневековой Ирландии поэты были членами привилегированного сословия, входившего в состав класса образованных людей. Их ученичество было долгим и трудным; приходилось заучивать наизусть сотни стихов. Поэты-филиды занимали место ученых и историков при королевских дворах и были составителями королевских генеалогий. Похвалы поэта утверждали и поддерживали власть короля, а его сатира могла повредить правителю и стране. Филиды были знатоками прав и обязанностей короля, а главный поэт-оллам перед законом был равен королю. Филиды исполняли такие жреческие функции, как прорицание и пророчество.

Саги играли важную религиозно-магическую роль. Их исполняли в определенные моменты жизни человека или общины. Тексты саг указывают на то, что их исполнение при обстоятельствах, сходных с сюжетами, может даровать удачу. Поэтому «плавания» декламировали перед морским путешествием, «сватовства» — на свадьбах, «битвы» — перед началом войны и т. д. Вообще существовало поверье, что слушание саг приносит счастье, процветание. Ведь для людей традиционной, архаической культуры миф был живой реальностью, существовавшей в изначальные времена. Эта реальность является первичной, более великой и важной, чем современная жизнь. Более того, она управляет современной жизнью, судьбой, деятельностью человека.

Таким образом, ирландские саги представляют для нас важный источник знаний о мифологии древних кельтов. Однако не будем забывать, что даже древнейшие из сохранившихся рукописей созданы христианами монахами через века после завоевания кельтского мира римлянами. Поэтому исследователей, желающих познакомиться с кельтскими мифами по ирландским сагам, обычно волнуют два вопроса: насколько христианские переписчики изменили содержание кельтских мифов под влиянием своей веры и каково в сагах соотношение мифологического и исторического элемента.

Конечно, имела место некоторая христианизация саг. Она проявлялась в стремлении христианских переписчиков согласовать кельтскую мифологическую традицию с библейской историей, в затушевывании некоторых черт языческих верований. Иногда в

сагах встречаются христианские стихотворные вставки, никак не сочетающиеся с общим содержанием. Например, в саге «Плавание Брана» в описание кельтского Другого Мира вставлены пять строф, в которых возвещается рождение Христа и прославляется христианская вера. Изредка к саге даже приписывали новую развязку, в которой действующими лицами становились святые, монахи, аббаты, епископы (как в саге «Смерть Муйрхертах»).

Однако случаев коренной переработки целых саг не наблюдается. Ирландское духовенство отличалось удивительной терпимостью. Его отношение к сагам хорошо иллюстрирует древняя легенда о встрече святого Патрика со свирепым воином Кайльте, соратником Финна, дожившим до прихода в Ирландию провозвестника новой эры. Заслушавшись рассказов Кайльте о его кровавых подвигах, Патрик внезапно спохватился, что предается грешному удовольствию; но его тотчас же успокоил раздавшийся с неба голос ангела: «Не смущайся, Патрик, в этом нет греха; напротив, все, что ты слышал, ты должен с точностью записать для потомства».

Вообще христианство в Ирландии сыграло положительную роль в сохранении памятников ирландской литературной традиции. Ирландские монастыри, где переписывались саги, быстро стали центрами образования и культуры. В то же время рядом с ними продолжали существовать школы филидов, сохранявшие полную независимость. Филиды проникали даже в монастыри и читали мифологические повести монахам, которые затем записывали услышанное. Старое ирландское язычество проявляется во всех сагах без исключения. Даже жития святых кишат языческими чудесами. Святые там соперничают в магии с кельтскими жрецами. «Новая вера, — писал Ж. Вандри, — долгое время оставалась пропитанной мифологией». Так кельтская традиция выжила в условиях христианизированной Ирландии.

Вопрос же о соотношении мифологического и исторического моментов в ирландском эпосе имеет чрезвычайно давнюю традицию и связан с гораздо более широким и общим вопросом об истолковании мифов. Например, философы античности отказывались от буквального понимания мифов и старались найти в них скрытый смысл. Наибольшее распространение получило аллегорическое истолкование мифов, когда в богах видели персонификацию их функций: например, Марс олицетворял войну, Венера — любовь, Минерва — мудрость и т. д. Греческий философ III в. до н. э. Евгемер считал, что боги греческих мифов — это обожествленные исторические деятели. Такое толкование мифов, пережившее Евгемера, получило название «евгемеризация» и сохранилось до нового времени.

Ученые нового времени, в свою очередь, создали целый ряд теорий, которые по-разному истолковывают происхождение и значение мифов, соотношение мифического и реального (исторического) в древних эпосах. Так, в XIX в. была распространена теория, согласно которой боги древних мифов являются солярными (солнечными) символами или образными обобщениями природных явлений. Эту теорию принято называть солярно-метеорологической или натуралистической. Мирча Элиаде, один из лучших историков религии XX в., считал мифы образцами и архетипами<sup>15</sup> для всех видов человеческой деятельности. С его точки зрения, человек архаического общества верил, что прообразы всех его действий и нормы многочисленных правил поведения были явлены в начале времен, а значит, имели сверхъестественное происхождение.

Изучение ирландского эпоса в таком плане началось со второй половины XIX в. Ученые толковали ирландские саги, иногда высказывая прямо противоположные точки зрения. Некоторые вслед за Евгемером считали главных действующих лиц уладского цикла — королеву Медб, короля Айлиля, героя Кухулина — историческими персонажами; даже в рассказах о фантастических переселенцах в Ирландию они видели отзвуки реальных

<sup>15</sup> Архетипы — общечеловеческие первообразы (например, образ матери-земли, героя, мудрого старца, демона и т. п.), лежащие в основе мифов, символики художественного творчества, сновидений и т. д. Архетипы недоступны непосредственному восприятию и осознаются через их проекцию на внешние объекты.

вторжений на остров новых народов, происходивших в дорийский период кельтской истории. Противоположная точка зрения состояла в том, что в духе «солярной теории» все персонажи ирландских саг считались воплощениями тех или иных природных явлений.

Современная наука далека от этих крайностей. Теперь ни у кого не вызывает сомнений, что первый цикл ирландского эпоса, повествующий о чудесных переселенцах в Ирландию, целиком принадлежит мифологической традиции (недаром он называется мифологическим циклом) и описывает мифическую предысторию острова. Полнее всего она изложена в рукописи XII в. «Книга Захватов Ирландии». Конец «Книги Захватов» как бы «перетекал» в историю: там был помещен рассказ о потомках легендарного Миля, предках современных ирландцев, положивших начало многочисленным династиям королей Ирландии. К «Книге Захватов» примыкают так называемые «Списки королей», где наряду с мифическими правителями упоминаются и исторические фигуры.

Далее следует уладский героический цикл, время действия которого сами ирландцы традиционно относили к рубежу нашей эры. Он располагается между двух эпох: мифологической и следующей, исторической. Из всей ирландской традиции уладский цикл более всего напоминает героический эпос, который обычно соотносят с определенным историческим периодом в жизни того или другого народа (как, например, греческий эпос — с гомеровским периодом греческой истории). Археологические материалы подтверждают реальность того мира, о котором повествуют саги уладского цикла. Они показали, что на рубеже новой эры в Ирландии действительно существовала Эмайн Маха, резиденция короля Конхобара в Уладе, а также резиденция верховного правителя Ирландии Тара и многие другие поселения. В сагах уладского цикла нашли отражение многочисленные реалии. Это относится к деталям одежды, оружию, устройству колесниц, способам ведения боя. Саги уладского цикла действительно описывают тот отрезок истории, куда помещает их традиция.

Однако, как заметил один современный отечественный исследователь: «Мир саг и сами саги — далеко не одно и то же». Если римляне исторически переосмысливали свою мифологию, то кельты, наоборот, мифологически переосмысливали свою историю. Поэтому не стоит искать прямых исторических аналогий и параллелей с персонажами и событиями, изображенными в сагах уладского цикла. К тому же ко времени формирования цикла (а первая редакция саг была осуществлена в VII-VIII вв. ) Уладское королевство давно уже перестало существовать, его прошлое превратилось в своего рода героический идеал, который легко было мифологизировать.

Кельтская мифологическая традиция прослеживается также в валлийском (уэльском) эпосе, крупнейшим памятником которого является «Мабиногион», сравнимый в некоторых отношениях с ирландским мифологическим циклом. Первоначальный смысл названия «Мабиногион» не установлен. Под этим названием объединены 11 сказаний, 7 из которых сложены в XI-XIII вв. и основаны на более древней устной традиции. «Мабиногион» состоит из четырех сказаний, или «ветвей», рисующих историю четырех легендарных уэльских родов. К кельтской традиции восходят также поэмы и истории артуровского цикла, знакомого нам по «романам Круглого стола» Робера де Борона и Кретьена де Труа (XII в. ).

### **Хранители кельтских мифов (друиды и друидизм)**

Таким образом, у нас есть несколько категорий источников сведений о кельтской религиозно-мифологической традиции. Из этих источников мы знаем, что у кельтской традиции были хранители — могущественные и таинственные друиды. Может быть, самым поразительным явлением кельтской культуры было наличие ордена друидов — предсказателей, астрологов, магов, врачей и судей, обладавших неограниченным правом отлучения от культа тех, кто не повиновался их решениям. Построенный на принципах жесткой иерархии и строгой внутренней дисциплины, имевший большой политический авторитет орден друидов не имеет аналогий в религиозных организациях древнего или нового времени.

Античных авторов интересовало тайное знание, которым, по их мнению, обладали друиды; они считали друидов великими философами и мудрецами, сохранившими пифагорейскую традицию<sup>16</sup>. О происхождении названия «друид» писал Плиний Старший: «... Они [друиды] выбирают дубовые леса и во всех своих обрядах обязательно используют ветвь дуба; так что вполне возможно, что сами друиды взяли свое имя от греческого названия этого дерева». Многие ученые нового времени принимают это объяснение Плиния, хотя тут возникают сомнения. Если «друиды» — это самоназвание кельтских жрецов, то почему оно происходит от греческого названия дуба («дрюс»)? Поэтому более правильной представляется другая версия: слово «друид» может состоять из двух элементов индоевропейского происхождения — усилительной частицы «дрю» и корня «вид» (знать), так что общее значение слова — «весьма знающие».

Каково же происхождение друидов и их верования — друидизма? У нас есть на первый взгляд достаточно ясное свидетельство Цезаря, содержащее точное географическое указание: «Их [друидов] наука, как думают, возникла в Британии и оттуда была перенесена в Галлию; до сих пор, чтобы основательнее с нею познакомиться, отправляются туда для ее изучения».

Страницы ирландских саг пестрят именами друидов, рассказами об их деяниях; есть там и сведения о происхождении друидизма. Вот что рассказывается в центральной саге мифологического цикла «Битва при Маг Туиред» об изначальном месте пребывания кельтских богов, Туата де Дананн (Племен богини Дану): «На Островах на Севере Мира были Племена богини Дану и постигали там премудрость, магию, знание друидов, чары и прочие тайны, покуда не превзошли искусных людей со всего света.

В четырех городах постигали они премудрость, тайное знание и дьявольское ремесло — Фалиасе и Гориасе, Муриасе и Финдиасе...

Четыре друида были в тех четырех городах: Морфеса в Фалиасе, Эсрас в Гориасе, Ускиас в Финдиасе, Семиас в Муриасе. У этих четырех поэтов и постигли Племена богини премудрость и знание».

Таким образом, мифологическая традиция кельтов представляла друидов выходцами с островов, расположенных на Севере Мира. В действительности друиды пришли оттуда же, откуда и все кельты, — с общей прародины индоевропейцев. Согласно одной из гипотез, она находилась на севере Европы: в Скандинавии или на северных побережьях Германии и окаймляющих их островах. Одна из античных исторических традиций помещала прародину кельтов в те же места. Ее крупнейший представитель Аммиан Марцеллин писал: «Друиды рассказывают, что часть народа галлов местного происхождения, но остальные прибыли с отдаленных островов и из зарейнских областей, изгнанные из своей страны частыми войнами и наступлением разбушевавшегося моря». Однако эти отдаленные острова принадлежат скорее легендарной, чем реальной географии, так как рассказы друидов касались не только национальной истории кельтов, но в значительной степени содержали сюжеты кельтской мифологии.

Античные авторы тоже писали об «Островах на Севере Мира» — так они называли северные побережья Галлии, Британских островов и северное островное окружение Британии, населенные кельтами. В то же время в древности для различных народов (кельтов, греков и др.) было характерно представление об особой сакральности островов, обусловленной самим их положением. Даже в современном кельтском фольклоре обитатели островов отличаются от обычных смертных: они не подчинены общей судьбе. Еще в XIX в. жители маленького островка Фуды (одного из Внешних Гебрид) считали себя непобедимыми днем и бессильными после захода солнца.

Античные авторы знали легенды кельтов о сакральности северных островов и добавляли к ним свои собственные мифы о «Золотом веке», об «Островах Блаженных»,

<sup>16</sup> Пифагорейская традиция — учение последователей знаменитого греческого философа VI в. до н. э. Пифагора о переселении душ.



населенных гиперборейцами — по их представлениям, теми же кельтами. Поэтому для них все «Острова на Севере Мира», принадлежащие как мифической, так и реальной географии, были священными. Они называли Ирландию священным островом, посвященным Сатурну и к тому же «изобилующим травами» — этот эпитет также подтверждал ее сакральность. У этих островов мы встречаем рассказ о небольшом острове, расположенном у юго-западного побережья Британии, все жители которого, силуры, обладали даром прорицания.

Наконец, знаменитый греческий писатель II в. н. э. Плутарх говорит о сакральности всего островного окружения Британии: «Среди островов, которые окружают Британию, многие пустынно, рассеяны там и сям, и некоторые называются по именам демонов и героев». На одном из этих островов «жителей немного, но всех их британцы считают священными и по этой причине никогда не обижают». По прибытии на остров путешественника, рассказчика легенды, «вдруг великое волнение сделалось в воздухе в сопровождении многочисленных небесных знаков. Задули ветры, послышались раскаты грома, и засверкали молнии. Потом, когда спокойствие восстановилось, островные жители сказали, что причиной бури было исчезновение какого-то высшего существа. Так, добавили они, лампа, которую зажигают, безвредна, но когда ее гасят, она становится причиной несчастий для многих людей. Точно так же во всем их сиянии и славе великие души творят добро и никогда не делают зла. Но когда они собираются погаснуть или погибнуть, часто, как сейчас, они порождают ветер и град и даже отравляют воздух зловонными испарениями».

Далее Плутарх передает легенду о совсем уж сказочном острове Оигии, центре отдаленного северного архипелага. «Нет ничего более волшебного, — пишет Плутарх, — чем природа этого острова, где воздух напоен чарующей сладостью». Затем Плутарх сообщает, что на Оигии, «согласно рассказам варваров, Юпитер держит в плену Сатурна. Сатурн живет в глубоком гроте, где спит на скале, блистающей так, как будто она сделана из чистого золота. Эта скала источает восхитительный запах, который наполняет благоуханием весь остров. Птицы, гнездящиеся на ее вершине, прилетают к божественному пленнику и приносят ему амброзию. Сатурну служат демоны, наделенные даром пророчества и способные обучать искусству геометрии и философии».

Плутарх передает также сведения об обитателях чудесного острова, полученные, по его словам, от тех же варваров. Под «варварами» в данном случае подразумеваются кельты, с которыми общался Плутарх или автор, от которого он узнал эту легенду. Варвары рассказывали, что примерно в пяти тысячах стадий<sup>17</sup> от Оигии лежит большой континент. Море, разделяющее континент и остров Сатурна, называется морем Кроноса или Сатурна. Пересечь его можно только на веслах. Когда Сатурн входит в знак Быка (что происходит раз в тридцать лет), обитатели континента совершают древний обряд жертвоприношения и готовят морскую экспедицию: люди, выбранные по жребию, снаряжают корабли для морского путешествия на веслах и достаточно долгого пребывания на чужбине. Те, кто сумеет преодолеть трудности и опасности морского плавания, попадают на остров Сатурна.

Здесь они, окруженные вниманием и заботой, проводят девяносто дней. По прошествии этого срока попутные ветры уносят их обратно. Никто другой не живет на острове Сатурна, кроме них и тех, кто были посланы туда еще раньше. Некоторые из прибывших остаются на острове гораздо дольше: в течение тринадцати лет они справляют культ бога, после чего они могут отправиться обратно. Большая часть предпочитает остаться: одни — потому что уже привыкли, другие — потому что они все здесь получают в изобилии, без трудов и забот. Оставшиеся совершают жертвоприношения и сакральные обряды, изучают философию под руководством демонов из свиты Сатурна.

Нетрудно заметить, что Оигия из легенды, переданной Плутархом, — как раз такой Остров, где можно «постигнуть премудрость, магию, знание друидов, чары и прочие тайны»,

<sup>17</sup> Стадий (от греч. stadion) — мера длины, равная 600 футам. Первоначально словом «стадий» обозначалось расстояние, которое должен был пробежать бегун на короткую дистанцию, затем — место (стадион), где проводились спортивные состязания, а в последствии бег на короткую дистанцию.

как на родине кельтских богов, о которой рассказывает ирландская сага. Кроме того, на Огигию отправлялись за инициацией (посвящением), новыми тайными знаниями и переходом на более высокую ступень посвящения — как нам известно, с теми же целями друиды в свидетельстве Цезаря посещали Британию.

Цезарь, использовавший греческие источники, при написании своего этнографического очерка о нравах и обычаях галлов, вполне мог знать кельтские легенды об «Островах на Севере Мира». Он до предела упростил и рационализировал миф, связав его с современными ему друидами. Однако друиды жили в реальном мире, поэтому Цезарь вместо легендарной Огигии в качестве сакрального иницирующего друидического центра называет Британию. Эта точная географическая отсылка не меняет существа дела, потому что Великобритания (которую в Ирландии называли Альба, а в Галлии — Британия) — это остров. Символически, как всякий остров, она является иницирующим центром. К тому же это самый большой из «Островов на Севере Мира». Получается, что такое на первый взгляд ясное свидетельство Цезаря не разъясняет тайны происхождения друидизма.

Однако у нас есть три источника, которые прямо рассказывают о встречах римлян с живыми, реальными друидами. Первый источник — это рассказ Цезаря о знаменитом Дивитиаке, его близком друге, который часто появляется на страницах «Записок о галльской войне»: «Цезарь знал, что... Дивитиак отличается великой преданностью римскому народу и расположением лично к нему и что это — человек в высшей степени верный, справедливый и разумный». Дивитиак был человеком весьма знатного происхождения: он и его младший брат Думнорикс были представителями самой прославленной семьи и самыми влиятельными лицами галльского племени эдуев<sup>18</sup>. Дивитиак был друидом, а Думнорикс магистратом<sup>19</sup>, занимавшим высокую должность в общине. Дивитиак был женат и имел детей. Говоря о том, что эдуи были вынуждены отдать секванам<sup>20</sup> в заложники своих знатнейших граждан, Дивитиак замечает, что он оказался единственным во всей общине эдуев, кого не удалось принудить к выдаче своих детей в заложники. Дивитиак, несомненно, был очень богат, так как своим влиянием и средствами смог содействовать возвышению брата.

Пример Дивитиака показывает, что никакие законы, — ни религиозные, ни гражданские — не запрещали друидам участвовать в сражениях: Дивитиак явно принимал участие в галльской войне на стороне римлян. Из рассказа Цезаря явствует, что Дивитиак отнюдь не был отторгнут от политической жизни: он был признанным вождем эдуев, политиком и дипломатом, хорошо известным всей Галлии. По словам Цезаря, после поражения гельветов<sup>21</sup> в 57 г. до н. э. вожди почти всех галльских общин умоляли его защитить их от растущей власти германского вождя Ариовиста. И от лица всего народа выступал именно Дивитиак. Ему поручались важнейшие дипломатические миссии. А в 60 г. до н. э. он был послан эдуями в Рим, чтобы выступить в сенате с просьбой о помощи в войне против германского племени свевов, опустошавшего земли эдуев.

<sup>18</sup> Эдуи — кельтское племя, жившее в Галлии на территории между Луарой и Сеной. Еще до Цезаря эдуи считались «союзниками римского народа», позже они выступили на стороне Цезаря в борьбе против германского племени свевов, поддержанных секванами. В 52 г. до н. э. эдуи покинули Цезаря, но после поражения антиримского восстания в Галлии во главе с Верцингеториксом вновь перешли на сторону Рима.

<sup>19</sup> Магистраты — должностные лица Древнего Рима в эпоху Республики (509–30 до н. э.). Различались магистраты ординарные — регулярно избиравшиеся народным собранием и экстраординарные — избиравшиеся или назначавшиеся в чрезвычайных обстоятельствах.

<sup>20</sup> Секваны — кельтское (галльское) племя, жившее между Сеной, Роной и швейцарским горным хребтом Юрой. Секваны были противниками эдуев, побежденных ими в 60 г. до н. э. с помощью германцев Ариовиста. В 52 г. до н. э. секваны примкнули к восстанию Верцингеторикса и потерпели поражение от Цезаря.

<sup>21</sup> Гельветы — кельтское племя, жившее на территории современной Швейцарии. В 58 г. до н. э. гельветы вторглись в Южную Галлию, вызвав общее замешательство в Риме; Цезарь вынудил их вернуться обратно.

Однако Цезарь, подробно рассказывая о военной и дипломатической деятельности Дивитиака, нигде не упоминает о том, что он был друидом. Об этом мы узнаем из другого источника. Во время путешествия в Рим Дивитиак познакомился с римским политиком, оратором и писателем Цицероном. Он гостил в доме его брата Квинта, а с самим Цицероном беседовал об искусстве прорицания. Цицерон рассказывает о разговорах с Дивитиаком в своем сочинении «Об искусстве прорицания», составленном в форме диалога между ним и Квинтом: «Искусство прорицания не находится в пренебрежении даже у варварских народов; в Галлии есть друиды, из каковых я сам знал Дивитиака Эдуа, твоего гостя. Он заявлял, что ему известна наука о природе, которую греки называют „физиологией“, и что он предсказывал будущее частично с помощью гадания, частично путем догадок».

Вторая историческая встреча друидов и римлян была отнюдь не такой сердечной и дружеской, как общение Дивитиака с Цезарем и с Цицероном. Тацит рассказывает, что в 58 г. в Британии началось антиримское восстание, подавить которое было поручено римскому наместнику в Британии Светонию Паулину. Он организовал военную экспедицию на остров Мону (ныне Англси), где находилось святилище друидов.

Переправившись на остров, римская пехота и конница оказались лицом к лицу с вражеским войском, вид которого поразил римлян. Среди стоявших в полном вооружении воинов бегали похожие на фурий женщины в траурных одеяниях, с распущенными волосами, с горящими факелами в руках. Находившиеся тут же друиды с воздетыми к небу руками возносили молитвы своим богам, читали магические заклинания и выкрикивали проклятия. Сначала римские воины стояли, словно окаменев под действием таинственных чар, подставляя, по словам Тацита, «неподвижные тела под сыплющиеся на них удары». Затем они вняли увещаниям полководца «не страшиться этого иступленного, наполовину женского войска», устремились вперед и разбили врага. После этого римляне вырубili священные рощи острова и разместили там свой гарнизон.

Вот такие разные встречи и такие разные портреты кельтских друидов. С одной стороны — Дивитиак, друг Цезаря, политик и дипломат, достойный собеседник самого Цицерона. С другой стороны — суровые, повергшие в ужас даже видавших виды римских легионеров друиды из святилища на острове Мона, насылающие чары на вражеское войско.

Несмотря на историчность этих свидетельств, друиды по-прежнему остаются загадкой. Какое они занимали положение в обществе, каковы были их функции, каким тайным знанием они обладали, как они сохранили мифологическую традицию кельтов? Из сообщений античных авторов становится ясно, что положение друидов в кельтском обществе было очень высоким. Так, Диодор Сицилийский (греческий автор I в. до н. э.) говорил о высочайшем авторитете друидов, даже об их способности предотвращать войны: «Не только в мирных делах, но и в войнах особенно повинуются им [друидам] и поэтам не только друзья, но и враги. Часто они выходят между войсками, выстроившимися в боевом порядке, грозящими мечами, ошестившимися копьями, и умирят их, словно укрощая диких зверей. Так, даже среди самых диких варваров боевой пыл уступает мудрости, и Арес платит дань уважения Музам». Страбон, в сущности, вкратце повторяет сообщение Диодора, отмечая, что друиды были посредниками в войнах и удерживали намеревавшихся вступить в бой. Цезарь тоже начинает свой рассказ о друидах с указания на чрезвычайно высокое положение среди галлов: «Во всей Галлии существуют только два класса людей, которые пользуются известным значением и почетом... Вышеупомянутые два класса — это друиды и всадники». Завершает этот ряд свидетельств высказывание Диона Хризостома (Златоуста), писавшего уже около 100 г. н. э.: «И без них не было позволено царям ни делать что-нибудь, ни принимать какие-либо решения, так что в действительности они управляли, цари же, сидевшие на золотых тронах и роскошно пировавшие в больших дворцах, становились помощниками и исполнителями их воли».

В средневековой Ирландии отношения между королями и друидами очень напоминают те, которые описывает Дион Хризостом. На торжественных пирах, которые устраивались во дворцах ирландских королей, друид всегда сидел по правую руку от короля, и тот оказывал

друиду всяческие знаки почтения, как будто именно ему был обязан своей короной. Из саги «Опьянение уладов» мы узнаем, что никто из жителей королевства не мог начать говорить раньше короля, а королю было запрещено начинать говорить раньше друидов.

Но все-таки не стоит понимать свидетельства Диона Хризостома и ирландских источников буквально. Духовная власть у кельтов никогда не претендовала на исполнение функции светской власти: друид давал королю советы, а король по собственной воле согласовывал с ними свои действия. Хотя кельтский мир остался верен древней традиции превосходства религиозной власти жрецов над светской властью, но это было превосходство чисто духовного, сакрального порядка.

По свидетельству Цезаря, орден друидов не пополнялся по принципу наследственности, в него вступали по доброй воле. Следовательно, друиды не были замкнутой наследственной кастой, какие существовали в Индии. Друиды были аристократами, посвятившими себя культуре, как всадники были аристократами, посвятившими себя оружию. Естественно, что в галльском обществе они занимали весьма высокое положение.

Хотя многие молодые люди принимали жреческий сан по доброй воле, но некоторых принуждали к этому их родители. Знатные семьи стремились таким образом обеспечить на будущее средства влияния и господства. Это было тем более важно, что в некоторых общинах только один член семьи мог заседать в сенате (аристократическом совете, который в большинстве галльских общин времени Цезаря был важнейшим органом политической власти). При таком положении вещей вступление в орден друидов становилось выходом для членов знатных семей, обойденных политической карьерой. К тому же друиды пользовались особыми преимуществами: не платили налогов, освобождались от военной службы и от всех других повинностей. Эти привилегии позволяли им быстрее обогащаться. При этом, как показывает пример Дивитиака, друид обладал свободой передвижения, мог жениться, делать дипломатическую, политическую и даже военную карьеру. Однако образ жизни друидов зачастую отличался от образа жизни представителей политической знати. Недаром Цезарь выделяет их в особое сословие. Становясь друидом, человек входил в религиозный союз жрецов, орден мистического толка. Даже выбор неопитов ордена не зависел лишь от происхождения кандидатов. Никто не мог стать друидом, если он не был обучен самими друидами.

Обучение у друидов проходили не только те, кто в будущем собирался стать членом ордена (срок их ученичества составлял двадцать лет), но и вся знатная молодежь. Молодые аристократы приобщались к тайнам космоса, природы, божества и человеческой жизни, узнавали о своих обязанностях, главная из которых состояла в том, чтобы хорошо сражаться и мужественно умереть. Друиды давали своим ученикам и уроки сакральной науки, и уроки морали.

Во время обучения молодые люди жили вместе с учителями, деля с ними пищу и кров. Обучение происходило при тесной близости учителя и ученика. Уроки давались вдали от людей и их жилищ, в глубине пещер и лесов. На это таинственное и торжественное обучение друидов намекает поэт Лукан, говоря, что «их жилища — сокровенные леса и рощи, куда они удаляются».

Нетрудно заметить, что обучение друидов имеет черты сходства с обрядами инициации, посвящения. Как известно, в архаических традиционных культурах очень распространена возрастная инициация, когда после обрядов посвящения юношу переводят в разряд взрослых мужчин и тем самым в число полноправных членов племени. Но бывает и более сложная инициация, имеющая целью включение человека в эзотерический культ, в замкнутый круг жрецов. Друидическая инициация сочетала оба обряда.

Инициация начинается с того, что человек выделяется из общества, так как переход из одного состояния в другое должен происходить за пределами устоявшегося мира — поэтому обучение у друидов проходило «в сокровенных лесах и рощах». Пограничный период должен занимать определенное время (от нескольких дней до нескольких лет). Это условие

также выполнялось: неопиты ордена учились двадцать лет, остальные молодые люди — меньше, но тоже достаточно долго.

Инициация осмысливается как смерть и новое рождение, поскольку, приобретая новый статус, посвящаемый как бы умирает в своем старом качестве и рождается в новом. Предполагается, что в процессе инициации человек попадает в царство мертвых, переживает там разные испытания, а затем возвращается обратно — уже в новом состоянии. Поэтому один из обрядов инициации состоял в том, что посвящаемый некоторое время проводил в пещере, а потом поднимался наверх, поскольку, по древним верованиям, пещера является входом в подземный мир, а выход из нее был возвращением из подземных сумерек к свету, то есть «вторым рождением». Уроки же друидов иногда проходили в пещерах и тайных гротах. И наконец, важнейшим моментом инициации является откровение, раскрывающее тайну мира, к которой и приобщались ученики друидов на протяжении долгих часов, дней и лет своего ученичества. После окончания двадцатилетнего срока учебы неопиты ордена получали статус друидов, становились посвященными высокого уровня. Остальные молодые люди, срок ученичества которых не был таким долгим, получали прекрасное воспитание и образование и могли стать полноправными членами аристократического сословия всадников.

У каждой общины в Галлии были свои собственные друиды, которые оставались членами данной общины — примером тому может служить Дивитиак. В то же время все друиды были членами одного сословия, они составляли религиозный союз, охватывавший всех жрецов Галлии. Цезарь не говорит об этом прямо, но сообщает: «Во главе всех друидов стоит один»; очевидно, речь идет о большой организации. Аммиан Марцеллин упоминает сообщества друидов: «Друиды, объединенные в дружеские союзы, занимаются исследованием таинственных и возвышенных вещей».

В ордене друидов была установлена твердая внутренняя дисциплина и стройная иерархия. Во главе стоял единый начальник, который пользовался в ордене неограниченной пожизненной властью. После его смерти ему наследовал самый достойный представитель ордена. Если таковых оказывалось несколько, прибегали к голосованию. А если соглашение никак не могло быть достигнуто, спор о первенстве разрешался с помощью оружия. Верховный друид выбирался членами ордена, а не назначался государственными властями. Орден друидов был совершенно независим от всякой гражданской власти и даже как бы стоял над нею.

Иерархия в ордене этим не ограничивалась. Друиды возглавляли целую армию жрецов, исполнявших вторичные функции и, вероятно, стоявших на более низкой ступени посвящения. Не исключено также, что эти младшие жрецы происходили из низших социальных слоев, в отличие от друидов-аристократов.

Страбон сообщает, что у кельтов особым почетом пользовались барды, то есть поэты, которые должны были сочинять славословия, затем ваты (прорицатели), совершавшие жертвоприношения и занимавшиеся натурфилософией<sup>22</sup>, и, наконец, друиды, чей круг интересов охватывал одновременно и исследования природных явлений, и этическую философию. По аналогичному свидетельству Диодора, у кельтов имелись поэты, которых называли бардами; они играли на лироподобных музыкальных инструментах и пели песни, прославляя одних и порицая других; и, наконец, друиды — весьма почитаемые философы и теологи, прорицатели, предсказывающие будущее с помощью гадания по полету птиц и жертвоприношений.

Подобное положение дел имело место и в средневековой Ирландии, где связанные с культом лица делились на три группы: друиды, барды и филиды. В дохристианской Ирландии наиболее высокое положение первоначально занимали друиды. В сагах еще отразилось их прежнее почетное положение: предсказатели, толкователи снов и мудрецы, они были советниками королей в важнейших делах. Друиды Ирландии могли обладать собственностью и жениться, они играли значительную роль в военной истории страны.

<sup>22</sup> Натурфилософия — умозрительное истолкование природы, рассматриваемой во всей целостности.

Рассмотрим для примера легенду из цикла о Финне и Оссиане. При Катхаре Великом, верховном короле Ирландии, королевским друидом был Нуаду. Король отдал своему друиду холм, на котором тот построил небольшую крепость. После смерти Нуаду Тадг, его сын, унаследовал его должность и его крепость. Дочь Тадга была похищена, и в отместку за это похищение была дана битва при Кнуха.

После христианизации Ирландии влияние друидов уменьшается. Те немногие друиды, которые приняли христианство, пополнили ряды духовенства. Но большая их часть, преданная старой вере, не вошла в союз с христианством. Эти друиды постепенно превратились в знахарей и колдунов, и само слово «друид» в современном ирландском языке означает «колдун». Ирландская традиция приписывала главную роль в борьбе с друидами святому Патрику. «Мы чтим святого Патрика, — писал один средневековый ирландский монах, — главного апостола Ирландии. Чудесно его славное имя, этот огонь, которым крещены народы. Он с твердым сердцем бился с друидами. Он сокрушил надменных, обретая помощь светлых небес, и очистил Ирландию».

Положение бардов было более скромным, но зато и более устойчивым. В Ирландии барды не обладали политическим влиянием, но зато христианизация Ирландии никоим образом не ухудшила их положение. Барды как были, так и остались поэтами, певцами, музыкантами.

Третья категория служителей культа — филиды (в Галлии такое же общественное положение занимали ваты). По некоторым версиям, филиды составляли отдельный орден, некогда отделившийся от ордена друидов. Само слово «филид» означает «ясновидец». Основной их функцией было прорицание и совершение жертвоприношений. Кроме того, филиды были законоведами и государственными мужами, поэтами и рассказчиками, а в качестве знатоков топографии и родословных Ирландии они занимали место ученых-историков при всех королевских и княжеских дворах. В Ирландии филидам принадлежала судебная власть. Под именем судей-брегонов они упоминаются в Ирландии вплоть до XVII в. Закон, по которому судили филиды, был традиционным и передавался без помощи письменности. Во главе филидов стоял единый начальник, называвшийся риг-филид. Один из риг-филидов, Дубтах, сыграл важную роль во введении христианства в Ирландии. В 438 г. на съезде влиятельных людей и священнослужителей Ирландии, где было решено уничтожить в народных обычаях все несовместимое с христианством, именно Дубтах рассказывал об ирландских законах. Филиды заключили союз с епископатом, что позволило им сохранить свое значение и после введения христианства.

В заключение знакомства со структурой ордена друидов скажем еще несколько слов о кельтских жрицах. О них рассказывали странные истории. На небольшом острове, находившемся в открытом море близ устья Луары, жили жрицы, преданные культу смерти и одиночества. У них был обычай раз в год снимать крышу святилища и затем крыть ее снова в тот же день перед заходом солнца. Все женщины носили солому для крыши; ту, у которой солома выпадала из рук, остальные разрывали на куски. На этот остров никогда не ступала нога мужчины, хотя сами женщины могли переправляться на материк и там встречаться со своими любовниками.

Наоборот, на острове Сейн жили девять жриц-девственниц, которым сакральное число девять<sup>23</sup> и целомудрие давали магическую власть. Они обладали необычными способностями: приводили в движение морские волны, превращались в животных, исцеляли неизлечимых больных; они знали будущее и предсказывали его морякам, заходившим к ним

<sup>23</sup> Число девять очень часто встречается в кельтских преданиях, например в повести о чудесном дереве, которое растет сверху вниз. У него девять ветвей, из которых верхняя — самая красивая; на каждой ветке сидят прекрасные белые птицы. Эта повесть аллегорически интерпретируется уже в духе христианской традиции: дерево — это Христос, девять ветвей — девять небес, а птицы — души праведников. Однако же символ перевернутого дерева встречается в индийской «Ригведе». В древневаллийской поэме о Котле Головы Аннунна говорится, что его «раздували дыханием девяти девушек»; в «Жизни Мерлина» Счастливыми Островами правят девять сестер, старшую из которых зовут Моргана.

на остров.

Герой ирландской саги Руад, сын Ригдонна, отправился на трех лодках к берегам Северной Ирландии, но вдруг почувствовал, что лодки не могут сдвинуться с места. Тогда он вплавь добрался до берега, где встретил девять красивых и сильных женщин, с ними «провел он девять ночей подряд, без смущения, без слез раскаяния, под морем без волн, на девяти кроватях из бронзы». Одна из этих женщин впоследствии принесла ему ребенка. Ирландская литература изобилует «компаниями из девяти человек», и в большинстве случаев девятка состоит из вожака и восьми равноправных членов. Особенно яркий пример — свита королевы Медб в «Похищении быка из Куальнге»: «Ехало с ней всегда девять колесниц — две впереди, две позади, по две с каждой стороны от нее, а ее собственная колесница посередине».

Кельтские жрицы и прорицательницы были объединены в своего рода коллегии, в странные «братства», группировавшиеся вокруг древних святилищ. Античные авторы, рассказавшие две эти истории о жрицах Галлии, не называют их друидессами. В античной традиции первые упоминания о друидессах появляются достаточно поздно (в III в. н. э.). Император Аврелиан спрашивал у галльских друидесс о будущем своих детей. Одна из поздних друидесс Галлии предсказала Диоклетиану, что он станет императором. Судя по всему, эти поздние друидессы были простыми гадалками. Это давало некоторым ученым основание полагать, что жрицы появились в корпорации друидов очень поздно, в период упадка, и само их появление свидетельствует об упадке великого жреческого ордена. На это можно возразить, что в кельтском обществе женщины всегда занимали почетное место; на Британских островах, например, вплоть до VII в. женщины, владевшие поместьями, привлекались к военной службе наравне с мужчинами. А друидессы и поэтессы часто появляются на страницах лучших текстов ирландского и валлийского эпоса.

Главной сферой деятельности друидов были их жреческие функции. О религиозных церемониях друидов мы узнаем из сообщений античных авторов. Страбон пишет, что кельтские обычаи жертвоприношений и прорицаний были уничтожены римлянами как противоречившие римским порядкам. Затем описывает прорицание, совершавшееся посредством человеческого жертвоприношения: жертву били в спину ножом, а потом по ее судорогам предсказывали будущее. После этого Страбон замечает, что «жертвоприношения без друидов не совершаются». Затем он описывает другие виды человеческих жертвоприношений у кельтов: жертву могли расстрелять из лука, посадить на кол и, наконец, сжечь в огромной корзине.

Диодор подтверждает сообщение Страбона и сообщает, что друиды были неизменными участниками всех религиозных жертвоприношений.

В свою очередь, Цезарь пишет о том, что друиды не только участвовали в жертвоприношениях, но и следили за правильностью их исполнения и вообще руководили всей религиозной жизнью галлов: «Друиды принимают деятельное участие в делах богопочитания, наблюдают за правильностью общественных и частных жертвоприношений, истолковывают все вопросы, относящиеся к религии». Затем Цезарь описывает сожжение людей, предназначенных в жертву, правда, не упоминая об участии в нем друидов. Но из всего вышесказанного ясно, что они руководили и этим видом жертвоприношений.

Тем не менее некоторые современные ученые пытались снять с друидов ответственность за человеческие жертвоприношения. Так, друидов защищает французская исследовательница Франсуаза Леру: «В любом случае, — писала она, — представление о друиде, приносящем на дольмене<sup>24</sup> человеческую жертву, есть исключительно плод воображения». Сообщения античных авторов Ф. Леру комментировала следующим образом: в ирландских и валлийских преданиях историю очень трудно отделить от мифологии;

<sup>24</sup> Дольмены — погребальные сооружения, датирующиеся периодом неолита, в виде огромного размера камней, поставленных на ребро и перекрытых сверху каменной плитой. Дольмены широко распространены во всем мире. В Европе они встречаются на севере Западной Германии, в Дании, Южной Скандинавии, Голландии, Англии, Шотландии, Ирландии, Франции, Испании, Португалии, Италии, Болгарии.

классические же авторы (Цезарь, Страбон, Диодор и др. ) не понимали этого и потому ошибочно преувеличивали значение и реальность человеческих жертвоприношений у кельтов. Галлия и Британия казались современникам Цезаря и Августа сказочными странами, и поэтому о них ходили самые невероятные слухи.

Английская исследовательница Нора Чедвик также пыталась оправдать друидов. По ее мнению, в тексте Страбона ничто не указывает на участие друидов в этом ритуале. Они якобы лишь присутствовали при жертвоприношениях, «как чиновники, следившие за исполнением ритуала и предупреждавшие неправильное ведение процесса».

Против подобной точки зрения выступал шотландский ученый Стюарт Пигготт. Объективно рассмотрев свидетельства античных авторов и справедливо считая их достоверными, С. Пигготт считал совершенно неправомерным «отстранение» друидов от участия и, вероятно, активного, в верованиях и ритуалах, включавших человеческие жертвоприношения. Друиды, по его словам, были жрецами кельтского общества, и кельтская религия была их религией со всеми ее жестокостями. Пигготт высмеивал представления о том, что «... друиды, находясь по долгу службы при совершении жертвоприношений, стояли с неодобрением на лицах, погруженные в возвышенные размышления». Правда, классические авторы подчеркивали, что человеческие жертвоприношения имели место только во времена большой опасности. Следовательно, нет необходимости считать, что они составляли часть регулярной практики друидизма.

Для кельтов жертвоприношения были частью друидической науки прорицания. Друид интерпретировал знак или по необходимости создавал его сам единственно магической силой своего слова, заклиная и прорицая. И кельтам казалось, что события часто происходили не в силу случайного стечения обстоятельств, а потому, что предсказание друида заставило их произойти. О прорицаниях друидов писали и античные авторы. Так, Тацит в своей «Истории» рассказывает, что во время пожара Рима, который случился в 64 г. при императоре Нероне, друиды предсказали падение Римской империи: «Одержимые нелепыми суевериями, друиды твердили им, что Рим некогда был взят галлами, но тогда престол Юпитера остался нетронутым, и лишь поэтому империя выстояла; теперь, говорили они, губительное пламя уничтожило Капитолий, а это ясно показывает, что боги разгневаны на Рим и господство над миром должно перейти к народам, живущим по ту сторону Альп».

Во времена Цезаря ежегодно происходила Карнутская ассамблея — весьма представительное собрание друидов, наделенное чрезвычайными полномочиями, имевшее религиозный и судебный характер. Для ассамблеи был выбран особый священный участок. Это главное святилище кельтов Галлии находилось на территории карнутов (близ современного Орлеана), потому что эта область считалась центром всей Галлии.

Карнутская ассамблея начиналась с публичного жертвоприношения. Когда римский поэт Лукан говорил об ужасных кровавых жертвах великим галльским богам Тевтатесу, Езусу и Таранису, то скорее всего он имел в виду религиозные церемонии, проводившиеся на карнутской земле. При этом из текста Лукана совершенно ясно, что в жертву приносили людей. Диодор, Страбон и Цезарь тоже сообщали о человеческих жертвоприношениях, которыми руководили друиды. По-видимому, все эти авторы имели в виду одни и те же религиозные, обряды, совершавшиеся во время Карнутской ассамблеи.

Во время карнутских «заседаний» друиды проводили не только религиозные церемонии, но и судебные процессы. В этом состояло своеобразие Карнутской ассамблеи. По словам Цезаря, ассамблея была прежде всего особого рода общегалльским судилищем: «Сюда отовсюду сходятся все тяжущиеся и подчиняются определениям и приговорам друидов». Галлы добровольно и охотно обращались к суду друидов, который представлял альтернативу несправедливому суду магистратов и к тому же был освещен высоким религиозным авторитетом жрецов. Как целые общины, так и частные лица представляли на рассмотрение друидов свои разногласия. Друиды занимались в основном уголовными преступлениями, связанными с убийством, но в их ведении находились также дела о наследстве и тяжбы по поводу размежевания земель. Трибунал друидов устанавливал размер



виры, которую убийца должен выплатить семье жертвы. В случае невозможности или нежелания виновного уплатить установленное друидами вознаграждение семье пострадавшего они определяли меру наказания.

Друиды присвоили себе высшее право отлучения от культа тех, кто не повиновался их приговорам. Они могли запретить любому человеку или даже целому народу участвовать во всяких религиозных обрядах. У галлов отлучение считалось самым суровым наказанием. Поскольку трибунал друидов высказывался от лица всей Галлии, отлученный от культа считался проклятым у всех кельтских народов.

Однако религиозный авторитет Карнутской ассамблеи имел гораздо более глубинный и древний смысл, чем только особенности социально-политической жизни Галлии накануне римского завоевания. Мирча Элиаде на множестве примеров показал, что мировосприятие человека традиционной культуры (а общество древних кельтов было обществом традиционного типа) было мифологическим. Поэтому в нем центральное место занимало воспроизведение космогонического акта (сотворения мира). Это воссоздание космогонии и возвращение в начало времен осуществлялось посредством пронизывавших всю жизнь традиционного общества ритуалов, поскольку, с точки зрения человека традиционной культуры, любой ритуал имел свою сакральную модель, свой архетип (прообраз), и время его совершения совпадало с сакральным мифическим временем «начала».

Высокий авторитет и сакральное значение Карнутской ассамблеи объясняется тем, что ее проведение включало важнейшие ритуалы, как бы воспроизводившие космогонический акт. Карнутская ассамблея проходила в определенное время года, и это время было проекцией мифического изначального времени, когда создавался мир. Кроме того, по словам Цезаря, церемонии Карнутской ассамблеи совершались в «освященном месте». Тем самым осуществлялась связь сакрального времени и сакрального пространства, в которых Космос часто сравнивается и отождествляется с космическим временем.

Не случайно это главное святилище кельтов находилось в географическом центре Галлии. Как заметил М. Элиаде, «любое освященное пространство совпадает с Центром Мира». Символика Центра Мира играет очень важную роль в древних мифологиях. Именно с него начинается акт творения, поэтому «центр» является областью, наделенной высшей сакральностью. Достижение «центра» равносильно посвящению, инициации. Характерно, что именно в тех местах, где проходила Карнутская ассамблея друидов, был найден очень интересный друидический памятник. Это камень, на котором вырезан символический рисунок — три концентрических квадрата, связанных между собой четырьмя линиями, идущими под прямым углом. Этот символ называют «тройной друидической оградой». Может быть, три ограды представляют три ступени инициации, а тройной квадрат в целом является, в некотором роде, образом друидической иерархии.

Как говорилось выше, Карнутская ассамблея начиналась с ритуала торжественного публичного жертвоприношения. Как известно, жертвоприношение занимало центральное место в религии традиционных культур: оно устанавливало связь между сакральным (священным) и профанным (светским) мирами. В некоторых архаических космогониях существование мира начиналось с принесения в жертву первобытного чудовища, символизирующего хаос, или космического гиганта. Возможно, человеческие жертвы Карнутской ассамблеи имитировали изначальную жертву, принесенную «во время оно», чтобы дать жизнь всему миру. И наконец, вершившееся на ассамблее правосудие отождествлялось с космическим порядком.

Таким образом, Карнутская ассамблея друидов представляла собой квинтэссенцию сакральности кельтского традиционного мира. И в этом крылась глубинная причина того почта, которым друиды пользовались у кельтов.

## **Учение друидов**

Таковы были кельтские друиды, могущественные хранители кельтской

мифологической традиции, которую они передавали своим многочисленным ученикам. Однако ныне друидическая традиция, к сожалению, утрачена. Согласно свидетельству Цезаря, основные положения учения друидов было запрещено записывать. Он объясняет этот запрет следующим образом: «Мне кажется, такой порядок у них заведен по двум причинам: друиды не желают, чтобы их учение делалось общедоступным и чтобы их воспитанники, слишком полагаясь на запись, обращали меньше внимания на укрепление памяти».

Исследователи нового времени много размышляли над этим странным, на взгляд современного человека, запретом, высказывая различные предположения по этому поводу. Одно состояло в том, что друиды вообще не умели писать, другое — что сам процесс письма был для них тягостным и утомительным упражнением. Достаточно легко убедиться, что эти предположения несостоятельны. Цезарь сообщал, что гелветы записали греческими буквами на табличках «число тех, кто мог носить оружие и, равным образом, отдельно — сколько детей, стариков и женщин». Свидетельство Диодора Сицилийского, что во время похорон некоторые галлы бросали в костер письма, адресованные мертвым, также подтверждало существование письменности у кельтов. Тем не менее ни Дивитиак, ни какой-нибудь другой ученый друид не оставили нам кельтского варианта трактата Цицерона «Об искусстве прорицания».

Однако если больших галльских текстов и не существует, то на галльских монетах латинскими, греческими или лепонтийскими<sup>25</sup> буквами записаны легенды. Кроме того, нельзя не вспомнить галльскую эпиграфику. В Южной Галлии, в Цизальпинской Галлии, в Испании — странах, где континентальные кельты очень рано установили продолжительные контакты с классическим миром, найдено несколько сотен надписей, обычно коротких, трудных для чтения и для перевода. Их содержание почти всегда связано с погребальным культом или с религией. Эти тексты были созданы под иностранным влиянием — сначала греческим, потом римским.

Кельты Ирландии в V-VI вв. имели специальную письменность «огам», состоящую из насечек или горизонтальных и косых линий, прочерченных на камне. В Ирландии и в ирландских колониях Шотландии и Уэльса открыли около трехсот огамических надписей, высеченных на каменных надгробиях. Все они очень короткие, содержат одно или два слова: имя умершего и имя его отца. Судя по многочисленным намекам или упоминаниям в сагах, огамические надписи вырезались также на деревянных палочках, и резчиками были друиды (гораздо реже воины), которые использовали эти палочки для колдовства. Таким образом, огамическое письмо было для кельтов тем же, чем руны для скандинавов. В древнеирландском трактате о письменности изобретателем огама назван владыка магии Огмий, который в то же время является богом красноречия: «Отец огама Огмий, мать огама — рука или нож Огмия».

В Ирландии, как и в Галлии, друиды и их ученики лучше всех умели читать и писать. Но письменность была связана с магией более могущественной и более опасной, чем устная речь, и потому использовалась только в исключительных случаях. Среди огамических надписей не было найдено ни одного литературного текста. Как мы видели, мифологические ирландские тексты были записаны только после христианизации страны. В Ирландии, как и в Галлии, кельтская традиция оставалась устной, несмотря на наличие письменности. Друиды не доверяли изложению своего учения письменности затем, чтобы учение не распространилось среди непосвященных.

Утрата традиции друидов является воистину невосполнимой потерей для кельтской мифологии. Этим в значительной степени объясняется пессимистический взгляд некоторых современных ученых на возможность воссоздать ее. Однако положение не так уж безнадежно. Во-первых, античные и ирландские источники позволили нам узнать о

<sup>25</sup> Лепонтии — древний народ Центральной Европы, живший в районе Альп, где берут начало реки Рейн и Рона.

происхождении друидизма, об иерархической структуре ордена, представляющей ступени тайной, эзотерической инициации, о религиозных практиках друидов и, наконец, о деятельности их Карнутской ассамблеи. Все эти сведения уже ввели нас в таинственный и волнующий мир кельтской религии и мифологии. И теперь мы постараемся выяснить, что же представляла собой та традиция, которую хранили друиды. Говоря о друидизме, Цезарь употребляет слово «дисциплина». Оно указывает на упорядоченный характер друидического знания, на наличие целостной доктрины. Таким образом, учение друидов представляло собой высшую часть кельтской мифологической традиции.

Античные авторы делят знание, которым обладали друиды, на две части: философию, основанную на вере в сверхъестественное, и науку. Страбон упоминал, что друиды изучают науку о природе. По словам Цицерона, Дивитиак утверждал, что «наука о природе» ему известна. Это понятие раскрыл Цезарь, считавший, что друиды имели большие знания «о светилах и их движении, о величине мира и земли, о природе». Судя по сообщениям Цезаря и Плиния, друиды составляли лунный календарь, в котором счет велся не дням, а ночам. Завершает этот ряд свидетельство одного греческого автора III в. н. э.: «Кельты считают своих друидов прорицателями и пророками, так как они предсказывают некоторые события с помощью пифагорейских расчетов и вычислений». Таким образом, по мнению античных авторов, друиды обладали большими знаниями в астрономии и астрологии, были искусными составителями календаря.

Это подтверждается и археологическими материалами. На Британских островах еще с бронзового века существовали святилища-обсерватории, позволяющие производить астрономические наблюдения, предсказывать солнечные и лунные затмения. Кроме того, в 1897 г. в Колиньи, рядом со швейцарской границей, был найден интересный археологический памятник, который называют «календарь из Колиньи» и приписывают друидам. Это фрагменты массивной бронзовой плиты с выгравированной на них календарной таблицей. Плита, возможно, датируется временем Августа (конец I в. до н. э. — начало I в. н. э.). В календаре используются римские буквы и цифры, галльский язык; многие слова сокращены.

Сохранилось достаточно фрагментов плиты, чтобы понять, что она была разделена на 16 вертикальных колонок, представляющих таблицу 62 лунных месяцев с двумя добавочными месяцами. Каждый месяц разделен на светлую и темную половины помещенным между ними словом ATENOUX — «возвращающаяся ночь». Дни пронумерованы от I до XV на светлых и на темных полосах. Это обычное построение лунного календаря, в котором месяц разделен на два периода, согласующихся с прибыванием и убыванием луны. «Календарь из Колиньи» отмечает также удачные и неудачные дни. Он приспособливает лунный год к солнечному при помощи введения добавочных месяцев из тридцати дней через 2, 5— и 3-годовые интервалы поочередно. Если считать «календарь из Колиньи» друидическим, то оказывается, что друиды были гораздо более искусными составителями календаря, чем это можно предполагать по сообщениям Цезаря и Плиния.

Однако античных авторов поражали не столько познания друидов в области астрономии, сколько друидическая философия. Диодор, Страбон и Цезарь в один голос утверждали, что друиды являются чрезвычайно почитаемыми философами и теологами, а изучение могущества бессмертных богов открыло им природу божества и позволило общаться с богами. Поэт Лукан обращался к друидам весьма патетически: «Вам одним дано знание о богах и о воле небес». Более поздние античные ученые, работавшие в столице Египта Александрии, сравнивают друидов с персидскими магами, ассирийскими халдеями и жрецами древних индусов.

В действительности единственной чертой вероучения друидов, известной античным авторам, была вера друидов в бессмертие души. Диодор отождествляет ее с пифагорейским учением: «У них [кельтов] распространено мнение Пифагора, по которому души людей бессмертны и по истечении определенного количества лет снова возвращаются на землю,

проникая в другие *тела*». Свидетельство Диодора стоит первым в ряду достаточно продолжительной античной традиции, проводившей аналогии между учениями о бессмертии у друидов и Пифагора. В начале I в. н. э. римский писатель Валерий Максим передавал рассказ о том, что кельты были настолько убеждены в бессмертии человеческих душ, что одалживали друг другу деньги, которые будут выплачены в Другом Мире. «Я бы назвал их безумными, — писал Валерий Максим, — если бы эти одетые в штаны варвары не верили в то же самое, во что верил грек Пифагор».

Александрийские авторы III в., вообще склонные идеализировать варваров, были уверены в тесной связи между Пифагором и друидами. Один из них утверждал, что друидов научил пифагорейской философии Замолксис, раб Пифагора, который пришел к ним после смерти своего хозяина. По свидетельству другого александрийского писателя этого же времени, друиды были уже не учениками пифагорейцев, а скорее учителями самого Пифагора.

Чтобы узнать, правда ли это, хорошо бы выяснить, могли ли сходиться пути Пифагора и кельтов. Пифагор жил в VI в. до н. э., молодость провел на Самосе во времена царствования тирана Поликрата. Затем он поселился в Кротоне, в Южной Италии, где, кажется, достиг высокого положения и большого авторитета. В конце концов кротонцы подняли восстание против Пифагора. Тогда он отправился в соседний город Метапонт, где и умер. Более поздние авторы рассказывали о путешествиях Пифагора в Египет, Халдею, Персию, Индию и в Галлию. Впрочем, ученые склонны приписывать этим путешествиям легендарный характер. Что касается Замолксиса, раба Пифагора, то это, скорее всего, мифологический персонаж, божество фракийского племени гетов<sup>26</sup>.

Мистическая сторона учения Пифагора представляла веру в переселение душ (погречески — метемпсихоз). Согласно учению пифагорейцев, души злых людей после смерти возвращались в этот мир и воплощались в животных или других обитателей земли, а души праведников обитали в воздухе.

Жизнь самого Пифагора, известная по древним биографиям, представляла собой пример пифагорейского метемпсихоза. Пифагор утверждал, что он помнит свои собственные четыре предыдущих воплощения. Он был сначала Аифалидом и слыл за сына Гермеса. Этот бог даровал ему способность всегда помнить о своих предыдущих жизнях. Затем его душа перешла в тело Эуфорба, который был убит Менелаем в Троянской войне. Пифагор рассказывал, что Эуфорб помнил свою предыдущую жизнь под именем Аифалида, а также путешествия, которые он совершил после смерти, растения и животных, в которых он обитал. После смерти Эуфорба его душа перешла в тело Гермотима, а когда тот умер, стала жить в теле Пирра, рыбака с Делоса, и затем — в теле Пифагора.

Греки классической эпохи считали, что египтяне первыми создали учение о бессмертии души, переходящей из одного тела в другое. Пройдя через тела всех земных и морских животных и птиц, душа снова вселяется в тело новорожденного ребенка. Этот цикл длится три тысячи лет. Учение египтян первым принес в Грецию Пифагор. Поздние авторы утверждали, что Пифагор узнал эту доктрину от разных народов — халдеев, индийцев и кельтов. Однако, как мы видели, встреча Пифагора или его учеников с кельтами весьма маловероятна.

Можно ли найти черты пифагорейского метемпсихоза в сохранившемся кельтском эпосе? Этот непростой вопрос был исследован и разрешен Франсуазой Леру и Кристианом Гионварком — выдающимися современными французскими кельтологами, большими знатоками кельтского эпоса.

На первый взгляд о метемпсихозе говорится в стихотворении, которое приписывают легендарному филиду Аморгену в «Книге Захватов Ирландии». Филид поет:

<sup>26</sup> Геты — фракийский племенной союз, живший в нижнем течении Дуная.

*Я ветер на море,  
Я волна в океане,  
Я грохот моря,  
Я бык семи схваток,  
Я ястреб на скале,  
Я капля росы,  
Я прекрасный цветок,  
Я свирепый вепрь,  
Я лосось в реке,  
Я озеро на равнине,  
Я гора в человеке,  
Я искусное слово,  
Я острие оружия...*

В действительности здесь речь идет не о переселении души. В песне выражается философское понятие о многообразии бытия. Кельтам, со свойственной им безудержной фантазией и радостью познания, была близка идея способности человека к чудесным превращениям, удивительным отождествлениям и неожиданным состояниям. Судя по этому стихотворению, высшая часть кельтской мифологии, которую представляла доктрина друидов, могла содержать достаточно сложные философские понятия и идеи, мифологически интерпретированные.

В кельтском эпосе встречаются истории о превращениях другого рода. Одна ирландская сага рассказывает о двух королевских свинопасах с севера и с юга Ирландии, которые, поссорившись и наведя друг на друга магические чары, превратились в воронов и в таком виде жили целых два года, постоянно воюя друг с другом. На короткое время они приняли прежний человеческий облик, а потом на два года превратились в морских животных. В течение первого года они кусали друг друга, а в течение второго — наносили друг другу удары. Далее свинопасы поочередно превращались в воинов, в демонов, в водяных червей и в быков. Эти превращения также не являются примерами метемпсихоза. Это простые кратковременные метаморфозы, которым подвергались свинопасы в наказание за их ссору.

О таких же метаморфозах рассказывает уэльский бард Талиесин в истории о погоне колдуньи Керидвенн за карликом Гвионом Баком, похитившем у нее несколько капель волшебного зелья. Сначала карлик превратился в зайца и пустился бежать. Колдунья же стала борзой и гнала его до самой реки. Карлик превратился в рыбу, а колдунья — в выдру и нашла его под водой. Гвион Бак птицей взлетел в небо, но Керидвенн, приняв образ ястреба, не оставляла его в покое и там. Когда колдунья почти настигла карлика, тот вдруг увидел скирду сжатой пшеницы на гумне. Гвион спустился вниз и превратился в зерно. А колдунья стала черной курицей. Она принялась разгребать пшеницу лапками, узнала карлика и проглотила его. Проведя девять месяцев во чреве Керидвенн, карлик вновь появился на свет. Муж колдуньи заставил ее посадить новорожденного в кожаный мешок и бросить в море.

Случаи настоящего метемпсихоза в кельтской мифологии очень редки. Например, ирландская сага рассказывает, что из всех первых мифических переселенцев в Ирландию (раса Партолона) выжил только Туан, сына Сдарна. Бог предназначил ему дожить до христианских времен, чтобы открыть христианскому святому Колумчилле тайное знание и поведать историю завоевания Ирландии. Триста лет Туан жил в человеческом облике, триста лет в облике дикого быка, двести лет он был дикой свиньей, триста лет птицей, сто лет лососем. Рыбак выловил его своей сетью и отнес королеве, жене короля Муйредаха Муиндерга. Съев этого лосося, она забеременела, и у нее родился сын; так Туан снова появился на свет в человеческом облике.

Этот и немногие другие примеры переселения душ, которые можно найти в ирландских

сагах, показывают, что для кельтов метемпсихоз не был всеобщим уделом, как в некоторых религиях Индии. В ирландских легендах способностью к перевоплощениям и последующим возрождениям обладают только немногие мифические герои, выполняющие особую миссию, например Туан, призванный передать последующим поколениям свет истины, сокровенного знания и науки. Кроме того, в ирландском эпосе цепь последовательных жизней отнюдь не была способом религиозного или нравственного очищения и не определялась доктриной морального воздаяния, а освобождение души не становилось последней надеждой. Это — коренное отличие кельтских воззрений от развитого учения о переселении душ.

Погребальные обычаи галлов, описанные римскими авторами, также свидетельствуют о том, что друиды не проповедовали пифагорейского учения о переселении души. По словам Помпония Мелы (первая половина I в. н. э.), друиды учили, что души вечны и существует другая жизнь у Манов<sup>27</sup>. И по этой причине галлы сжигали или хоронили вместе с умершими вещи, принадлежавшие им при жизни, и даже откладывали завершение дел и уплату долгов до прибытия в Другой Мир. Некоторые добровольно бросались на погребальные костры своих родственников, чтобы разделить с ними новую жизнь. Так было принято в независимой Галлии. Вскоре после римского завоевания, уже в первой половине I в. н. э., эти обычаи вышли из моды. Валерий Максим и Мела относят их к далекому прошлому.

Таким образом, кельтская вера в бессмертие разительно отличалась от пифагорейского метемпсихоза. Кельты верили не в переселение души в другое тело, а в выживание личности умершего в Другом Мире в узнаваемой форме. Концепцию загробного мира друидов хорошо выразил Лукан: «И не тихих долин Эреба<sup>28</sup>, и не глубин унылого царства Плутона ищут тени мертвых. То же самое дыхание одушевляет их члены в Другом Мире. Смерть — это середина долгой жизни».

Тексты не дают ясных сведений о том, где располагался этот «Другой Мир» кельтов. Судя по отголоскам старых верований, которые содержатся в стихах последнего великого поэта античности Клавдиана, написанных в 395 г. н. э., друиды могли помещать обиталище своих умерших в какие-то чрезвычайно удаленные земли, омываемые Океаном: «Там, где простирается самое удаленное побережье Галлии, есть место, окруженное водами Океана, и где, говорят, Улисс<sup>29</sup> кровавыми возлияниями привел в движение молчаливый народ мертвых. Там слышится слабое посвистывание — это жалобное стенание, которое издают тени, пролетая; крестьяне видят, как проходят бледные призраки, стада мертвых».

Расположение этого «Другого Мира» меняется в зависимости от географического положения различных кельтских народов. Жители континента охотно помещали его на острова. Из легенды, переданной в VI в. Прокопием, мы узнаем, что рыбаки, жившие близ Британских островов, должны были сопровождать души умерших на острова. Традиция, зафиксированная Плутархом, также помещала кельтское царство мертвых на острова, расположенные по соседству с Британией, где души ведут, видимо, ту же жизнь, что их боги. Кроме того, Плутарх располагал в пяти днях плавания к северу от Британии сказочный остров, где люди учатся философии и беседуют с гениями или демонами из свиты Сатурна. Это были «Острова на Севере Мира», откуда, по кельтским легендам, друиды принесли свое тайное знание и где обитали боги кельтов до переселения в Ирландию.

Некоторые дополнительные сведения о кельтском Другом Мире могут дать археологические материалы из кельтских погребений — не только относящиеся

<sup>27</sup> Маны — в римской мифологии боги загробного мира, обожествленные духи предков; считались добрыми богами, хранителями гробниц.

<sup>28</sup> Эреб — порожденная Хаосом подземная тьма; часто употребляется в смысле подземного царства.

<sup>29</sup> Улисс — римский вариант имени Одиссея, мифического царя Итаки, участника осады Трои; главного героя «Одиссеи» — древнегреческой поэмы (VIII-VII вв. до н. э.), приписываемой Гомеру.

непосредственно к доримской эпохе, то есть ко II-I вв. до н. э., но и гораздо более ранние и более поздние. Ведь религиозные традиции, лежащие в основе погребальных ритуалов, очень устойчивы и могут быть прослежены, например, на территории Бельгии на протяжении длительного промежутка времени, начиная с бронзового века и кончая III в. н. э.

Самые ранние кельтские погребения конца VII-VI вв. до н. э. — это так называемые княжеские захоронения, которые встречаются в Чехии, в бассейне Майна до границ нынешней Тюрингии, далее в Верхнем Пфальце и во всей южнобаварской и вообще южногерманской области, затем далее на запад в Восточной Франции и в Северо-Западной Швейцарии. В этих пышных могилах похоронены мужчины, часто с бронзовым и железным мечом в ножнах и множеством керамических изделий, богато расписанных геометрическими узорами. Как правило, там же находят четырехколесные повозки с великолепными конскими ярами и богатыми конскими сбруями.

В VI в. до н. э. самые богатые захоронения стали располагаться западнее — в районе верхнего Рейна, в Юго-Западной Германии, в Швейцарии и Бургундии. Самый замечательный из бургундских курганов открыт в 1953 г. в Виксе (у Шатильон-сюр-Сен, в районе возвышенности Кот д'Ор). В нем обнаружено богатое захоронение кельтской «княгини». Под курганом (диаметр 42 м, высота 6 м) была сооружена деревянная погребальная камера. В ней на четырехколесной колеснице лежало тело молодой женщины с золотой диадемой на голове (вес 480 г) и большим количеством украшений: браслетов, ожерелий из янтаря, фибул. Четыре богато окованных колеса колесницы были прислонены к восточной стене погребальной камеры. В северо-западном углу стоял большой бронзовый кратер высотой 164 см и весом 208 кг. Шейка кратера украшена рельефным фризом, состоящим из чередующихся фигурок пеших воинов и возниц на двухколесных колесницах, запряженных четверкой. Массивные ручки заканчиваются скульптурными украшениями (ухмыляющиеся маски Горгоны Медузы). На крышке кратера помещена статуэтка женщины с покрывалом на голове<sup>30</sup>. Ее изящество указывает на работу первоклассного греческого мастера. Кратер такой работы и таких больших размеров не имеет пока аналогов в Европе. В греческих мастерских обычно делали сосуды меньших размеров. Полагают, что это был особый заказ гальштатского князя, которому нужен был очень большой и красивый кратер. В погребении также была найдена бронзовая столовая утварь этрусской работы, аттический чернофигурный сосуд и множество других вещей.

В V в. до н. э., когда кельты начали свою экспансию в различные районы Европы, область их расселения расширилась на северо-запад, к среднему течению Рейна и бассейну Марны. В V — начале IV в. до н. э. над погребальными камерами продолжали складывать из каменных глыб большие курганы. Затем курганы постепенно исчезают, появляются бескурганые грунтовые могильники. Погребения кельтских аристократов раннего латенского периода содержат мужские и женские могилы. Мужчины похоронены в полном вооружении рядом с богато украшенной колесницей и со всем необходимым для загробного пиршества — частью кабаньей туши и парными сосудами для питья вина. В женских могилах находят множество прекрасных ожерелий, фибул, браслетов и других золотых украшений. По остроумному замечанию одного английского исследователя, кельтский воин являлся в потусторонний мир в полном вооружении, с частью свиной туши, данной в качестве приза победителю, и с нарядной женой, все еще державшей в руках кухонную утварь. Такой роскошный погребальный инвентарь должен был свидетельствовать о высоком общественном положении покойного, которое признавалось в Другом Мире и закреплялось на вечные времена.

Встречаются в Бельгии большие курганы с каменными или деревянными склепами, с обильным погребальным инвентарем и иногда с остатками костра и жертвоприношений, датирующиеся I-III вв. н. э. Они созданы по образу и подобию курганов кельтских князей. В римскую эпоху под курганами продолжали хоронить влиятельных потомков богатых и

<sup>30</sup> Архаика — период греческой истории VII—VI вв. до н. э.

могущественных кельтских родов.

Археологические материалы подтверждают свидетельство Цезаря: «Похороны у галлов, сравнительно с их образом жизни, великолепны и связаны с большими расходами. Все, что, по их мнению, было мило покойнику при жизни, они бросают в огонь, даже и животных, и еще незадолго до нашего времени по соблюдении всех похоронных обрядов сжигались вместе с покойником его рабы и клиенты». Таким образом, на основании свидетельств античной литературы и археологических источников можно сделать вывод, что кельты представляли себе загробную жизнь веселым и счастливым продолжением земной жизни, проходящим где-то на заморских островах.

Обширный материал о потусторонней стране кельтов, об их Другом Мире, содержит ирландская мифологическая литература. Красочное, поэтическое описание Другого Мира дают две саги, которые содержат в основном языческие концепции: «Плавание Брана, сына Фебала» и «Исчезновение Кондлы Прекрасного, сына Конна Ста Битв». Эта чудесная потусторонняя страна (в саге о плавании Брана она названа Эмайн) лежит далеко за морем. Туда можно доплыть только на стеклянной ладье (стекло часто связано с образом «того света»); потусторонний волшебный остров в легендах о короле Артуре называется «стеклянным островом»).

Страна эта, в саге о Бране названная далеким-далеким островом, — Равнина Блаженства, заморская страна Юности. Люди там живут без скорби, без печали, без смерти, без болезней, без дряхлости. Невиданная красота разлита по всему этому удивительному миру:

*Прекрасна страна чудесная,  
Облик ее любезен сердцу,  
Ласков для взора вид ее,  
Несравненен ее нежный туман.  
Взгляни на Страну Благодатную:  
Море бьет волной и мечет  
Драконовы камни и кристаллы;  
Волоски кристаллов струятся с его гривы...  
Из вечно тихого, влажного воздуха  
Капли серебра падают на землю.  
Белую скалу у морской гряды  
Нагревает солнце.*

Природа чудесной страны сверкает яркими, радостными красками:

*Богатство, сокровище всех красок  
Ты найдешь в Милой Стране, прекрасновлажной...  
Желто-золотые кони там, на лужайке,  
Иные — красной масти,  
Иные еще, с шерстью на спинах,  
Небесно-голубой масти...  
Гулять в Стране Многоцветной,  
В стране цветистой — о венец красы! —  
Где мерцает белое облако!*

Земля этой страны плодородна, она усыпана множеством цветов. Там растут деревья с



ветвями из белого серебра, на которых висят чудесные хрустальные яблоки. На Равнине Игр сонм героев предается состязаниям — гонкам на серебряных и бронзовых колесницах. Там длится вечный пир, повсюду раздается сладкая музыка, ласкающая слух:

*Сияет прелесть всех красок  
На равнинах нежных голосов.  
Познана радость среди музыки,  
На южной, туманной Серебристой поляне.*

Если германская Валгалла<sup>31</sup> была раем воинов, то Другой Мир ирландской мифологии — это тихая гавань мира, неги и наслаждений. Иногда в Другом Мире происходят войны и битвы, но это случается лишь оттого, что туда порой переносятся человеческие привычки. Впрочем, убитые и раненые не обижаются и продолжают вечно пировать. Недаром Другой Мир по-ирландски назывался «сид», а это слово этимологически означает «Мир». Смерть не была для кельтов освобождением от страданий или наказанием за дурные поступки. Это был переход к счастливой и веселой потусторонней жизни. Вот почему они проявляли в битвах беспримерное мужество и презрение к смерти, чем поражали своих противников.

Кельтское представление о вечности и загробной жизни резко контрастировало с классическим. В основе представлений греков и римлян о потустороннем мире лежали более ранние восточные верования, такие, как ужасный шумерский Дом Смерти, где умерший пресмыкался в пыли и в темноте. Для греков смерть была изгнанием в мрачный подземный мир темных пещер и унылых болот, где тени мертвых влачили унылое, пустое, ничтожное существование. Римляне под влиянием этрусских верований придерживались еще более зловещих представлений о загробном мире. Поэтому кельтская жизнерадостная уверенность в бессмертии, в перенесении счастливой и веселой земной жизни в загробный мир была настолько необычной в глазах классического античного мира, что требовалось согласовать ее с их собственными философскими системами. Пифагорейский миф, казалось, представлял единственно возможное, хотя и неясное, приближение. отождествление кельтской веры в бессмертие с пифагорейством увеличило тот мистический оттенок, который отличал в глазах античных авторов философию друидов.

В ирландских сагах есть еще один сюжет, связанный с Другим Миром. Туда могут попасть и живые. Для этого нужно, чтобы смертного полюбила женщина из Другого Мира. Одной из самых привлекательных и таинственных тем ирландской мифологической литературы — любовь богинь или женщин из сйда к смертным мужчинам, которых они уводят за собой. В то же время этот сюжет имеет трагический оттенок, так как жительница сйда — настоящий ангел смерти, уводящая человека туда, откуда почти невозможно вернуться.

Может быть, ярче всего драматический аспект отношений людей с Другим Миром проявляется в архаической саге «Исчезновение Кондлы Прекрасного». К сыну короля Конна Ста Битв Кондле является таинственная юная женщина из сйда и, стараясь завлечь его, поет:

*Я полюбила Кондлу Красного  
И зову его на Равнину Блаженства,  
Где царит король победоносный —  
В стране, где нет ни жалоб, ни страданья...  
Пойдем со мной, о Кондла с украшенной шеей,*

<sup>31</sup> Валгалла — в скандинавской мифологии находящееся на небе и принадлежащее верховному скандинавскому богу Одину жилище павших в бою храбрых воинов.

*О Кондла Красный, алый, как пламя!  
Золотой венец покроет твой пурпурный лик,  
Чтоб почтить твой царственный образ.  
Пожелай лишь — и никогда не увянут  
Ни юность, ни красота твоих черт,  
Пленительных до скончания века.*

Пораженный ужасом король, чувствуя грозную силу нездешних чар, обращается за помощью к своему друиду:

*Прошу тебя, о Коран, помоги мне!  
Ты владеешь могучими песнями,  
Владеешь могучей тайной мудростью.  
На меня напала сила некая.  
Большая, чем разум мой и власть моя.  
Никогда еще не являлся мне враг такой,  
С той поры, как принял я власть царскую.  
Ныне борюсь я с образом невидимым,  
Он одолевает меня чарами,  
Хочет похитить сына моего,  
Песнями женскими волшебными  
Вырвать его из царственных рук моих.*

Однако могущество друида оказалось бессильным против красоты женщины из Сида и очарования Другого Мира. Молодой и прекрасный сын короля навсегда покидает мир людей.

Чаще всего женщины Другого Мира являются вестницами богов. Однако счастливицы, которых они уводят на Острова Блаженных, должны быть достойны божественных милостей и не поддаваться тоске по родине. В противном случае их ждет смерть. Об этом говорится в саге о плавании Брана. За Браном тоже пришла женщина из Сида, о появлении которой возвестили дивная музыка, погрузившая Брана в сон, и чудесная серебряная ветвь с белыми цветами, которую он увидел возле себя, когда проснулся. По зову вестницы из Сида Бран и его товарищи отправились в Другой Мир. Там они жили счастливо, но все равно через некоторое время их одолела тоска по родине. Когда Бран и его спутники собрались в обратный путь, гостеприимные хозяева предупредили их, чтобы они не касались ногой родной земли. Подплыв к ирландскому берегу, мореплаватели спросили прибывших ирландцев, помнят ли они Брана, сына Фебала. Ирландцы ответили: «Мы не знаем такого человека, но в наших старинных повестях рассказывается о плавании Брана».

Один из спутников Брана выпрыгнул на берег, но рассыпался в прах, едва коснувшись ногой земли. Ведь в Сиде время идет по-другому, над обитателями Другого Мира и их гостями человеческое время не властно. Поэтому Брану и его спутникам, которые прожили в Другом Мире века, казалось, что минул всего один год. В то мгновение, когда один из них покинул мир, находящийся вне времени, прошедшие века сразу же обрушились на него, и он погиб.

Таким образом, хотя в Другой Мир иногда уходили не только мертвые, но и живые, тем не менее непреодолимый барьер отделяет Другой Мир и протекающее в нем мифическое время (вечность) от нашего мира и его времени. Однако в жизни древних кельтов был момент, когда, по их представлениям, невидимая магическая перегородка, разделявшая оба мира, исчезала. Это происходило в ночь с 31 октября на 1 ноября, когда кельты справляли

великий праздник Самайн, который называют «Пасхой язычников»<sup>32</sup>.

О том, как могло происходить празднование Самайна при ирландском королевском дворе, рассказывает одна из саг оссиановского цикла. Однажды ирландские аристократы собрались праздновать Самайн в доме героя и мудреца Финна. Финн сидел на месте героя в центре пиршественной залы, его противник Голл Мак Морна — на другом месте героя. Рядом с каждым из них находилась свита. Каждый сидел согласно степени своей знатности и размерам своих владений на определенном и подобающем ему месте. Хмельное текло рекой. И все более отважными и мужественными становились воины, все более радостными — юноши, все более нежными и скромными становились женщины, все более мудрыми — поэты. Затем внезапно поднялся герольд. Он потряс тяжелой железной цепью, чтобы обуздать слуг и простой народ, и длинной цепью из старого серебра, чтобы обуздать знатных и поэтов. Все замолчали. Тогда поднялся Фергус с Белым Ртом, филид Финна. Обращаясь к Финну, он пел песни и читал поэмы о его предках. Финн и его сын Оссиан щедро вознаградили его. Потом филид обратился к Голлу Мак Морну, и ему рассказывал легенды о Крепостях, Разрушениях, Похищениях и о Сватовствах его предков.

В этом рассказе подчеркивается важная роль филида на торжественном празднике, щедрость суверена и его знатных гостей, радость и изобилие, царившие на пиру. Если вдруг начинались ссоры, то друиды и филиды успокаивали противников.

В праздник Самайна друиды и филиды вершили суд, а до принятия христианства совершали жертвоприношения и проводили религиозные церемонии; простой народ собирался на ярмарки. Но все-таки центральной частью праздника являлся роскошный королевский пир, право участия в котором принадлежало воинам. Однако героев саг в этот день подстерегала опасность.

В саге «Смерть Муйрхертах» рассказывается, что король Муйрхертах полюбил прекрасную девушку Син, волшебницу из сида. Король попросил ее сотворить чудо. Сначала она показала королю и его свите великолепное сражение отважных воинов. Затем, когда король со своими людьми вернулся в замок, ему принесли воды из реки Войны. Девушка наполнила водой три бочонка и произнесла над ними заклинания, превратив воду в самое вкусное и крепкое вино, какое только есть на свете. Она также сотворила из папоротника волшебную свинью. Свинину и вино волшебница отдала воинам, которые разделили полученное между собой и, казалось им, насытились. Она же обещала им давать всегда то же самое. Однако контакт с существами и вещами Другого Мира не может быть ни безобидным, ни безвозмездным. Поэтому, когда утром король проснулся после волшебного пира, он чувствовал себя обессиленным, и так же чувствовали себя все, кто отведал вина и волшебного мяса.

Таким образом, в праздник Самайна происходит встреча двух миров. Дело в том, что в мифологических традициях многих народов праздник рассматривается как воспроизведение в настоящем какого-либо священного события, происходившего в мифическом прошлом, «в

<sup>32</sup> Кельтский год был разделен на две половины: зимняя начиналась Самайном, который отмечал начало нового года, а летняя — Бельтайном (1 мая). Такое деление на два периода (холодный и теплый) было общим для всего кельтского мира. В Ирландии оба сезона были разделены еще на две половины двумя праздниками: Имболком, справлявшимся 1 февраля, и Лугназадом — 1 августа. Имболк, отмечавший приход весны, был праздником очищения, когда после окончания зимних холодов отмываются, очищаются от зимней грязи. Бельтайн, с приходом которого начиналось лето, означает в буквальном переводе «огонь Беля». Главным символом этого праздника являлся огонь, которым так же, как и другими стихиями, ведали друиды. «Бельтайн, огонь Беля, — говорится в одном ирландском сочинении, — благодетельный огонь, который зажигали друиды посредством магии или великих заклятий». В праздник Бельтайна устраивали ярмарку, на которой все обменивались имуществом, товарами и сокровищами. Там же совершались жертвоприношения великому богу Белю, которого почитали ирландцы. В праздник Бельтайна существовал обычай в честь Беля зажигать два костра, между которыми прогоняли больных животных, чтобы вылечить их и предохранить от болезни в течение года. Лугназад, справлявшийся 1 августа, был посвящен верховному кельтскому богу Лугу, и его название означает «собрание в честь Луга». Программа праздника была обширной. На нем решались политические и юридические вопросы, устраивались ярмарки, на время праздника заключалось военное перемирие.

начале». Новый год, восстанавливая космогонию в настоящем, предполагает возобновление Времени с самого начала, реставрацию первичного, «чистого» Времени, существовавшего в момент Сотворения. Поэтому кельты, для которых Самайн был Новым годом, считали время проведения праздника и особенно ночь в канун праздничного дня сакральным временем, наделенным особенной энергией, и относили именно к этому периоду многие великие события своей мифологии. В это время обитатели Другого Мира, божественные существа и духи умерших приходят в человеческий мир, свободно перемещаясь среди людей и иногда вмешиваясь в их дела. С другой стороны, и сид в праздник Самайна особенно уязвим и доступен для смертных, осмеливающихся проникнуть в его пределы.

Одним из таких людей был Нера, главный персонаж саги «Приключения Неры». Однажды, в канун Самайна, Айлиль и Медб, король и королева Коннахта, находились со своим двором в Рат Круахане. Айлиль обещал большую награду тому, кто выйдет из дому, подойдет к захваченным накануне пленникам, подвешенным к столбу, и обвяжет одному из них ноги ивовыми прутьями<sup>33</sup>. Но, как это часто бывает в канун Самайна, ночь была темна и ужасна, и всюду мелькали демоны. Поэтому из всех воинов Айлиля только Нера принял вызов. Он подошел к виселице и попытался затянуть повязку на ногах пленника, но сумел это сделать только тогда, когда пленник посоветовал ему закрепить прутья с помощью пряжки самого Неры. Затем пленник пожаловался на жажду. Нера отнес его на своей спине в дом и напоил водой.

Вернувшись и снова повесив пленника, Нера пришел назад в Круахан. Он увидел крепость, сожженную дотла, и кучу отрубленных голов ее защитников. Нера направился в пещеру Круахан, которая служила входом в Другой Мир. Оказавшись в сиде, Нера предстал перед его королем, который разрешил ему остаться. Нера взял в жены одну из женщин сида и от нее узнал, что его видение разрушенного Круахана было только предупреждением: это случится на следующий год в Самайн, если до этого сид не будет разрушен.

Нера вернулся к своим друзьям и принес с собой летние плоды (дикий чеснок, примулу и папоротник), чтобы доказать, что он был в сиде<sup>34</sup>. Айлиль и Медб спросили Неру, где он был. Он ответил, что был он в чудесной богатой стране, жители которой нападут на них в следующий Самайн. Через год воины Коннахта пришли в этот сид, разрушили его и взяли с собой все, что в нем было. Однако Нера со своей семьей навсегда остался в сиде.

Встреча между мирами отнюдь не всегда опасна для людей. В саге «Болезнь Кухулина» посещение Другого Мира в день Самайна исцеляет героя от болезни, длившейся целый год. Кухулин садится в лодку, приплывает на остров, где расположен Другой Мир, и оказывается в чудесной стране. Вот как описывается дворец властителей Другого Мира в этой саге:

*... Каждое ложе — на ножках бронзовых,  
Столбы белые позолочены.  
Каждое ложе, словно свечой,  
Озаряется ярким самоцветным камнем.*

*Снаружи, перед дверью, со стороны запада,  
Там, где заходит солнце вечером,  
Пасутся кони с пестрой гривой,  
Серой или темно-пурпурной масти.*

<sup>33</sup> Завязывание пут, видимо, предохраняло от каких-либо дурных действий со стороны полуживых-полумертвых пленников и имело символическое значение.

<sup>34</sup> В канун Самайна (31 октября) плоды лета можно было найти только в Другом Мире (в сиде), где действовало мифическое, а не человеческое время.

*Перед другой дверью, со стороны востока,  
Стоят три дерева, пурпурно-стеклянные,  
Птицы на ветвях их сладким пением  
Нежат слух детей дома королевского.*

*Посреди двора стоит дерево,  
С ветвей его льется сладкая музыка.  
Все из серебра оно, в солнечных лучах  
Сияет, словно золото.*

*Трижды двадцать деревьев там, ветви которых  
То сплетаются вместе, то расходятся.  
Каждое питает триста мужей  
Плодами обильными, без твердой кожицы.*

*Есть тайник чудесный в благородном сиде,  
Трижды пятьдесят в нем цветных плащей,  
К каждому из них с краю прилажена  
Ярко сверкающая золотая пряжка.*

*Есть там бочонок с веселящим пивом  
Для обитателей дома этого.  
Сколько бы не пили, не иссякает,  
Не убывает, — вечно полон он.*

Попав в этот сказочный край, Кухулин исцелился от своей болезни. Кроме того, его полюбила фея из сида — Фанд, жена бога Мананнана Мак Лира. Когда Кухулин покидал Другой Мир, она сказала ему: «Куда, бы ты ни призвал меня, я приду». И действительно, вскоре после возвращения Кухулина в Ирландию они встретились в Ибур-Кинд-Трахта<sup>35</sup>.

Из этой же саги мы узнаем, как оба мира закрываются друг от друга. Жена Кухулина, прекрасная Эмер, очень ревновала его к возлюбленной из Другого Мира. Она сказала Кухулину, что Фанд, наверное, ничем не лучше ее, но «поистине все красное — красиво, все новое — бело, все высоко лежащее — желанно, а все привычное — горько, все недостающее — превосходно, а все изведенное — презренно, — в этом вся человеческая мудрость». Раздираемый любовью к обеим женщинам, Кухулин решил остаться с земной супругой. Безутешную Фанд увел в Другой Мир ее муж Мананнан. После ухода Фанд Кухулин очень горевал, долгое время он жил в горах, не принимая пищи и питья. Наконец пришли к нему друиды и запели свои волшебные песни. После этого он попросил пить. Друиды дали ему напиток забвения. И, выпив его, он забыл о Фанд и обо всем, что с ним случилось. Затем они дали такой же напиток Эмер, чтобы она забыла о своей ревности. Мананнан же потряс своим плащом между Фанд и Кухулином, чтобы они никогда больше не встречались. Так кончается Самайн, ночь Хаоса, воссоздающая мифические времена, и мир людей опять прочно закрывается от Другого Мира.

Итак, познакомившись со всеми группами сохранившихся источников, мы выяснили, что кельтская вера в бессмертие души не была пифагорейской верой в метемпсихоз. По кельтским верованиям, после смерти человек, сохраняя прежними внешность и внутреннюю сущность, продолжал безмятежно и радостно жить в Другом Мире, расположенном где-то на северных или западных островах, находящихся за пределами Мирового океана. По кельтской

<sup>35</sup> Ибур-Кинд-Трахта — буквально «тисовое дерево на краю побережья», местность, не поддающаяся отождествлению.

концепции, смерть, будучи только серединой долгой жизни, освобождая от принуждения времени и пространства, даровала всем человеческим существам состояние совершенного счастья.

Не так уж много мы узнали об учении друидов. Однако кельтские легенды, посвященные Другому Миру и празднованию Самайна, доказывают, что это учение не было ни банальным, ни примитивным.

Оно содержало достаточно сложные философские понятия и идеи, например понятие о множественных состояниях бытия. В кельтской мифологической традиции интересно разработана проблема соотношения времени человеческого и времени мифического. Человеческое время конечно и измеримо, тогда как время Другого Мира представляет собой неизменное настоящее вечности. Эта оппозиция конечного и бесконечного существует во всех мифологиях и во всех метафизических традициях. Однако в понимании кельтов существовала возможность приближения к вечности посредством бесконечного растяжения конечного времени. Герои отправляются в Другой Мир, где они проводят год или несколько месяцев, а в мире людей успевают пройти века. А сколько еще великих идей и сокровенных истин могло содержать учение друидов! И, может быть, не так уж не правы были античные авторы, считая их великими мудрецами и философами. Во всяком случае, друидизм, несомненно, был высшей частью кельтской мифологии. И мы вправе ожидать, что у кельтов существовала и низшая мифология, и космогонические, и героические мифы, и боги — как в мифологиях других народов.

## НИЗШАЯ МИФОЛОГИЯ

Уже давно было замечено, что в верованиях и фольклоре многих народов Европы лучше всего сохранилась так называемая низшая мифология: поклонение естественным силам природы, культ камней, деревьев, представления о богах-животных, о духах, связанных с земледелием и плодородием. Это наблюдение относится и к древним кельтам. Ж. Вандри, отметив, как трудно выявить фигуры великих кельтских богов и определить их функции, писал: «Находишься на почве более солидной, рассматривая природные божества, воплощенные в земле или в водах, в животных или в деревьях. Они были в большом почете у кельтов».

Начиная знакомиться с этой частью кельтской мифологии, как и в случае с друидизмом, мы не будем разделять наши источники по их принадлежности тем или иным кельтским народам или даже историческим эпохам. Конечно, происходивший из племени эдуев друид Дивитиак времени Цезаря и ирландский монах, десятью или двенадцатью веками позже переписывавший гэльский<sup>36</sup> псевдоисторический или мифологический текст, как будто не имели между собой ничего общего. Существуют значительные различия даже между ирландским филидом, уэльским бардом и рассказчиком бретонского<sup>37</sup> фольклора. Но все эти люди, жившие в разные века и в разных областях кельтского мира, говорили на родственных языках, передававших слова, идеи и концепции достаточно близкие, чтобы составлять единую мифологическую традицию. Поэтому мы будем использовать все доступные источники: археологические материалы, обнаруженные на территории Франции и Британских островов, надписи и памятники изобразительного искусства, происходящие из римской Галлии, ирландские саги, валлийские легенды, бретонские сказки.

<sup>36</sup> Живые кельтские языки, от которых сохранились тексты, иногда восходящие к IX в. и даже к более ранним временам, делятся на две группы: QI-кельтскую и P-кельтскую. Первую группу составляют гэльские или гойдельские языки, в которых индоевропейское kw перешло в qi. Эти языки древнее второй группы, они сохранились в Ирландии и Шотландии. Вторую группу составляют галльские или бретонские диалекты, в которых kw перешло в p. Они сохранились в Уэльсе и были принесены во французскую Бретань в VI в. н. э.

<sup>37</sup> См. описание в сноске 36.

## Культ камней

На вересковых пустошах Южной Англии, на торфяниках и поросших колючим дроком равнинах французской Бретани до сих пор стоят величественные древние памятники, сооруженные из одного или нескольких блоков дикого камня. Их называют мегалитами. Они появились в конце неолита, но большая часть мегалитов Западной Европы относились к бронзовому веку. Мегалиты бывают трех разновидностей: менгиры, дольмены и кромлехи.

Менгиры — большие продолговатые неотесанные камни, поставленные вертикально. Иногда их основание вкопано в землю. Менгиры достигают высоты 4-5 м. В Бретани они составляют целые аллеи. Особенно знамениты «ряды камней» у Карнака (Морбиган, Бретань), где насчитывается около 3 тыс. менгиров. О назначении менгиров высказывались различные предположения: одни считают их памятниками-стелами, изображениями умерших предков, другие — примитивными идолами. Во всяком случае, менгиры определенно имели культовое значение.

Наиболее распространенный вид мегалитических сооружений — дольмены. Это гробницы, сложенные из больших каменных глыб или плит, поставленных на ребро вертикально или слегка наклонно и покрытых одной или несколькими плитами сверху, наподобие крышки стола, отчего и происходит название «каменный стол». В некоторых дольменах плита, закрывающая вход, имеет большое круглое или овальное отверстие.

Группы менгиров, образующие один или несколько concentрических кругов (опоясывающих площадку посередине), называются кромлехами («круг камней»). Часто к кромлехам примыкают ряды менгиров. Кромлехи достигают 100 м в диаметре, а примыкающие к ним аллеи менгиров насчитывают до 2 тыс. камней. При раскопках внутри кромлехов находят погребения, шлифованные каменные топоры, лепную керамику.

Самым знаменитым из кромлехов и самым грандиозным из мегалитических памятников вообще является Стоунхендж у города Солсбери в Англии. Стоунхендж состоит из трех различных построек, возведенных в разное время на том же месте. Первое сооружение, относящееся к эпохе неолита, датируется 1900-1700 гг. до н. э. и состоит из круглого земляного вала и рва диаметром около 97, 5 м. Второе сооружение датируется 1700-1550 гг. до н. э., оно состоит из двух concentрических кругов камней (38 пар), вертикально поставленных внутри древнего вала. К нему ведет земляная дорога длиной около 400 м. Третье сооружение, относящееся к бронзовому веку, датируется 1500-1400 гг. до н. э. и состоит из врытых вертикально в землю тесаных камней высотой до 8, 5 м и весом до 26 т и лежащих на них каменных плит, образующих замкнутый круг диаметром в 30 м. Внутри этого круга находятся пять трилитов<sup>38</sup>, окружающих горизонтально положенный «алтарный камень».

Назначение Стоунхенджа до сих пор не выяснено. По одной из версий, в те далекие времена (в период неолита и бронзового века) Стоунхендж был комплексом обсерваторий. В какие-то периоды здесь наблюдали за движением Луны, в какие-то — за Солнцем, а может быть, здесь создавали календарь. Невольно вспоминается свидетельство Цезаря о больших познаниях кельтских друидов в области астрономии и астрологии и возникает соблазн отнести Стоунхендж к друидическим памятникам. Однако Стоунхендж и друиды Цезаря отстоят друг от друга по времени слишком далеко. В то же время вопрос о том, можно ли считать Стоунхендж кельтским памятником и предполагать, что кельты участвовали хотя бы в последних этапах его строительства, зависит от того, когда кельты впервые появились на Британских островах. Ученые до сих пор не пришли к единому мнению по этому вопросу. Например, А. Юбер считал, что Стоунхендж был построен первыми кельтскими обитателями Британии.

Даже если Стоунхендж использовался для астрономических и астрологических целей,

<sup>38</sup> Трилит — два камня, покрытые сверху каменной плитой.

самое древнее и главное его предназначение было сакральным. Это древний храм, возможно связанный с культом Солнца и символизирующий небесный круг. Античные авторы сообщали о сферическом храме Солнца у кельтов Океана (которых античные авторы отождествляли с гиперборейцами). Эту традицию передавал Диодор Сицилийский, ссылаясь на более раннего автора Гекатея Фракийского (IV в. до н. э.): «Среди тех, кто занимался мифами древних, Гекатей и некоторые другие рассказывают, что против земли кельтов лежит в океане остров. Размерами он не меньше Сицилии, расположен под созвездием Медведицы, и обитают на нем гиперборейцы, которых называют таким именем потому, что они живут за теми краями, откуда дует северный ветер... Гиперборейцы чтят Аполлона больше, чем других богов... И есть на этом острове великолепное святилище Аполлона, а также богато украшенный храм сферической формы».

Вообще все эти многочисленные камни (менгиры, дольмены, кромлехи и др.), усеивающие кельтские земли, связаны с религиозными традициями, которые уходят в седую древность, тянутся непрерывно через неолит и бронзовый век, через кельтский и римский периоды вплоть до эпохи средневековья и сохраняются в народных обычаях Европы нового времени. Культ камней является одной из самых древних религий человечества. Для первобытного человека не было ничего более вечного, более благородного или внушающего больший ужас, чем величественная скала или имеющая какие-нибудь странные очертания гранитная глыба. В величии камня, в его твердости, в его форме и цвете человеку чудились реальность и сила какого-то иного мира. Люди поклонялись камням, потому что видели в них средоточие сверхъестественной энергии, которая может помочь, защитить их самих или их мертвых. По одной из версий, кельты считали, что на менгирах отдыхают души покойных.

Даже в народных верованиях современной Европы сохранились следы почитания мегалитов, скал, менгиров, кромлехов. В округе Мутье в Савойе (Франция) деревенские жители испытывают «религиозный страх и благочестивое уважение» к «Совиному камню», о котором они знают лишь то, что он защищает деревню от пожаров и наводнений. В округе Сюмен (департамент Ле Гар, Франция) крестьяне боятся кромлехов и держатся от них подальше. Женщины округа Южный Аннеси (Франция) читают «Отче наш» и молитву в честь Богородицы каждый раз, когда проходят мимо кучи камней, известной как «Мертвый человек». В том же округе женщины преклоняют колени и крестятся перед грудой камней, якобы покрывающих тело то ли убитого, то ли погибшего под обвалом паломника, и всегда бросают камешек на эту грудку.

Очень живучи первобытные представления о плодородии сакральных камней, кромлехов и менгиров. Плодовитость от камней получали с помощью двух ритуалов. Один, известный как «скольжение», был очень распространен в древности. Молодые женщины, хотевшие иметь детей, скользили по освященному камню. Другой, пользовавшийся еще большей популярностью ритуальный обычай — «трение». Трение практиковалось и для здоровья, но главным образом применялось бесплодными женщинами. Еще в XIX в. в Десине (Рона, Франция) бесплодные женщины садились на каменный монолит в поле близ моста Пьерфрит. В Сен-Ренаке (Финистер, Франция) каждая женщина, желавшая иметь ребенка, три ночи подряд спала на огромной скале «Каменная кобыла». А новобрачные приходили сюда в первые несколько ночей после венчания и терлись животами об этот камень. Этот обычай отмечен во многих местах. Например, в деревне Медан (в округе Понт-Аван, Франция) женщины терлись животами о камень, чтобы родить мальчиков. Даже в 1923 г. приезжавшие в Лондон деревенские женщины, желавшие иметь детей, обнимали колонны собора Св. Павла.

Один французский этнограф описал обычай, вероятно принадлежащий той же ритуальной системе. В 1880 г. неподалеку от Карнака (Бретань) бездетные семейные пары приходили в полнолуние к местному менгиру. Они раздевались, и женщина начинала бегать вокруг камня, а муж преследовал ее; родственники же сторожили вокруг, чтобы посторонние не нарушили таинство обряда.



Священные камни находятся не только на территории Франции и Британских островов, но и в других областях кельтского мира. Например, в Богемском лесу (на границе Германии, Чехии и Австрии) встречаются группы больших (до 30 м высотой) гранитных глыб. Это фрагменты так называемой Чешской плиты — части древнейшей земной коры Европы, которая в незапамятные времена образовывала могучие горы. Многие из глыб имеют на вершине своеобразные, напоминающие чаши углубления различной ширины и глубины, иногда наполненные водой. Поэтому одни называются «чашные камни». Они похожи на две ладони, сложенные в форме чаши и обращенные вверх, как у человека, зачерпывающего воду руками, или у молящегося.

По поводу происхождения этих чаш существуют две точки зрения: согласно первой, это результат выветривания гранита, вторая утверждает, что чаши были высечены человеком. Каково бы ни было их происхождение, несомненно, что чашные камни были объектами поклонения в языческие времена. В Верхней Австрии возле одного из чашных камней были раскопаны напоминающий алтарь каменный стол, человеческий скелет и скелет жертвенного быка. Принесение быков в жертву практиковалось главным образом у галлов и называлось тавроболией. В первые века христианства кельты могли принести с собой обряд тавроболии.

Окрестные жители до сих пор называют эти гранитные чаши жертвенными камнями и иногда совершают здесь тайные жертвоприношения, насыпая в углубления чаш зерно. Христианские миссионеры воздвигали на чашных камнях или рядом с ними христианские символы (кресты, часовни, статуи), чтобы устранить воспоминание о связанном с ними языческом культе. С другой стороны, миссионеры называли их дьявольскими камнями, чтобы отпугнуть от них местное население. Однако народная память по-прежнему хранит древнюю традицию поклонения удивительным гранитным чашам.

Среди священных камней, почитавшихся в кельтском мире, особую категорию составляют так называемые «камни молнии» или «камни грома», игравшие важную символическую роль не только в кельтской, но и в других древних традициях. Происхождение этих камней объясняет устная традиция, воспоминание о которой сохраняли в начале XX в. французские крестьяне. Согласно этой традиции, камни — один из видов молнии. Крестьяне считали, что молния падает двумя способами: «огнем» или «камнем». В первом случае она сжигает, а во втором только разбивает. Крестьяне хорошо знали «камни молнии». Они только ошибались, приписывая им небесное происхождение, которого «камни молнии» никогда не имели.

Истина состоит в том, что «камни молнии» — это камни, символизирующие молнию. Они являются доисторическими топорами из силекса. Каменный топор разбивал и раскалывал предметы, уподобляясь молнии. Этот символизм восходит к чрезвычайно отдаленной эпохе и объясняет существование некоторых топоров, называемых археологами «вотивными топорами» — ритуальных предметов, которые никогда не использовались как оружие или инструменты.

Древние священные камни могут быть наделены и гораздо более сложной символикой, в частности обозначать «Центр Мира». Самым примечательным из этих символов является Омфал («пуп»), который в широком смысле служит для обозначения любой центральной точки. Символ Омфала мог располагаться в том месте, которое служило всего-навсего центром определенной области, однако для жителей этой области он был зримым образом «Центра Мира».

Более всего известен Омфал Дельфийского храма Аполлона в Греции, о котором Павсаний говорил: «То, что жители Дельф называют Омфал, — белый камень. Он считается центром земли». В античности существовало и другое предание, согласно которому Омфал был могилой священного дельфийского змея Пифона. Эти толкования не противоречат друг другу. Могила, будучи местом, где могут сообщаться мир мертвых, мир живых и мир богов, была освящена как связующее звено между разными уровнями Вселенной, и такое место могло быть расположено только в Центре.

Кельтские традиции также содержат много сведений об омфалах и о разнообразном символизме «центрального камня». Камень Лиа Файл (слово «Файл» могло обозначать Ирландию) являлся Ом-фалом — камнем, к которому сходились все важнейшие дороги Ирландии. Лиа Файл начинал петь, когда на него садился человек, достойный стать королем. Если при ордалиях<sup>39</sup> на Лиа Файл садился ложно обвиненный человек, камень белел; когда женщина, обреченная на бесплодие, приближалась к нему, камень кровоточил; если же прикоснувшаяся к камню женщина должна была стать матерью, он источал молоко. Лиа Файл был символом верховной власти короля Ирландии, обеспечивавшего плодородие и гарантировавшего ордалии.

В Ирландии имелся еще один Омфал. В Уснехе, располагавшемся почти точно в центре страны, был воздвигнут огромный камень, именовавшийся «пупом Земли», а также «камнем уделов», поскольку он находился в том месте, где сходились границы четырех ирландских королевств. Вокруг него ежегодно в первый день мая собирался всеобщий совет, схожий с ежегодным собранием друидов в «срединном священном месте Галлии». Воспоминания о чрезвычайно важном символическом значении Центра сохранились и в современной Франции. Например, в деревне Аманси (округ Ла Гош) есть камень, который называется «Камень в середине мира». Упомянутый выше «Совиный камень» в округе Мутье, по местным поверьям, никогда не покрывается наводнениями, подобно Центру Мира, который никогда не поглощает потоп.

Священный камень, который служил обычно материальным выражением Омфала, часто назывался бетилом. Это слово родственно еврейскому имени «Вефиль» (Бейт-эль, «Дом Бога»), которым, согласно библейскому преданию, Иаков нарек то место, где во сне ему явился Господь: «Иаков пробудился от сна своего и сказал: истинно Господь присутствует на месте сем; а я не знал! И убоился, и сказал: как страшно сие место! Это не иное что, как дом Божий, это врата небесные. И встал Иаков рано утром, и взял камень, который он положил себе изголовьем, и поставил его памятником, и возлил елей на верх его. И нарек имя месту тому: Вефиль... » (Бытие, 28: 16-19)

То, что камень мог служить жилищем божества, засвидетельствовано в религиозно-мифологической традиции кельтских стран. Дело в том, что мегалитические памятники бывают украшены орнаментом — резным, гравированным или рисованным, составленным по большей части из спиралей, лент, прямоугольников. Но иногда мегалиты украшены изображениями Великой Богини — самой Матери-Земли. Таков, например, неолитический менгир из Сент-Серпен в Авейроне, имеющий вид женской фигуры. Очень часто среди орнаментов, покрывающих дольмены, встречается упрощенное до крайности изображение богини: прорисован нос, помещенный между двумя глазами, и под ними возвышаются два рельефных кружка — схематизированные изображения груди. К этому изображению иногда добавляется ожерелье, иногда две руки, прижатые под грудь.

Материнскую функцию Великой Богини очень своеобразно воплощает фигура, вырезанная на опорном столбе дольмена Люффанг в Краке (Морбиган). Столб украшен рельефом, изображающим обнаженный женский торс с широкими плечами, без головы и рук. Все детали женского тела выполнены в рельефе, только груди обозначены двумя маленькими гравированными кружками с точкой посередине. В то же время эти два кружка являются глазами странной головы, рисунок которой занимает почти всю поверхность женского торса. Это женское лицо, обрамленное волосами, которые спускаются до самых глаз. В середине выступает огромный нос, рот отсутствует. Но и это еще не все: этот огромный нос является реалистическим изображением вульвы. Очевидно, что художник хотел выразить двойственный характер Великой Богини, духовная сущность которой передана ее человеческим лицом с острым взглядом, а ее функция богини плодородия, порождающей материальный мир, — изображением женских гениталий.

<sup>39</sup> Ордалии — практиковавшиеся в средние века испытания огнем и водой (прохождение через костер, держание раскаленного железа, опускание руки в кипяток, опускание связанного в воду), разновидность «божьего суда»: если человек выносил испытание, то его считали оправданным.

Существовала тесная связь между поклонением Богине-Матери и строительством дольменов. Дольмены являются погребальными памятниками, но их нельзя считать простыми надгробиями. Под ними находят не целые скелеты, а разрозненные кости, лежащие в беспорядке. Многие из них сожжены или сломаны, притом что следы костра не характерны для обряда кремации. Иногда маленькие коллекции костей помещены в каменные ящики. Судя по всему, похороны здесь проводились в два приема. Сначала тела умерших выставляли в погребальной камере на время, необходимое для того, чтобы разложиться. Затем кости подвергали действию очистительного огня и разбивали их, чтобы душа могла наконец выскользнуть на свободу. Искусственный грот, дольмен, символизировал лоно Великой Богини, куда возвращается человеческое существо в конце своей земной жизни и где оно пребывает, пока снова не родится на свет.

Народные традиции кельтских стран сохранили воспоминания о Великой Богине, живущей в дольменах. В Бретани ее называют Гварк, Старуха, она — могущественная королева фей и корриганов<sup>40</sup>. Она появляется в бретонской сказке «Грот корриганов». Однажды жил-был на свете сапожник, которого звали Саиг. У него было пятеро детей, а дела его шли не слишком хорошо. Однажды кто-то постучался в его дверь. Открыв, Саиг увидел старую Кателль; все считали ее колдуньей и потому старались ее избегать. Превозмогая отвращение, Саиг попросил старуху войти, так как следует с особой готовностью помогать самым обездоленным и презираемым.

— Зайдите погреться у огонька, бабушка, — сказал Саиг. — Вы совсем промокли. Не следовало бы вам бродить по дорогам в этот час. Может случиться недоброе: вдруг встретятся Ночные Прачки, которые заставят вас выкручивать вместе с ними простыни, а потом выкрутят ваши руки и раздробят вам кости.

— Я не боюсь Ночных Прачек, — ответила Кателль.

— Во всяком случае, в такое ненастье лучше находиться дома.

— Ты прав. Но, несмотря на эту скверную погоду, никто, кроме тебя, не впустил меня в дом. Даже спускали собак, обзывая меня колдуньей. Слово Кателль: многие поплатятся за это.

— Нужно прощать обиды, Кателль.

— Мой закон — древний закон: сердце за глаз, голову за руку, жеребца за кобылицу»<sup>41</sup>.

Жена Саига как следует накормила нищенку и приготовила ей удобную постель на чердаке. На следующее утро, прежде чем уйти, Кателль отвела Саига в сторону и сказала, что хочет вознаградить его за доброту. В камине, под камнем очага, он найдет ключ и кольцо. Этим ключом он сможет открыть скалу, находящуюся в глубине дольмена, который называют «Дыра корриганов». Для этого ему достаточно положить ключ на камень, сказав «Дигор да зигор». Что касается кольца, то, как только он наденет его на палец и повернет украшающий его камень, то сразу станет невидимым. С помощью этих волшебных предметов он сможет захватить сокровище корриганов, которое находится под дольменом. Но он должен взять с собой свечу и уйти из пещеры раньше, чем она погаснет. Иначе — горе ему!

Сразу же после ухода Кателль Саиг отыскал в камине ключ и кольцо. Как только наступила ночь, он отправился в дольмен. С тревожно бьющимся сердцем Саиг ощупью добрался до внутренней стенки дольмена, зажег свечу и положил ключ на камень, сказав: «Дигор да зигор». Тотчас каменная стела, перед которой он стоял, исчезла, и он увидел у своих ног лестницу, уходящую в глубины земли. Саиг спустился по ней и оказался у входа

<sup>40</sup> Корриганы — сверхъестественные существа бретонского фольклора и народных преданий.

<sup>41</sup> Слова Кателль заставляют вспомнить о древнем варварском праве «таллона». Таллон (возмездие, воздаяние) — мера наказания, определяемая в точном соответствии с причиненным вредом, по принципу «око за око, зуб за зуб».

в ярко освещенный зал. Поставив свою свечу и повернув кольцо, чтобы стать невидимым, он незаметно вошел в зал, где сновали сотни корриганов. На троне, сделанном из позолоченного серебра и инкрустированном драгоценными камнями, сидел король, облаченный в пурпурную мантию. В глубине зала сверкали груды золота и драгоценных камней. Саиг поспешно набрал целые карманы и шапку драгоценностей. Затем, взяв свою свечу, поднялся к камню, который служил дверью. Он коснулся его ключом, сказав: «Дигор да зигор», и камень исчез перед ним.

Но природа человека такова, что чем больше он имеет, тем больше хочет иметь. Вместо того чтобы вернуться домой и зажить безбедно, сапожник решил еще раз спуститься в глубь дольмена. Положив добычу под камень, который он открыл с помощью ключа и магической фразы, он снова спустился в пещеру корриганов. Решив стать настоящим богачом, Саиг начал тщательно отбирать драгоценные камни и забыл про свою догорающую свечу. Когда он вспомнил о ней и захотел взять ее, пламя погасло. В полной темноте он поднялся по лестнице и, оказавшись наверху, напрасно повторял на все лады заклинания: каменная дверь оставалась закрытой. И он снова стал видимым, потому что, как только свеча погасла, магическая сила его кольца перестала действовать. Корриганы сразу же заметили его и увидели бриллианты в его шапке. Они схватили Саига, называя его вором, и подвели к своему королю.

Король, не раздумывая, высказал свое суждение: «Ты хотел золота? Ну, хорошо, ты его получишь. Я приговариваю тебя быть похороненным под грудой золота, которое тебя задушит». Корриганы принялись танцевать вокруг несчастного Саига, бросая ему пригоршни золота. Вскоре он был засыпан им по грудь.

«Что здесь происходит?» — внезапно спросил женский голос. Корриганы остановили свой хоровод и мгновенно склонились перед вошедшей в зал. Пораженный Саиг узнал Кателль. Но в тот же миг она преобразилась, ее лицо чудесным образом помолодело, ее лохмотья превратились в шелка. Став прекрасной принцессой, она села рядом с королем.

«Итак, Саиг, — говорит она, — ты не обратил внимания на мое предупреждение. Если бы я не пришла вовремя, ты бы погиб. Я тебя помилую, потому что ты был добр ко мне. Но у тебя не будет ни золота, ни драгоценных камней. Твой ключ потерял свою силу».

Она приказала корриганам освободить Саига.

«Все же мне жаль тебя, — объявляет она после краткого размышления. — Я дам тебе блюдо, которое три раза в день будет наполняться пищей и кормить всю твою семью. Но из-за твоей жадности богатство будет обходить тебя стороной».

Эта бретонская сказка сохранила образ Великой Богини, которой поклонялись еще строители мегалитов и культ которой затем восприняли кельты, существенно его не изменив. Она — королева подземного мира. Рядом с нею находится король, но он явно ниже ее в своем достоинстве, потому что она, не раздумывая, отменяет данный им приказ. Это только король корриганов, карлик, как и его подданные, в то время как королева, высокая и прекрасная, царствует над всем сидом. Она снисходит до того, что живет рядом со смертными людьми и помогает тем, кто этого заслуживает. Великая Богиня проявляется то в виде старухи, то в образе молодой красавицы. Ее жилище находится в глубине дольмена, куда запрещен доступ живым, если только они туда не приглашены. Бедный сапожник Саиг получил такое приглашение от самой Великой Богини. И это могло бы закончиться его гибелью, потому что он не подчинился законам, соблюдение которых позволило бы ему приобрести сокровища Другого Мира.. Все это находится в совершенном согласии с древними традициями кельтов, и не случайно старая Кателль, она же Великая Богиня, говорит: «Мой закон — древний закон».

Христианская церковь пыталась бороться с культом камней, так широко распространенным и так глубоко укоренившимся в кельтских землях. Известно, что Поместный собор принял ряд постановлений (в Арле — в 452 г., в Туре — в 567 г., в Нанте — в 658 г. ), настоятельно предостерегавших христиан от тяжкого греха поклонения камням и деревьям. Войну с этим культом церковь проиграла. Почитание камней в кельтском мире

дожило до наших дней и даже нашло свое место в христианском культе. Можно привести несколько примеров. В Австрии, на Аберзее, в церкви Св. Вольфганга в 1713 г. была воздвигнута маленькая часовня вокруг стоявшей ранее под открытым небом «кельи» — маленького мраморного строения, внутри которого находится обнесенный кованой решеткой священный камень. Это глыба известняка, с несколькими углублениями и желобками на поверхности. Они возникли от воздействия воды на мягкие части камня, но церковь их считает следами рук и ног святого.

В часовне св. Николая в местечке Новый Лес (Австрия) находится так называемый «Камень руки». Это тоже известняковая глыба с дырой в толщину руки, которая заканчивается пятью меньшими дырами. Те, кто желает исцелиться от подагры, просовывают туда руки. На одном из Гебридских островов, на Фладдауане, рассказывают сагу о камне, лежащем на алтаре. Он всегда должен быть влажным. Если рыбаки из-за штиля не могут выйти под парусом в море, они идут к часовне, в которой находится камень, обходят ее по направлению движения солнца и окатывают камень водой. Так они надеются вызвать сильный ветер.

Культ камней является одной из древнейших религий. То, что он занимает столь важное место в религиозно-мифологической традиции кельтов, свидетельствует о древности самой традиции. Однако «древняя» отнюдь не означает «примитивная». От упреков в примитивности строителей мегалитов защищал французский философ Рене Генон (1886-1951), один из самых оригинальных мыслителей XX в., создатель теории традиционализма. Эта теория получила название от слова «традиция», которым Генон обозначал особое философское понятие, разработке которого он посвятил всю свою жизнь. По мнению Генона, наш земной мир, с одной стороны, является лишь частью сложной системы универсума, с другой — он представляет собой уменьшенную проекцию архетипа-принципа. Развитие мира и человечества происходит циклами. В начале цикла, который в греко-римской традиции отождествляется с «золотым веком», изначальная (примордиальная) традиция и представляющие ее принципы предстают во всей своей полноте. Таким образом, доисторические народы, находились в состоянии, гораздо более близком к Принципу, чем пришедшие после них. То, что кельтская мифология упорно сохраняет культ камней и символы, с ним связанные, свидетельствует о том, что она тоже не утратила связи с принципами изначальной традиции.

### **Растительные мотивы в мифологии кельтов**

В мифологии кельтов, как и в мифологических традициях других древних народов, наряду с культом камней к глубокой древности восходит поклонение различным видам растений — в первую очередь деревьям, которые наделялись особой сакральностью. Уже давно было замечено, что в самых древних из известных святилищ обязательно присутствовали камни, вода и деревья; в глазах первобытного человека такой сакральный пейзаж был моделью всего мира.

Дерево растет, теряет и восстанавливает листву, то есть «умирает» и «воскресает» бесчисленное количество раз. Благодаря своей силе и мощи, благодаря своим бесконечным «возрождениям», для человека архаических культур дерево воспроизводило Космос в целом, становилось образом Вселенной.

Так, в древних мифологиях дерево превращалось в находящееся в Центре Мира Космическое дерево, или Мировое Древо, Древо Жизни и Бессмертия. Поскольку оно является символом Центра Мира, то его аналогами являются другие символы Центра Мира, такие, как «Ось Мира», «Мировой столп», «Мировая гора».

Классическим образом Мирового Древа, воплощающего Космос в его целостности, является знаменитый ясень Иггдрасиль скандинавской мифологии, который в «Старшей Эдде» описывает прорицательница-вельва:

*Знаю девять миров, девять стран, скрытых  
под деревом мира,  
Мудро устроенным древом, уходящим корнями  
в недра земные...  
Ведом мне ясень, который зовется Иггдрасиль.  
Верхушку его омывают белые водяные пары,  
Оттуда стекают капли росы, падающие в долину.  
Вечнозеленый, висит он над источником Урд.*

Кельтские мифы также повествуют о космическом дереве, корни которого уходят на самую большую глубину в землю, а вершина касается неба. Космических деревьев, которые иногда еще называются «дерево мира», было столько же, сколько провинций в Ирландии. Эти великие священные деревья появляются в саге «Установление владений Тары», повествующей о разделении Ирландии на пять провинций. Сага рассказывает, что в царствование Диармайта, сына Кербала (исторический король, правивший в 545-565 гг. ), знатные люди Ирландии выступили против расширения королевских владений. Тогда в Тару, резиденцию верховного короля, был призван Финтан, сын Бохры, чтобы определить границы королевских владений. Сев на место верховного судьи в Таре, Финтан пересказал всю историю Ирландии с древнейших времен и поведал о странном персонаже по имени Трефуйлнгид Трезохайр, который внезапно появился среди ирландцев в тот день, когда был распят Христос. Этот чужестранец был гигантского роста и очень красив; он управлял восходом и закатом солнца. В левой руке он держал каменные таблички, а в правой — ветвь с тремя плодами: яблоками, орехами и желудями. Он спросил, рассказывают ли во дворце Тары старинные предания о людях Ирландии. Присутствующие ответили, что у них нет мудрых знатоков старины.

«Будут они у вас, — сказал Трефуйлнгид, — ибо установлю я связь преданий и старины о владениях Тары и четырех частях вокруг нее, ибо я истинно мудрый очевидец, толкующий каждому все неизвестное. Приведите ко мне теперь по семь самых мудрых, искусных и осмотрительных мужей из каждой части Ирландии, а с ними и ученых людей из самой Тары, ибо подобает четырем королевствам быть при делении Тары и ее преданий».

Когда представители четырех частей Ирландии и поместья Тары собрались все вместе, Трефуйлнгид спросил Финтана: «О Финтан, как поделилась Ирландия?.. » И Финтан рассказал, что страна изначально была разделена на четыре области и центр: Коннахт (на западе), Улад (на севере), Лейнстер (на востоке), Мунстер (на юге) и срединная область Миде, в которой находилась Тара, резиденция верховного короля Ирландии. В подтверждение этого деления Трефуйлнгид дал Финтану несколько ягод с ветви, которую держал в руке. От них произошли пять деревьев: Биле Тортан, Эо Роса, Эо Мугна, Кроеб Дайти и Биле Исниг.

Эти пять священных деревьев упоминаются и в других ирландских сагах. Так, в саге «Видение Фингена» одним из чудес, возвещающих царствование Кона, величайшего короля Ирландии, называют дерево Эо Мугна (Дуб Мугна):

« — Какое же чудо еще? — спросил Финген.

— Вот какое, — отвечала женщина. — Со времен Потопа сокрыто в Ирландии дерево, и теперь три дождя плодов сбросит оно, так что трижды наполнится желудями поле, где оно стоит. И когда упадет с него последний желудь, немедля появятся ростки нового урожая. До нынешней ночи никогда не видел глаз человека этого дерева, имя которого Мугна. То дитя райского дерева. С могучими ветрами залетело сюда его семя и опустилось в долине Мугна, а быть может, это плод с ветви, что держал Всевышний; он пророс в правление Конанга Бекфиаклаха, брошенный рукой Финтана, сына Бохры. Как это случилось, останется тайным. Нынешней ночью явится оно ирландцам и прославится во веки веков».

Из саги «Старина мест» мы узнаем, какой породы четыре остальных священных дерева Ирландии. Эо Роса — это тис. «Дерево Росс, королевское колесо, право вождя, грохот волны, творение славнейшее, прямое и крепкое дерево, бог стойкий и твердый, путь к небесам, опора дома, добро людей, муж ясных слов, великое полное сокровище, крепость Троицы, добро матери, дитя Марии, море, полное добычи, честь красоты, господин ума, ангельская корона, мировой клич, гордость Банбы<sup>42</sup>, мощь победы, знание начал, судный рок, знание для мудрецов, благороднейшее из деревьев, слава Галеойн<sup>43</sup>, славнейший куст, защита кабана, сила жизни, слово знания, Дерево Росс». Биле Тортан, Кроеб Дайти и Биле Исниг — это ясени, причем Биле Исниг назван «яшень многолюдного Уснеха». Пространные поэтические характеристики священных ирландских деревьев в сагах говорят о том, что эти космические деревья являются воплощением Древа Жизни и Бессмертия, Древа Познания и конечно же Мирового Древа.

Тис Эо Роса наделен такими эпитетами, как «путь к небесам» и «опора дома». Первый иносказательно обозначает Ось Мира, соединяющую небо и землю. Второй, взятый в прямом, а не в переносном смысле, — это не что иное, как центральный столб, поддерживающий кровлю жилища, и в то же время Ось Мира. В традиционных культурах (например, у эскимосов) Ось Мира изображалась самым конкретным образом — подпиравшими жилище центральными столбами, которые назывались Мировыми Столпами.

В саге «Разрушение дома Да Дерга» мы встречаем такой аналог Мирового Древа — центральный опорный столб дома Да Дерга; описание этого дома, по-видимому, воспроизводит в некоторых отношениях мифологическую картину мира. К дому Да Дерга вела дорога, пересекавшая его насквозь. Семь покоев было в этом доме и семь дверей, которые никогда не закрывались. Когда разводили огонь в очаге и вынимали из огня полено, то из каждой двери вырывалось пламя. Мистическое число семь тесно связано с символикой Мирового Древа и Оси Мира. Отождествление Мирового Древа о семи ветвях с семью планетными небесами восходит к месопотамской мифологии. Однако подобные идеи встречаются и в других культурах. Например, концепция семи небес является общей для всей Юго-Восточной Сибири: шаман карабкается на дерево или столб с семью зарубками, представляющими семь небесных уровней.

В древних мифологиях образ Мирового Древа часто связан с мотивом священного источника. Так, в скандинавской традиции у корней Иггдрасиля располагается чудесный источник Урд. Вода питает гигантское дерево и дает ему юность и силу, а на берегу Урда боги ежедневно держат совет и вершат правосудие. Поблизости от Иггдрасиля находится также источник мудрости Мимир, в котором Один оставил в залог один глаз и куда он постоянно возвращается, чтобы обогатить свою мудрость.

В кельтской мифологии существует аналогичный мотив. В Ирландии якобы существовал источник Коннла, местонахождение которого было известно лишь богу Другого Мира Нехтану и трем его кравчим. Воды Коннла давали поэтическое вдохновение и знание. Над ним росли девять лещин учености, из которых «мудрецы берут свою мудрость». Орехи, падавшие в этот источник, создавали в воде «пузыри высшего вдохновения». Человек, съевший такой орех или проглотившую его рыбу, обретал дар предвидения и поэтического вдохновения. У источника Коннла был двойник в Обетованной стране, где вытекающие из него пять рек представляли собой пять человеческих чувств.

Согласно кельтской мифологии, чудесные свойства священных источников и растений усиливались, если они взаимодействовали друг с другом. Исцеляющая вода оживляет мертвых, когда этого хотят боги и друиды творят над нею свои заклинания. Живых она омолаживает и предохраняет от болезней и дряхлости. Чтобы возможности источника

<sup>42</sup> Банба — одна из богинь-эпонимов Ирландии. Эпоним (греч. *Eponymos* — дающий имя) — бог, герой или человек, дающий наименование стране, городу, общине или году.

<sup>43</sup> Галеойн — мифические переселенцы в Ирландию, прибывшие туда с Фир Болг и с Фир Домнанн.

многократно возросли, в воду нужно бросить фрукты или орехи. Пример тому мы находим в саге «Плавание Майль-Дуйна», текст которой, хотя и сильно христианизированный, все равно передает это древнее кельтское верование.

Майль-Дуйн и его спутники отправились в «чудесную страну», с которой в ирландских сагах отождествлялся Другой Мир. Однажды они пристали к большому острову, одна половина которого была покрыта лесом из тисов и больших дубов, а другую занимала равнина с маленьким озером посередине.

Вдруг они увидели облако, несшееся на них с юго-запада. Через некоторое время они поняли, что это птица. Она прилетела на остров и села на холм возле озера. Птица принесла с собой ветвь громадного дерева, которая была толще крупного дуба. На ней висели тяжелые плоды, с виду напоминавшие гигантский виноград. Путники притаились, выжидая, что станет делать птица. Утомленная перелетом, она некоторое время отдыхала, а затем принялась поедать плоды с ветви. Майль-Дуйн подошел к самому подножию холма, на котором сидела птица. Увидев, что птица не причинила Майль-Дуйну вреда, его спутники подошли к нему. По приказу Майль-Дуйна один из них сорвал несколько ягод с ветки, но птица даже не пошевелилась.

В тот же день с юго-запада прилетели два орла. До самого вечера они ухаживали за птицей, чистили ей перья. На следующее утро они раздавили чудесные ягоды и побросали их в воду, сделавшуюся ярко-красной от сока. Большая птица принялась купаться в озере. Вскоре орлы улетели обратно, а через два дня птица последовала за ними. По тому, каким легким и быстрым стал ее полет, путешественники догадались, что у них на глазах дряхлая птица вновь стала молодой и сильной. Увидев это великое чудо, Диуран, один из спутников Майль-Дуйна, предложил: «Пойдем, выкупаемся в озере, в котором побывала птица, чтобы так же омолодиться». — «Нельзя этого делать, — ответил один из них, — ибо птица оставила в воде свой яд». — «Глупость сказал ты, — отвечал Диуран, — я войду в озеро первым». Он выкупался в озере и несколько раз глотнул воды оттуда. С тех пор до конца жизни зрение его оставалось крепким, ни один зуб и ни один волос не выпал у него и никогда не знал ни хвори, ни болезни с того часа. После этого они покинули остров и отправились на поиски своей волшебной страны.

В ирландских сагах речь может идти об озере, источнике, ручье или реке. Но в любом случае целительная вода, будь она живой и текущей, как в реке, или тихой и спящей, как в озере, всегда взаимодействует с растениями, и именно они придают ей чудесные свойства. Герой эпической саги «Похищение быка из Куальнге» Кухулин был так тяжело ранен в поединке, что его друзья из сида, Туата Де Дананн, послали уладов (жителей Улада) позаботиться о нем: «Тем временем явились на помощь и выручку Кухулину улады... Отвели они его к ручьям и потокам Конойлле Муиртемне, чтобы омыть и освежить его раны, порезы, следы от бесчисленных ударов и язвы в воде тех ручьев и потоков. Ибо, храня и оберегая Кухулина, Туата Де Дананн погружали травы и зелья в ручьи и потоки Конойлле Муиртемне, отчего поверхность их стала зеленой».

Более других деревьев кельты почитали дуб, ясьень и тис. Широко распространено мнение, что главным священным деревом кельтов был дуб, вообще игравший важную роль в мифологических концепциях индоевропейских народов (достаточно вспомнить священный дуб Зевса в его святилище в Додоне). В самом деле, среди пяти священных деревьев Ирландии великий дуб Эо Мугна занимает самое почетное место. Кроме того, имеется свидетельство Плиния Старшего о почитании дуба у кельтов: «Они избирают дубовые леса и не совершают никакого обряда без листвы этого дерева, так что вполне возможно, что сами друиды взяли свое имя от его греческого названия. Они считают, что все, что произрастает на дубе, послано небом и означает, что это дерево было выбрано самим богом». Хотя, как известно, предположение Плиния о происхождении слова «друид» основано на простой игре слов и является ошибочным, дуб, символизирующий знание и силу, действительно был связан с образами верховных божеств. Как сказал один поздний античный автор, «дуб у кельтов был видимым изображением божества».



Однако кельты почитали и другие породы деревьев. Так, три из пяти священных деревьев Ирландии — это ясени; к той же породе относилось и Мировое Древо скандинавской мифологии Иггдрасиль. И наконец, воплощением Мирового Древа и Оси Мира является тис Эо Роса, описанный в саге «Старина мест».

В качестве священного дерева, связанного с заупокойным культом и с прорицаниями друидов, тис появляется в трогательной любовной «Повести о Байле Доброй Славы», которая известна по позднему манускрипту XV в. Но архаичный текст саги наполнен редкими и трудными словами, свойственными особому языку древних филидов. В саге рассказывается, что Байле был единственным сыном Буана, короля Улада. Байле любили все, а особенно Айлинн, дочь Лугайда, сына Фергуса. Айлинн и Байле условились о любовном свидании, которое должно было произойти в Рос на Туригин у Лайнд Моэльдуиб, на берегах Войны в Бреге. Байле отправился на встречу с возлюбленной, идя с севера из Эмайн Махи, через Слиаб Фуаит, через Муртемне, и уже добрался до Траиг Байли. Он и его спутники распрягли лошадей и оставили их пастись на лугу, а сами расположились на отдых.

Вдруг они увидели странного человека, направлявшегося к ним с юга. Он бежал быстрее ветра. Байле подошел к нему и спросил, откуда и куда он идет и почему так спешит. «Я иду из Туаг Инбер, и я направляюсь на север, с тех пор как я перевалил через гору Суиде в Лейнстере. У меня нет новостей, если не считать, что дочь Лугайда, сына Фергуса, отдала свою любовь Байле, сыну Буана, и что она шла на свидание с ним, когда воины Лейнстера захватили ее и убили, потому что было предсказано друидами и прорицателями, что они не встретятся при жизни. Но они встретятся после смерти и никогда не расстанутся в вечности. Вот каковы мои новости». После этого странный человек побежал дальше. А Байле, услышав его слова, упал замертво. Люди Улада похоронили его, воздвигли над местом его погребения могильный камень и справили по нему поминки. На его могиле вырос тис, крона которого напоминала голову Байле. Поэтому это место называется Траиг Байли.

После этого тот же самый человек направился к дому Айлинн. «Откуда идет этот человек, которого мы не знаем?» — спросила Айлинн. «С севера Ирландии, я перевалил через гору Суиде в Лейнстере», — сказал незнакомец. «У тебя есть новости?» — спросила Айлинн. «У меня нет новостей, которые заставили бы плакать, если не считать, что я видел в Траиг Байле уладов, занятых похоронами, роющих могилу, воздвигающих могильный камень, на котором написано имя Байле, сына Буана, наследника королевского рода в Уладе. Он ехал на свидание с женщиной, которой он подарил свою любовь, но им не суждено было встретиться живыми». Сказав это, он ушел. Айлинн в тот же миг упала мертвой, а на ее могиле выросла яблоня, которая через семь лет стала большим деревом. Ее вершина была похожа на голову Айлинн.

Через семь лет прорицатели и ясновидящие срубили тис, который рос на могиле Байле. Из него сделали таблички поэтов и на них стихами записывали сведения о праздниках, видениях, любовных историях и сватовствах, которые случались в Уладе. Точно так же жители Лейнстера поступили с яблоней, росшей на могиле Айлинн.

В день Самайна Арт, сын Конна, устроил большой пир, куда пришли поэты со своими табличками. Арт попросил, чтобы ему дали их посмотреть. Ему принесли тисовую и яблоневую таблички, и когда он их взял, таблички в его руке соединились так крепко, что их разъединить невозможно было. И потом их хранили как драгоценность в сокровищнице Тары.

Тис использовался в магии друидов. В одной из версий саги «Сватовство к Этайн» король Эохайд, чью супругу Этайн увел бог Другого Мира Мидир, поручил своему друиду Далану найти ее. Далан отправился на запад и дошел до горы, которая называлась Слиаб Далан (гора Далана). Трудно было Далану отыскать Этайн, потому что прошел уже год с тех пор, как она исчезла. Тогда друид выстругал четыре тисовые палочки и вырезал на них огамические письмена. С их помощью он узнал, что Мидир спрятал Этайн в сиде Бри Лейт. Вообще в ирландских сагах почти каждый раз, когда друиду нужно совершить магический обряд, он вырезает огамическую надпись именно на тисовых палочках. Так поступал в саге

«Экстаз героя» Козарн, филид мифического короля Ирландии Конна Ста Битв<sup>44</sup>. Творя свои заклинания, он пользовался четырьмя тисовыми восьмигранными палочками.

К числу священных деревьев ирландцы относили также орешник, который считался деревом сокровенного знания, его плоды наделяли человека мудростью. Поэтому для бросания жребия часто использовали древесину орешника. Это был важный магический обряд, проводившийся, чтобы получить пророчество или предугадать исход какого-либо события. Буквальный перевод древнеирландского названия этого вида гадания — «бросать дерево».

Китинг, историк первой половины XVII в., в распоряжении которого были утраченные ныне источники, приводит рассказ, связанный с прибытием в Ирландию сыновей Миля, иначе говоря, гойделов, предков современных ирландцев. Вместе с войском сыновей Миля пришли искусный арфист Онаои и замечательный поэт Кир, сын Киса. Король Южной Ирландии Эбер и король Северной Ирландии Эремон захотели сделать их своими придворными. Правители «бросили дерево», и по жребию арфист достался Эберу, а поэт — Эремону.

Кроме орешника, для получения прорицаний использовалось дерево рябины. Костер, сложенный из рябиновых веток, помогал друидам не только предсказывать будущие события, но и влиять на их исход. Так, в саге «Осада Друим Дамгайре» король Кормак спросил у друида Китруада, не может ли он помочь войску Кормака выиграть битву. «Ничто не поможет тебе, кроме огня друидов», — сказал Китруад. «Как его разжечь? И для чего он нужен?» — спросил Кормак. «Пусть воины пойдут в лес, — ответил Китруад, — и принесут рябины, потому что именно из нее получается лучший наш огонь. Когда костер загорится, нужно будет следить за ним. И если пламя обратится к югу, — во что я не верю, — вам надлежит преследовать людей Мунстера. А если оно обратится к северу, то уходите сами, ибо будете разбиты, даже если станете стойко обороняться».

Яблоня также была священным деревом. Это дерево и его плоды играют важную роль в кельтской мифологии. Подаренное богами или обитателями сида яблоко помогает человеку войти в контакт с Другим Миром. Когда в саге «Исчезновение Кондлы Прекрасного» Кондлу позвала отправиться в Другой Мир прекрасная обитательница сида, его отец, король Конн Ста Битв, обратился за помощью к друидам, чтобы они удержали Кондлу в мире людей. Друид Коран спел такое сильное заклятие, что голос женщины стал не слышен и сам Кондла перестал ее видеть. Но прежде чем отступить перед заклятием друида, вестница сида дала Кондле яблоко. Целый месяц Кондла не ел ничего, кроме этого яблока, ибо все прочее казалось ему безвкусным; при этом яблоко всегда оставалось целым. И такая тоска охватила Кондлу по женщине Другого Мира, что, когда она явилась в следующий раз, он не раздумывая прыгнул в ее стеклянную ладью и уплыл с ней за море, «и никто с тех пор больше не видел их и не узнал, что с ними случилось».

В саге «Плавание Брана» яблоко заменено яблонею веткой. Сага рассказывает, что однажды Бран, прогуливаясь в одиночестве возле своего замка, услышал позади себя музыку. Он обернулся, но музыка снова звучала за его спиной, и так повторялось несколько раз. В конце концов дивная мелодия усыпила Брана. Когда он проснулся, то увидел около себя серебряную ветвь с белыми цветами.

Бран принес ветвь домой, где ему и его домочадцам явилась женщина в необычной одежде и запела:

#### *Ветвь яблочного дерева из Эмайн<sup>45</sup>*

<sup>44</sup> Конн Ста Битв — мифический король Ирландии, царствование которого было отмечено процветанием, изобилием и безупречной справедливостью. Его прозвище намекает на многочисленные сражения, из которых он вышел победителем, сделав королей ирландских провинций своими вассалами.

<sup>45</sup> Эмайн — название чудесной страны (вариант Другого Мира), перекликающееся с названием земной

*Я несу, всем вам ведомую.  
На ней веточки из белого серебра,  
Бровки хрустальные с цветами.*

Она рассказала о прекрасной стране Эмайн, а потом исчезла и унесла с собой волшебную яблоневую ветвь. На другой день Бран пустился на поиски Благодатной страны.

Такую же ветвь яблони принес однажды из Другого Мира великому королю Ирландии Кормаку таинственный незнакомец, который в действительности был богом Маннаном, обладавшим даром превращений. Об этом идет речь в саге «Приключения Кормака в Обетованной Стране». Однажды майским вечером Кормак прогуливался по холму Мур Теа в Таре. Внезапно он увидел седовласого воина, который направлялся к нему. На нем был надет пурпурный плащ с бахромой, а под ним — сорочка с полосками из золотых нитей. Обут он был в башмаки с подошвами из белой бронзы. Серебряная ветвь с тремя золотыми яблоками лежала на его плече. Когда ее встряхивали, раздавались звуки прекрасной музыки. Слушая ее даже больные и раненые забывались тихим сном. Воин и Кормак приветствовали друг друга. «Откуда явился ты, воин?» — спросил король. «Из страны, — был ответ, — где царит лишь одна правда, где нет ни старости, ни дряхлости, ни печали, ни горести, ни зависти, ни ревности, ни злобы, ни надменности». — «Не так у нас здесь, — сказал Кормак и спросил: — Скажи же мне, воин, могли бы мы заключить с тобой союз?» — «Охотно согласен я на это», — отвечал воин. И они заключили между собой союз. «Теперь дай мне эту ветвь!» — сказал Кормак. «Я дам тебе ее, — отвечал воин, — с условием, что в обмен ты дашь мне три дара, которые я попрошу у тебя в Таре». — «Ты получишь их», — сказал Кормак. И воин, связав короля обещанием, отдал ему ветвь и удалился.

В саге «Плавание Майль Дуйна», которая, несмотря на ее христианизацию, представляет собой самый длинный в ирландской литературе рассказ о путешествии в страну Другого Мира, яблоки могут утолять голод и жажду. Майль-Дуйн и его спутники долгое время плыли по открытому морю без пищи, страдая от голода, пока не достигли острова, окруженного со всех сторон громадными скалами. На этом острове был большой лес. Проплывая мимо него, Майль-Дуйн протянул руку и отломил одну ветвь. Три дня и три ночи оставалась ветвь в его руке, пока корабль под парусами огибал скалы, а на третий день на ней выросли три яблока. Каждого яблока хватило, чтобы насытить их всех в течение трех дней.

Затем мореплаватели побывали на еще более удивительном острове. На нем росло много деревьев, усыпанных золотыми яблоками. Под деревьями бродили красные животные, похожие на свиней. Они раскачивали деревья и стряхивали с них яблоки. После захода солнца звери прятались в пещеры и не выходили оттуда до рассвета. Множество птиц плавало по волнам вокруг острова. С самого утра до середины дня они плыли, удаляясь от острова, с середины же дня до вечера плыли обратно к острову и достигали его с заходом солнца. На острове птицы поедали яблоки. Один из спутников Майль-Дуйна сошел на остров, чтобы осмотреть его, и тут же позвал на подмогу одного из товарищей: почва под его ногами оказалась раскаленной, так что из-за жары было трудно долго оставаться на острове. Путешественники поняли, что остров нагревают огненные животные, сидящие в пещерах. Они, однако, смогли захватить несколько яблок, которые съели затем на корабле. На рассвете птицы покинули остров и поплыли от него по морю, а огненные животные вылезли из пещер и стали поедать яблоки до самого захода солнца. А потом, когда они опять ушли в свое убежище, вместо них снова появились птицы. Тогда Майль-Дуйн и его спутники высадились на остров и собрали все яблоки, сколько их нашлось. Это на некоторое время спасло их от голода и жажды.

Мотив волшебных яблок с их чудесными свойствами снова возвращает нас к центральной теме растительной мифологии — Мировому Древу, которое является Деревом Эмайн Махи.

Жизни. Священная сила сосредоточена в этом чудесном дереве, стоящем в Центре Мира, плоды которого могут отведают только избранные. В то же время для человека архаической культуры любое дерево становится воплощением образа Мирового Древа. Поэтому в мифологиях различных народов широко распространено представление о таинственной, мистической связи между людьми и деревьями, от которых человек получает приток физической энергии, творческого вдохновения, ощущение счастья и самой жизни. Наиболее явно мистические отношения между людьми и деревьями проявлялись в том, что отдельные люди или целые племена считали своими мифическими предками деревья или кустарники. В кельтской традиции это нашло отражение в собственных именах, образованных от названий деревьев и растений. Таковы галльские имена Видугенос («сын леса»), Верногенос («сын ольхи»). Имена такого же происхождения известны в Ирландии: Мак Каиртин («сын рябины»), Мак Гуил («сын орешника»), Мак Гуиминн («сын остролиста»), Мак Дрегин («сын терновника»), Мак Ибайр («сын тиса»).

Священными для кельтов были не только деревья, но и некоторые травы. Они использовались в растительной магии, игравшей важную роль в кельтском традиционном мире. Плиний Старший рассказывал о двух растениях, сбор которых кельты сопровождали магическими обрядами. Болотное растение самолус собирали натошак, действуя только левой рукой. Тот, кто его срезал, не должен был оглядываться, а складывать это растение можно было только туда, где хранят напитки. Жрец, собиравший траву селого, не мог пользоваться железным ножом; срывать растение он должен был правой рукой, продевая через левый рукав белой туники; перед сбором растения ему следовало разуться и омыть ноги. Срезанное растение следовало завернуть в новое полотно. Галльские друиды говорили, что селого служит талисманом против всякой хвори, а его дым исцеляет все болезни глаз.

В архаических культурах волшебная и лечебная сила некоторых растений объяснялась их божественным происхождением: когда-то, в поворотный космический момент («во время оно»), бог нашел и сорвал первое растение этого вида. Вот почему сбор целебных трав проводили в сопровождении жертвоприношений и своеобразных ритуалов, которые должны были отразить опасности всякого рода. Дело было не только в том, чтобы просто сорвать определенное растение; нужно было разыграть тот момент, когда божество сорвало это растение впервые. «Тем самым, — писал М. Элиаде, — достигается овладение веществом, которое проникнуто святостью, малой версией Древа Жизни — источника всякого лечения».

О божественном происхождении целебных трав рассказывает сага «Битва при Маг Туиред». Нуаду, мифический король Туата Де Дананн, потерял руку в битве. Диан Кехт, бог-врачеватель, сделал ему руку из серебра, которая двигалась, словно живая. Это не понравилось сыну Диан Кехта Миаху. Он направился к отрубленной руке Нуаду и сказал: «Сустав к суставу и мышца к мышце!»

Так исцелил он Нуаду за трижды три дня и трижды три ночи. До исхода трех дней держал он руку у бока, и выросла на ней кожа. Вторые три дня держал он ее у груди, а напоследок прикладывал к ней белую сердцевину тростинок, обугленных на огне.

За это разгневался Диан Кехт на сына и убил его. Потом он похоронил Миаха, и на его могиле выросли триста шестьдесят пять трав, ибо столько было у Миаха мышц и суставов. Тогда Аирмед, дочь Диан Кехта, расстелила свой плащ и разложила на нем эти травы по их свойствам, «но приблизился к ней Диан Кехт и перемешал их, так что теперь никто не ведает их назначения, если не просветит его Святой Дух». В этом рассказе в мифологической форме отражено истинное положение вещей: знание друидов о целебных свойствах растений было утрачено после христианизации Ирландии и могло возродиться разве что при божественном вмешательстве.

И наконец, ряд свидетельств о растительной магии кельтов завершает знаменитый рассказ Плиния о сборе омелы, растущей на дубе. Согласно Плинию, друиды чрезвычайно почитали омелу, по крайней мере, ту, которая растет на дубе. Растущая на дубе омела казалась знаком того, что дерево избрано богом. К тому же такая омела встречается очень

редко. Для ее сбора был тщательно выработан строгий ритуал. На шестой день лунного цикла, когда луна еще не достигает середины своего роста, одетый в белое жрец взбирался на дерево и золотым серпом срезал омелу. Затем омелу собирали в белый плащ стоявшие под деревом люди. По-видимому, только чистые тона (белый и золотой) могли входить в контакт с посланницей божества.

Затем под тем же самым дубом приносили в жертву двух белых быков, у которых впервые были связаны рога. Во время жертвоприношения просили бога, чтобы он сделал свой подарок (собранную омелу) счастливым для людей. Омела у кельтов считалась лекарством, которое исцеляет и от болезней, и от любых отравлений, и даже от бесплодия.

В кельтских верованиях с омелой связано множество символов. Необходимость собирать омелу на шестой день прибывающей Луны указывает на символическую связь растения с Луной, а следовательно, с Другим Миром. В древних религиозно-мифологических традициях Луна, которая в отличие от Солнца, всегда пребывающего в одном состоянии, растет, убывает и исчезает, ассоциируется со смертью. «Луна — первая из мертвых», — сказал один исследователь. Во многих верованиях Луна видится как страна мертвых, как Другой Мир. После исчезновения Луны небо три ночи остается темным. Но как Луна рождается вновь на четвертую ночь, так и мертвые в Другом Мире приобретают силы, нужные для начала нового существования. Поэтому Другой Мир считался источником божественной мудрости, богатства, всяческого благополучия, плодородия. Возможно, связь с Луной объясняет представления кельтов о необыкновенной целебной силе омелы. В то же время упомянутое Плинием жертвоприношение быков, сопровождавшее сбор омелы, изначально составляло часть ритуала, который совершали при возведении на трон нового короля. Таким образом, омела, считавшаяся средством для увеличения плодовитости животных, оказывалась связанной с королевской властью, поскольку король должен был обеспечивать плодородие и изобилие в своей стране.

### **Образы животных в кельтской религиозно-мифологической традиции**

Мировое Древо занимало центральное место в мифологической картине мира. Но рядом с ним обязательно присутствовали связанные с ним животные. Широкое распространение образов животных особенно характерно именно для кельтской мифологии. Особое место здесь занимают мифологические представления, связанные с лошадью. На европейском континенте, в областях рассеяния кельтов (особенно в Галлии), часто встречаются изображения лошади, самые древние из которых восходят по меньшей мере к бронзовому веку. На некоторых менгирах, найденных в кургане Маре-Люд, изображена конская голова. На стеле из Мурье, которая датируется VI или началом V в. до н. э., изображены фигуры всадников: лошади упрощены до геометрического рисунка, схематизированные фигурки всадников имеют форму креста или песочных часов; иногда всадник размахивает копьем. В Неви-ан-Сюлли (департамент Луара) среди других изделий из бронзы кельтской работы позднелатенского времени (I в. до н. э.) найдена целая группа бронзовых лошадок. Предполагают, что друиды закопали эти votивные предметы в период римской оккупации на левом берегу Луары напротив главного святилища, находившегося на противоположном берегу реки у нынешнего Сен-Бенуа-сюр-Луар (Флориакум, Флери).

Почти все галльские племена изображали лошадь на монетах. На чеканку монет в Галлии сильное влияние оказали монеты Филиппа Македонского, на которых изображалась бига (двухколесная колесница, запряженная парой лошадей и управляемая возницей) и голова Аполлона. В галльской нумизматике изображение позже упростилось: вместо двух коней чеканили только одного. Однако фигура боевого коня, изображенная на реверсе большого числа галльских монет, была всего лишь упрощением эллинистического образца. Вставший на дыбы боевой конь, иногда окруженный звездами, воплощает галльский национальный дух. Галлия славилась своими лошадьми, и изображение благородного животного на монетах напоминало всему миру о славе ее конницы и о богатстве ее пастбищ.

Иногда на монетах рядом с лошастью изображали лодку. На монете, найденной в Бриене (на территории галльского племени арвернов), лошадь представлена на фоне маленького храма. На монетах армориков, живших на территории современной Бретани, у лошадей человеческие головы, иногда в шлемах. На монетах паризиев (район современного Парижа) лошадь пытается высвободиться из покрывала, напоминающего сеть.

В ирландском эпосе две лошади героя Кухулина обладают человеческим разумом. В саге «Смерть Кухулина» накануне рокового сражения герой подошел к своему коню Серому из Махи, но тот, предчувствуя несчастье, трижды повернулся к нему левым боком, что считалось дурным предзнаменованием. Кухулин спел ему: «Не таков был твой обычай, о Серый из Махи, чтоб отвечать зловещим знаком на мой призыв». И тогда конь покорно подошел к хозяину, но из глаз его выкатились две большие кровавые слезы. Волшебные кони Кухулина пришли из Другого Мира и туда же вернулись после смерти героя.

В странах процветающего земледелия и скотоводства, таких, как Галлия, жеребец-производитель и молочная кобыла воплощали изобилие и богатство. Однако у кельтов, как и во всем индоевропейском мире, лошадь использовалась главным образом на войне. В период кельтской экспансии в составе кельтских войск, кроме пехоты, фигурируют также колесницы и конница. Двухколесные боевые колесницы появились у кельтов в конце V в. до н. э. Помимо возниц, на колесницах размещались лучники. Избрав удобный момент, они спрыгивали с колесниц и сражались в пешем строю, возничие же с колесницами отступали в задние ряды. Благодаря ежедневной тренировке кельты умели великолепно управлять лошадьми, так что могли остановить их и на всем скаку и повернуть обратно. По некоторым свидетельствам, галлы могли пробегать по дышлу движущейся колесницы и даже встать на ярмо.

Конница континентальных кельтов играла важную роль уже во время войн на Балканах и в Греции. Рассказывая об этих событиях, греческий автор Павсаний пользуется кельтским выражением «тримаркисиа», означавшим трех всадников — одного знатного воина и двух сопровождавших его слуг, которые могли подвести ему свежего коня или в случае необходимости защитить его. В Ирландии воин также не мыслил себя без боевой колесницы, запряженной двумя лошадьми и управляемой возничим. На Британских островах и в Ирландии колесницы очень долго оставались основной боевой силой.

В мифологиях древних народов образ лошади был включен в символику Солнца. Дневное светило не только податель света и тепла, это еще и быстрый и неутомимый путешественник, ежедневно обходящий наш мир. Быстрота непрерывного движения солнца производила глубокое впечатление на людей архаических культур. Поскольку лошадь была самым быстрым из известных людям земных созданий, солнце охотно рассматривали как небесного скакуна. Самым характерным проявлением такого верования являются религиозные обычаи массагетов (племени, жившего на территории Туркестана), о которых сообщает Геродот: «Единственный бог, которого они почитают, это — Солнце. Ему они приносят в жертву коней, полагая смысл этого жертвоприношения в том, что самому быстрому богу нужно приносить в жертву самое быстрое существо на свете». Представления такого рода существовали и в кельтской традиции. Так, в Галлии одним из имен божества, идентифицировавшегося с богом солнца Аполлоном, было имя Атепомарх, означающее нечто вроде «обладающий большой лошастью» или просто «большая лошадь».

Путешествуя по небу, Солнце проходит через морскую стихию и через низшие сферы подземного, потустороннего мира. Поэтому солнечная символика лошади не мешает ей играть роль демона, связанного с загробным миром. Скакун может ассоциироваться с путешествием в потусторонний мир и быть проводником душ в царство мертвых. Равным образом лошадь связана с морскими волнами, которых она не боится и которые своим быстрым бегом и белопенными гривами напоминают табун лошадей. Кроме того, морские воды также связаны с подземным миром. О неоднозначности символа лошади в кельтской традиции свидетельствует упоминавшееся выше изображение лошади рядом с лодкой на некоторых галльских монетах: лодка может изображать как солнечную ладью, так и корабль

мертвых. Лошадь была включена также в лунную символику, поскольку в древних мифологиях луна была тесно связана со смертью, и все божества Другого Мира были лунными божествами. В бретонском и ирландском фольклоре луну до сих пор называют «Белой кобылой».

В Ирландии и Уэльсе слово «эх» (ирл. «лошадь») входит в имена множества мифических персонажей, связанных с солнечным культом и потусторонним миром на морских островах. У ирландского бога Другого Мира Дагды было еще одно имя — Эохайд, Отец всех. Одного из королей демонов-фоморов звали Эохо Эхкенд (Эохо Конская голова). Правитель островов потустороннего мира носил имя Риангабаир («морская лошадь»). Такие божества обычно являлись смертным в виде лошади или всадника. Бог Мананнан, сын Лира (моря) — связанный с морской стихией правитель потусторонней страны Тир Тоингире — изображался скачущим по суше и по морю на коне или на колеснице.

И наконец, в религиозно-мифологических представлениях древних кельтов лошадь была связана с идеей верховной власти, может быть, одной из самых древних религиозно-мифологических традиций. Один французский исследователь древних религий писал: «Во всех божествах, которых воображали язычники, они заставляли господствовать идею власти, не имея почти никакого уважения ни к мудрости, ни к справедливости... Итак, они создали богов во то время, когда у них не было ничего прекраснее, чем власть; и богов своих они вообразили с тем, что носило отпечаток власти, а не с тем, что свидетельствовало о мудрости». Автор средневековой топографии Ирландии, составленной около 1185 г., с возмущением описывает чрезвычайно архаический обряд, справлявшийся в Ирландии при вступлении на трон королей Улада. Король должен был публично совокупиться с кобылой, которую затем убивали и варили; в этом бульоне король купался, а затем вместе с народом съедал мясо лошади.

Уже после римского завоевания в Галлии сохранялся и даже получил широкое распространение по всему кельтскому миру культ божественной лошади и богини-всадницы Эпоны. Существуют датирующиеся римским периодом многочисленные статуэтки и рельефы, изображающие Эпону. Среди них выделяют три различных типа изображения богини. Чаще всего она представлена в виде женщины, сидящей на лошади, за которой иногда следует жеребенок. Несколько реже встречаются изображения богини, стоящей перед лошадью или в окружении нескольких лошадей. И наконец, иногда можно увидеть полуобнаженную богиню, возлежащую на спине лошади.

Эпона была покровительницей военных всадников, конюхов, путешественников. Чаще всего она изображалась едущей на лошади, что свидетельствует о возможной связи этой богини с Другим Миром. В то же время в культе богини в большой степени присутствовал жизнеутверждающий аспект. Как покровительница лошадей и жеребят, она обеспечивала земное плодородие и процветание сельского хозяйства в целом, поэтому ее часто изображали с рогом изобилия, чашей или корзиной фруктов в руках. В этом отношении она была похожа на галло-римских богинь-Матерей (это сходство усиливают два барельефа, где она изображена с младенцем на руках). Но главной ее функцией было покровительство лошадям и коневодству. Она была хранительницей конюшни (может быть, поэтому одним из ее атрибутов был ключ); кроме того, она защищала мулов и ослов.

Сохранились надписи-посвящения Эпоне. Такие посвящения были найдены в Англии и Шотландии, в Испании, в Швейцарии, в Италии, в Венгрии, в Сербии, но большая часть их происходит из Франции и из Германии. Обнаружены они были в тех местах, где стояли римские легионы: культ Эпоны был особенно распространен в среде воинов.

О популярности культа Эпоны в античном мире свидетельствует тот факт, что Эпона была известна греческим и римским писателям. Один греческий писатель рассказывает странную историю о рождении Эпоны, вызывающую в памяти древнейшие обряды, связанные с символизмом священной лошади. Некий Фульвий Стелл, ненавидевший женщин, совокупился с кобылой. Она родила ему дочь — прекрасную Эпону, которая стала богиней — покровительницей лошадей. Богиню Эпону упоминает Ювенал в своей сатире,

направленной против римского консула Латерана, который, забыв о своем достоинстве, предавался низкому для римского магистрата такого высокого ранга пристрастию — управлял колесницей на спортивных состязаниях. Когда же он совершал жертвоприношение на алтаре Юпитера, то «клялся только Эпоной и божествами, нарисованными на стенах конюшен».

Герой романа Апулея «Золотой осел», оказавшись в конюшне, видит в нише на среднем столбе, который поддерживает балки потолка, статуэтку Эпоны, заботливо украшенную свежими гирляндами из роз. И наконец, ранние христианские писатели обвиняли язычников в том, что они в своих конюшнях поклоняются ослам и другим выючным животным во главе с их покровительницей Эпоной.

Ни одно божество греко-римской мифологии не находилось в таких тесных отношениях с лошадьми, как Эпона: ни Диоскуры, ни сам Марс. Вот почему она имела такой успех в Римской империи, особенно среди солдат, которые распространили ее культ по Дунаю и вплоть до Италии. Эпону почитали в самом Риме: 18 декабря там справлялся посвященный ей праздник.

Культ галло-римской богини Эпоны, ограничив ее образ рамками антропоморфных изображений, сделал ее лишь богиней-всадницей, покровительницей лошадей. Чтобы выяснить изначальные существенные черты Эпоны, нужно обратиться к ирландской и уэльской мифологии, где тоже были символически связанные с лошадьми богини.

Это прежде всего две Махи, героини ирландских мифов. В «Реннских диндсенхас»<sup>46</sup> рассказывается о трех королях: Диторбе, Аэде и Кимбаете; царствовали они по очереди, по семь лет каждый. Аэд умер, оставив дочь, которую звали Маха с рыжими волосами (с рыжей гривой). Это прозвище сразу же вводит ее в круг символики священной лошади, а через нее в круг солнечной символики. В древних мифологиях солнечная богиня, супруга солнечного бога, могла предстать в образе кобылы или всадницы. В ирландских легендах встречаются ее воплощения. Так, мифическая кормилица Корка из Кашела (короля Мунстера) и Ниалла Нойдиаллаха (последнего языческого верховного короля Ирландии) названа «рыжей кобылой». Маха с рыжей гривой также является воплощением древней солнечной богини с ее лошадиной символикой.

Согласно мифу, после смерти отца Маха должна была унаследовать королевскую власть. Но два других короля, Кимбаэт и Диторба, отказались передать власть женщине. Маха победила обоих в битве и царствовала семь лет. Между тем Диторба умер, оставив пятерых сыновей, которые потребовали у Махи передать им власть. Маха отказалась, сославшись на то, что она получила власть не по наследству, а по праву завоевания. Затем в сражении она одержала победу над сыновьями, как прежде над их отцом. После этого она взяла в мужья Кимбаета, другого претендента на королевский трон, и поставила его во главе войска своих наемников.

Далее Маха отправилась на поиски пятерых сыновей Диторбы, приняв вид прокаженной старухи. Она нашла их, когда они сидели у лагерного костра и ужинали мясом вепря. Маха поужинала вместе с ними. Один из сыновей Диторбы сказал: «Красивые глаза у этой старухи; возляжем с ней» — и увлек ее в лес. Там Маха связала его магическими чарами, а затем возвратилась к костру одна. «Где мужчина, который ушел с тобой?» — спросили братья. «Он постыдился возвратиться к вам, — ответила она, — потому что возлег с прокаженной». — «Нет тут никакого стыда, — сказали братья, — так как мы собираемся сделать то же самое». Она их всех, одного за другим, увела в лес и там связала силой своей магии. Затем, обратив их в рабство, Маха заставила их построить ограду будущей столицы

<sup>46</sup> «Реннские диндсенхас» — часть обширного корпуса преданий, известных под ключевым для ирландской традиции словом *senchas* — «старина». Диндсенхас (*Dindshenchas*) значит буквально «старина крепостей». Название этого источника иногда переводят «Истории крепостей», иногда «Традиции мест», иногда «Старина мест». Диндсенхас существуют в прозаическом и поэтическом вариантах. Поэтический вариант называется «Метрические диндсенхас». Прозаический же сохранился в поздней рукописи из города Ренна, поэтому он называется «Реннские диндсенхас».



Эмайн Махи.

В этом мифологическом рассказе Маха имеет черты очень древнего божества. Будучи связана с солнечным символом лошади, Маха — богиня войны, обладающая магическими способностями. Однако основной характеристикой Махи остается обладание верховной властью.

Вторая Маха — это фея или королева Другого Мира. Ее историю передают тоже «Ренские диндсенхас» и сага «Недуг уладов». Однажды в дом Крунху, богатого крестьянина и вдовца, пришла прекрасная молодая женщина по имени Маха. Ни слова не говоря, она принялась заниматься домашним хозяйством и скоро в доме стало чисто и уютно. Когда настала ночь, Маха легла рядом с Крунху. Так они стали жить вместе, и в доме Крунху воцарились счастье и изобилие.

Как-то собрались все улады на большой праздник. Крунху тоже захотел пойти вместе со всеми. «Опасно тебе идти туда, — сказала ему женщина, — ведь захочешь ты рассказать там обо мне». Крунху пообещал не говорить ни слова о своей жене и отправился на праздник. Во время праздника проводилось состязание колесниц. Первой пришла колесница, запряженная белыми конями короля. «Нет никого, кто бы мог бежать быстрее этих коней», — сказал один из королевских слуг. «Моя жена бежит быстрее», — сказал Крунху.

Эти слова передали королю, и он, приняв вызов, приказал, чтобы привели женщину, которая будто бы может обогнать его лошадей. Тщетно Маха просила отсрочки, так как пришло ее время рожать. Наконец она была вынуждена согласиться на испытание под страхом смерти своего мужа. Распустив волосы, Маха бросилась вперед и прибежала к финишу раньше лошадей. Однако там она с криком упала и умерла, родив двух близнецов. По-ирландски «Близнецы Махи» — Эмайн Маха, поэтому столица Улада носит такое имя.

Нетрудно заметить, что эта вторая Маха ирландской мифологии тоже связана с лошадьми. Она состязается в беге с королевскими конями. Ее распущенные волосы напоминают гриву мчащейся во весь опор лошади. Ее образ восходит к тому же самому прототипу солнечной богини, что и образ первой Махи. Неудивительно, что Маха первой приходит к финишу: ни одна земная лошадь не может соперничать в скорости с солнцем. Явственнее же всего эта вторая Маха являет черты богини Другого Мира и Богини плодородия, что не противоречит связи с лошадьми.

Параллель галло-римской богине Эпоне мы можем также найти в образе богини Рианнон — героини валлийского эпоса «Мабиногион Пуйла». Однажды Пуйл, король Диведа, увидел прекрасную даму, ехавшую верхом на великолепной белой лошади. Король послал за ней своих слуг. Они погнались за всадницей на самых быстрых конях, но так и не смогли догнать ее, хотя лошадь дамы не ускоряла шага. Тогда Пуйл крикнул, чтобы она остановилась и подождала его. Прекрасная белая лошадь остановилась, и Пуйл подъехал к даме. Красавица сказала, что желает стать женой Пуйла. Король был согласен на этот брак, ибо успел полюбить даму.

Во время их свадебного пира появился неизвестный гость, которому Пуйл необдуманно обещал подарить «все, что он пожелает». Незнакомец, который оказался Гуаулом, отвергнутым поклонником Рианнон, потребовал в качестве дара невесту Пуйла. Свадебный пир прервали, и на конец года назначали свадьбу Гуаула и Рианнон. Однако Пуйл перехитрил соперника: он появился на свадебном пиру переодевшись нищим и посадил его в волшебный мешок. Как только Гуаул попал в мешок, Пуйл сбросил с себя нищенские лохмотья, а его воины принялись избивать Гуаула, пока тот наконец не попросил пощады и не возвратил Рианнон Пуйлу.

Рианнон и Пуйл поженились, и по истечении трех лет Рианнон родила сына, однако ночью ребенок исчез. Служанки, которые должны были охранять мать и новорожденного, дабы избежать наказания за нерадивость, обвинили королеву в убийстве собственного сына. Пуйл осуждает несчастную Рианнон на то, чтобы она семь лет подряд переносила на своей спине через мост всех гостей замка.

Тем временем некий Тейрнон, правитель Гвент Искода, у которого каждый раз в канун

Майского дня пропадали жеребята, рожденные его прекрасной кобылой, решил устроить в конюшне засаду и выследить загадочного вора. Через несколько часов он услышал шорох и увидел огромную лапу со страшными когтями, которая тянулась из окна к жеребенку. Едва лапа успела схватить жеребенка, как Тейрнон обрубил ее по локоть. Он выбежал во двор, но в темноте не смог ничего разглядеть, лишь у самого входа он обнаружил завернутого в пеленки младенца. Тейрнон с женой воспитывали его как родного сына, пока ему не исполнилось четыре года. Однажды Тейрнону рассказали о несчастье, случившемся с королевой Рианнон, и о незаслуженном наказании, которому ее подвергли. Заметив удивительное сходство ребенка с Пуйлом, Тейрнон понял, что он воспитывает похищенное дитя Рианнон. Он отправился во дворец и возвратил сына родителям. Рианнон была восстановлена в своих правах, а ее сын получил имя Придери.

Позднее, когда Рианнон стала вдовой, Придери выдал ее замуж за своего лучшего друга, морского бога Манауидана, сына Ллира. «Мабиногион Манауидана, сына Ллира» рассказывает, что на королевство Дивед были насланы злые чары, опустошившие и разорившие страну. Вот как это случилось. Однажды, когда в королевском дворце шел пир и Рианнон с Манауиданом и Придери с женой Кигвой сидели на почетных местах во главе стола. Вдруг раздался страшный удар грома и вся зала наполнилась густым туманом. Когда туман рассеялся, все вокруг изменилось: не было видно ни людей, ни животных, исчезло все, кроме самого замка. С тех пор Манауидан, Рианнон, Придери и Кигва стали жить в замке, питаясь тем, что добывали на охоте.

Однажды Придери и Манауидан в сопровождении Рианнон отправились охотиться на вепря. Поднятый Придери и Манауиданом зверь привел их к крепости, которой они раньше никогда не видели в этом месте. Из любопытства, не слушая предупреждений Манауидана, Придери вошел в крепость. Видя, что он не возвращается, Рианнон отправилась в крепость на поиски сына. Тотчас замок исчез, и вместе с ним исчезли Придери и Рианнон. Дело в том, что замок был создан магией чародея Ллуйда, желавшего отомстить Рианнон за своего друга и союзника Гуаула. Волшебник заставил Придери носить на шее дверные молотки от своего дворца, а Рианнон — ослиные хомуты. Манауидану понадобилось все его умение, чтобы с помощью многочисленных хитростей разрушить чары и освободить супругу и пасынка из плена. После этого счастье и процветание вернулись в Дивед.

Таким образом, Рианнон действительно являет черты, характерные для «конской» богини. Она напоминает галло-римскую Эпону и в то же время более полно раскрывает суть кельтской мифологической концепции божественной лошади и связанного с ней женского божества. На протяжении всего повествования Рианнон связана с лошадьми. С самого начала она появляется верхом на великолепной белой лошади, едущей с той невероятной быстротой, с какой должна передвигаться небесная лошадь. Правда, белый цвет ее лошади связывает Рианнон с Луной, а не с Солнцем — его символом была лошадь рыжей масти. Ложно обвиненная в убийстве своего ребенка, она была вынуждена в наказание возить гостей мужа от ворот дворца до двери на собственной спине. В волшебном замке, где ее держал в заточении чародей Ллуйд, она носила на шее ослиное ярмо (здесь опять вспоминается богиня Эпона, которая покровительствовала не только лошадям, но и мулам и ослам).

Кроме того, Рианнон явно была связана с Другим Миром. Ее супруга Пуйла называют Властителем Аннувна. В тексте мабиногион Аннувн — это Другой Мир, чудесная страна. И когда Рианнон подвозит на своей спине гостей мужа до двери его дворца, она, очевидно, выполняет функцию проводника душ умерших в Другой Мир (по-гречески — психопомпа). Рианнон обладает магической силой, что характерно для богов Другого Мира. К тому же в другом валлийском тексте упоминаются чудесные «птицы Рианнон», чье пение живых усыпляло, а мертвых воскрешало. Таким образом, Рианнон могла воскрешать людей после смерти, что естественно для богини Другого Мира — воплощения умирающей и воскресающей Луны. И наконец, имя Рианнон происходит от кельтского «Ригантона» (великая королева). Это показывает, что Рианнон, как и положено классической «конской»

богине, воплощала идею верховной власти, одну из древнейших мифологических идей.

Среди анималистических мотивов кельтской мифологии важное место занимает образ быка. В одной из саг уладского цикла «О ссоре двух свинопасов» рассказывается о том, как появились в Ирландии два чудесных быка. Жили некогда два свинопаса — один служил Охаллу, королю сида в Коннахте, а другой Бодбу, королю сида в Мунстере. Свинопасы были большими друзьями, вместе постигали тайны колдовского знания и могли принимать любые обличья. Однако злые люди поссорили их насмерть. Утратив человеческий облик, свинопасы превратились в воронов и предсказали, что из-за их вражды будет великое сражение между людьми. Затем они стали водяными драконами и принялись бороться; так велики были их ярость и ненависть, что в схватке «из пастей вылетали огненные стрелы и взлетали к самому небу». Потом они приняли облик героев, затем обернулись демонами, а после — водяными червями. Одного из них вытащила из реки королева Медб, и он посоветовал ей выйти замуж за короля Коннахта Айлиля; другой, которого в Куальнге достал из реки Фиахна Мак Дари, предсказал, что между ним и его противником из Коннахта произойдет великая битва. Затем оба они были проглочены коровами и возродились вновь уже в обличье огромных быков, прекраснее которых в Ирландии не бывало. Назвали их Финнбенах, Белорогий с Равнины Ай, и Донн, Бурый бык из Куальнге:

*Был Бурый Бык из Куальнге  
Темной масти, здоровым, гордым,  
Могучим,  
Красивым, бесстрашным и крутобоким,  
С большой головой в крупных кудрях,  
С крепкой грудью.  
Был храбрым и грубым  
Бурый Бык из Куальнге,  
Ревущий яростно, глазами сверкающий,  
С жесткой шерстью, широкой шеей,  
С мокрой мордой.  
Были у Бурого из Куальнге  
Брови быка,  
Волны волнение,  
Птицы полет,  
Ярость зверя,  
Гнев короля,  
Удар убийцы,  
Львиная легкость.  
Тридцать юношей садились свободно  
На его спину  
От хвоста до затылка.  
Подобно герою, гордо ступал он  
Впереди стада  
Хозяин достойный  
Коров и телок,  
Не знал на земле он себе подобных,  
И был он Бурым.  
Были у Быка Белорогого  
Белая голова и белые ноги,  
А тело — алое, цвета крови.  
Весь он казался  
Облитым кровью,*

*Или в болоте алом увязшим,  
Или цветами украшенным ярко —  
Перед и зад,  
Бока и спина.  
Любили коровы с Равнины Ай  
Его гриву густую, крутые копыта,  
Хвост тяжелый,  
Конскую поступь,  
Взгляда влечение,  
Рыло лосося,  
Крепкие бедра,  
Когда выходил он  
Ранней весною  
С ревом победным.  
Не знала земля подобного чуда,  
И был он Белым.*

Эти чудесные быки фигурируют в центральной повести уладского цикла «Похищение быка из Куальнге». Королева Коннахта Медб, честолюбивая и жестокая, ни в чем не хотела уступать своему мужу королю Айлилю. Однако случилось так, что бык Финнбенах принадлежал королю Айлилю. Хоть он и родился в стадах Медб, но не пожелал оставаться под властью женщины и пристал к стадам короля. Медб решила заполучить такое же животное и послала гонца разыскать быка, который ни в чем не уступал бы Финнбенаху. Вернувшись, гонец рассказал, что в королевстве уладов, в краю Куальнге, в доме Дайре, сына Фиахны, есть бык еще больше и лучше, чем Финнбенах. Зовут его Донн Куальнге (Бурый из Куальнге).

«Похищение быка из Куальнге» представляет собой эпическое повествование о том, как объединенные силы четырех областей Ирландии во главе с королевой Медб предприняли военный поход против уладов, чтобы силой отнять Донна Куальнге у его хозяина. Сага изобилует драматическими описаниями жестоких сражений и поединков великих героев Ирландии, среди которых мужеством и воинской доблестью выделяется юный Кухулин, а заканчивается схваткой великих быков-соперников: «Между тем оглядели друг друга быки и принялись бить копытами, осыпая себя землей, через загривки и спины летела земля из-под ног, а глаза быков сверкали, словно раздувшиеся огненные шары. Ноздри и щеки их раздувались, словно кузнечные мехи, когда с грохотом сшибались они, и каждый старался проткнуть, поразить и изранить другого. И случилось так, что подстерег Финнбенах истомленного долгим путем и дорогой Донна Куальнге и, излив свою ярость, пронзил ему рогом бок...

Увидел все это Кормак Конд Лонгас, сын Конхобара, и, зажав в руке копье, нанес Донну Куальнге три могучих удара от уха до хвоста.

— Не на век и на славу нам это богатство, — молвил Кормак, — коли не может он выдержать боя с быком-одногодком.

Донн Куальнге понимал человеческую речь и, услышав эти слова, снова бросился на Финнбенаха. Долго бились они, прежде чем опустилась ночь на ирландцев, и тогда могли они слышать грохот и рев быков. Всю Ирландию прошли быки этой ночью.

Немного времени прошло с утренней зари, как вдруг заметили ирландцы Донна Куальнге, бредущего мимо Круаху, неся на рогах израненного Финнбенаха».

Почитание священного быка было широко распространено по всему кельтскому миру. Об этом можно судить уже по тому факту, что название этого животного (ирландское — тарб, галльское — тарвос) содержится в названиях некоторых племен, областей, городов, а также в личных именах. Одно из кельтских племен Цизальпинской Галлии называлось

таврины, на берегу Саввы жили тавриски, на Пиренейском полуострове была область, которую проживавшие там кельто-иберы называли Таврией. Города современной Франции Тарб и Теруанн в древности назывались Тарба и Тарванна, в Древней Англии были города Тарведум и Тарогунум. Личное имя Дейотарус означает «Божественный бык», а Брегитарус — «Бык страны или края, области» (первая часть этого имени «броги» происходит от ирландского «бруиг» или валлийского «бро» — страна, край, область). Цезарь в «Записках о галльской войне» упоминает галльского вождя по имени Доннотаурус. Нетрудно заметить, что первая часть его имени совпадает с именем мифического ирландского быка Донна Куальнге. Слово «донн», употребленное как прилагательное, означает «коричневый, бурый», в качестве же имени существительного — «судья, аристократ, король».

На европейских территориях, заселенных кельтами (особенно в Галлии), часто встречаются странные изображения трехрогого быка. По большей части это маленькие статуэтки-талисманы. В Мартиньи-ан-Вале находится бронзовое изваяние такого животного размером с настоящего быка. Трехрогий бык часто бывает связан с другими религиозными мотивами, но выявить причины такой связи трудно.

Иногда его изображают вместе с античными богами, например с Аполлоном (Бейр-ле-Шангель, Франция), с Марсом (Мадрид); иногда — вместе с другими животными: вепрем (Кайлю, Франция), оленем (Сент, Франция), бараном (Мулен, Франция) и птицей (Скиерн, Дания).

Некоторые ученые высказывали предположение, что третий рог мог быть изобретен бронзовщиками: они копировали италийские статуэтки, изображавшие быка с птицей или полумесяцем на затылке. Однако это предположение не объясняет, почему эта скульптура трансформировалась подобным образом только в Галлии. Скорее всего, разгадка кроется в одной особенности религиозно-мифологической традиции кельтов: они придавали очень большое значение числу три. Триада — формула, группирующая три факта или три наставления, является господствующим жанром в литературе Ирландии и Уэльса; триады занимают важное место в эпической традиции обоих народов. Например, на галльских фигуративных памятниках очень часто встречается трицефал — божество с тремя головами или тремя лицами.

Если кельты утраивали самую драгоценную часть человеческого тела — голову, то у быков они утраивали самую опасную часть — рог. Рог сам по себе является символом ударной мощи быка, а утроенный рог неизмеримо увеличивает его силу и ярость. В IV в. н. э. Аммиан Марцеллин передавал эхо древней легенды, согласно которой в мифическую эпоху в Галлии царствовал тиран по имени Тауриск, а в Иберии — трехголовый Герион. Имя Тауриск переводят как «Бычий» и предполагают, что он был подобием Минотавра или, может быть, быком с человеческой головой. Во всяком случае, упоминание в одной легенде быкоподобного монстра и трехголового человека представляет аналогию образу трехрогого быка, которого любили изображать кельты.

Изображение быка встречается на двух загадочных кельтских памятниках, датирующихся римским периодом. На одном из рельефов, украшающих алтарь, воздвигнутый во времена римского императора Тиберия (I в. н. э.) коллегией корабельщиков из Лютеции, главного города галльского племени паризиев, изображен бородатый человек в короткой тунике, обрубающий ветви дерева топором. В верхней части рельефа высечено имя галльского бога «Езус». На соседнем с этим рельефе изображен бык со стоящими на его спине и голове тремя журавлями, вверху надпись «Таврос Тригаранус», что в переводе с галльского означает «Бык с тремя журавлями». На рельефе, украшающем алтарь, найденный в Трире (Германия), изображен безбородый мужчина, рубящий дерево. В листе дерева можно различить головы быка и трех журавлей. Можно сделать вывод, что на двух рельефах парижского алтаря изображены разные фрагменты одной сцены, а на трирском рельефе тот же самый миф воспроизводится сокращенно. Однако содержание этого мифа нам неизвестно.

По-видимому, особое значение имеет то, что на этих памятниках бык изображен с

журавлями. В древности журавль был важным религиозным символом. Он олицетворял утро, так как первым приветствовал зарю, а также был вестником приносящего плодородие дождя. В древних традициях журавль считался проводником душ умерших в Другой Мир. Для нас интересны связанные с образом журавлей символы, которые встречаются в мифе об афинском герое Тесее. После убийства чудесного быка Минотавра, заключенного в критском Лабиринте, Тесей и его спутники отправились на остров Делос. Здесь они отпраздновали победу, исполнив священный танец журавлей, состоявший из чередования девяти шагов и прыжка (журавль делает девять шагов, прежде чем подняться с земли). Сложные фигуры танца имитировали извилины Лабиринта, отображавшего пути в царство мертвых; в середине же Лабиринта находился бык Минотавр. Таким образом, в преданиях о Тесее образ быка связан с журавлями, так же как и на кельтских рельефах, украшающих алтари в Париже и Трире.

Образ быка как божественный символ встречается у греков в мифах о Минотавре и похищении Европы, у хеттов (центральная часть Малой Азии) и сирийцев; в Древнем Египте почитали священного быка Аписа. Кроме того, культ быка был распространен в Древнем Двуречье, в Средней Азии III—II тыс. до н. э., в Древнем Иране и Древней Индии.

В древних мифологиях образ быка имел различные значения; может быть, самое древнее из них — лунный символизм быка. Бык является одним из главных лунных символов из-за сходства формы его рогов с месяцем: Син, месопотамский лунный бог, часто принимал форму быка; бык Апис, вероятно, представлял лунного бога Осириса. Таким образом, бык был символически связан со смертью, с Другим Миром. Возможно, поэтому в мифах о Тесее и в кельтском мифе, сюжет которого изображен на рельефах алтарей из Парижа и Трира, бык и журавли выступают проводниками душ умерших в Другой Мир.

В то же время бык может быть солнечным символом: согласно ассирийским верованиям, бык родился от Солнца. Лунный и солнечный символизм быка не противоречат друг другу: лунный бык становится солнечным тогда, когда культ Солнца вытесняет более древний культ Луны.

М. Элиаде высказал предположение, что бык представляет скорее не какое-либо астральное тело, а оплодотворяющее небо и что и бык, и гром, и молния были символами атмосферных божеств; рев быка ассоциировался с раскатами грома, а молнию часто изображали в виде ритуальных рогов. Для этих небесных богов, кроме функций дождя и грозы, очень важны функции космического плодородия. Во всех доисторических религиях Европы, Африки и Азии часто встречается такой образ: оплодотворяющий Небесный бог совокупляется с коровой, символизирующей Великую богиню — Мать-Землю.

Имея в виду этот символизм быка, обратимся еще раз к рельефам из Парижа и Трира. На обоих рельефах, кроме быка и журавлей, изображено еще дерево, которое рубит кельтский бог. В мифологической традиции бык тесно связан с Великой богиней, а она ассоциируется с Мировым Древом — Деревом Жизни, поэтому можно предположить, что изображенное на рельефах дерево и есть Мировое Древо. Остается еще «дровосек». На первый взгляд это бог-разрушитель, уничтожающий саму жизнь. Однако в многочисленных народных сказках встречаются прелестные молодые девушки, «феи» или «принцессы», превращенные в деревья. В некоторых случаях молодой человек срубает дерево и освобождает пленницу, которая была в нем заключена; она становится его женой. В нашем случае, поскольку изображено Космическое дерево, то можно предположить, что в нем заключена сама Великая богиня. Тогда бог, срубающий дерево, способствует не уничтожению, а возрождению жизни и непрерывному обновлению Космоса.

И наконец, в древних культурах бык являлся символом верховной власти. Это относится и к кельтской традиции. У кельтов, помимо священного брака короля с лошадью, важнейшим ритуалом, освящавшим начало нового правления, был так называемый праздник быка. На этом празднике убивали белого быка, и специально назначенный человек пробовал мясо и кровь убитого животного. Затем он засыпал, и четыре друида пели над ним «песнь справедливости». В пророческом сне он видел того, кто должен стать королем, и,

проснувшись, рассказывал о своем видении.

Среди анималистических образов, встречающихся в религиозно-мифологической традиции кельтов, имеются по крайней мере два, связанные с древним и фундаментальным символизмом. Это вепрь (кабан) и медведь.

О почитании вепря (кабана) кельтами свидетельствует ряд археологических находок. Это, например, известняковая статуэтка бога с вепрем на груди и с кельтской шейной гривной из Эффиньи в бассейне Марны. Небольшая статуэтка (26 см высотой) датируется позднелатенским временем (I в. до н. э.), к которому относятся и бесчисленные кельтские изображения кабанов. В большинстве своем это маленькие бронзовые статуэтки. Иногда встречаются рельефы и чеканки из драгоценных металлов. К небольшому числу крупных скульптур относится бронзовый кабанчик из Неви-ан-Сюлли (департамент Луар), который датируется уже галло-римской эпохой. На рубеже II-I вв. до н. э. в Центральной Европе и Чехии появились золотые монеты (статеры) с изображением кабана на реверсе. В Швейцарии на клеймах мечей, относящихся к стилю так называемых «красивых мечей», часто встречается изображение кабана и человеческой маски. На боевых знаменах кельтов был изображен кабан. Наконец, у кельтов было принято класть в могилу часть туши вепря. Этот обычай существовал уже в гальштатскую эпоху и продолжал соблюдаться в латенское время.

В древней Ирландии вепрь (кабан) и свинья считались священными животными. В качестве сакральной жертвы свинья часто появляется в ирландских рассказах. По свидетельству святого Адамнана, в VII в. н. э. в Ирландии откармливали в течение осени большие стада свиней, которых резали в начале зимы, то есть в праздник Самайна. На роскошном королевском пиру, который был центральной частью праздника, ели свиное мясо, пили пиво, медовый напиток и вино.

С пиром на празднике Самайна связана история о свинье Мак-Дато, за обладание которой так яростно спорили два ирландских королевства — Коннахт и Улад: «Для гостей была заколота свинья Мак-Дато, которая семь лет вскармливалась молоком шестидесяти коров. Видно, ядом вскормили ее, ибо стала она причиной великого побоища между мужами Ирландии». И продолжение истории (состязания и ссоры, которые заканчиваются резней) — вполне в традициях ночи Самайна, когда хмельные напитки поглощались в избыточных количествах, а друиды и филиды не успевали успокаивать ссорившихся.

Праздничное угощение в Самайн является волшебным: свиное мясо и вино, пиво и мед дают доступ к вечности. Как уже упоминалось в предыдущей главе, в саге о короле Муйрхертахе волшебница из сида на пиру подает королю и его воинам волшебное вино, приготовленное ею из воды, и волшебную свинью, в которую она превратила папоротник. Эта пища насытила воинов.

Здесь можно вспомнить пир в Валгалле, Другом Мире скандинавской мифологии, где повар Андхримнир варил в котле Эльдхримнир кабана Сехримнира, который к вечеру каждого дня снова оказывался целым. В ирландских мифах теми же свойствами обладало мясо волшебного поросенка — одного из трех чудес сида, принадлежащих богу Дагде. Эти чудеса — три дерева, вечно приносящие плоды, бессмертный поросенок и вареный поросенок, который не уменьшается, когда его едят.

К числу характерных ирландских мифологических сюжетов относится охота на вепря. Например, в саге «Преследование Диармайда и Грайнне» Диармайд, возлюбленный Грайнне, жены Финна, в последний день года отправляется вместе с Финном охотиться на Дикого вепря. Диармайд убивает вепря, но получает смертельную рану, уколотившись об одну из его ядовитых щетинок. Только вода из исцеляющих рук Финна может спасти его. Финн неохотно идет за водой и, вспомнив о Грайнне, позволяет воде вытечь между пальцев. Он делает так дважды, а когда он возвращается в третий раз, Диармайд уже мертв. Существуют разные версии окончания саги. По одной версии Финн и Грайнне в конце концов примирились, по другой Грайнне оплакивала Диармайда всю свою жизнь.

Нетрудно заметить, что сага о Диармайде и Грайнне напоминает греческий миф об

Адонисе и Афродите. Афродита влюбилась в Адониса, как Грайinne в Диармайда. Афродита была женой Ареса, бога войны, как Грайinne была женой Финна, вождя фианны (братства профессиональных воинов). Подозревая, что жена изменяет ему с Адонисом, Арес послал вепря или сам принял образ вепря, который смертельно ранил Адониса. Равным образом полагали, что Финн устроил охоту на вепря, чтобы умертвить Диармайда. И Адонис, и Диармайд отправились на охоту против воли их возлюбленных. Погибшего Диармайда уносит прочь на своих позолоченных носилках бог Мак Ок. Это напоминает ежегодный ритуал, во время которого по улицам проносили изображение мертвого Адониса в сопровождении плакальщиц. Ложа, на которых выставляли изображения Адониса и Афродиты, можно сравнить с «Постелями Диармайда и Грайinne». В храмах Афродиты женщины занимались ритуальной проституцией. По преданию, то же самое должны были делать ирландские девушки на «Постелях Диармайда и Грайinne».

С образом вепря, или кабана, в кельтской религиозно-мифологической традиции тесно связан образ медведя. В галло-римских надписях Меркурий имеет эпитеты Моккус (поросенок, кабан) и Артайос (медвежий). На галльском языке медведь назывался Артос, на древнеирландском — Арт. Имя Артос содержится в названиях кельтских поселений — Артобрига в Винделиции<sup>47</sup>, Артодунум, современный Артен (департамент Луар). Наряду с медведем у кельтов почиталась медведица (Артио). В качестве примера можно привести маленькую бронзовую скульптурную группу, предположительно относящуюся к II или III в. н. э. Она изображает одетую по римской моде женщину, сидящую перед огромным медведем, разинувшим пасть. Рядом с женщиной на колонке стоит корзина фруктов, может быть предназначенная в жертву животному. На заднем плане — дерево с обломанными ветвями. Внизу посвятельная надпись: «Богине Артио».

В кельтской концепции медведь является королевским символом. Так, одного из верховных королей Ирландии, сына Кона Кетхатхака и отца короля — Судьи Кормака, зовут Арт («медведь»), от того же корня происходит и имя знаменитого короля Артура. Вепрь же — это жреческий символ: кельтские друиды сами называли себя вепрями. В артуровском цикле нашло отражение символическое противостояние (борьба) медведя и вепря.

В валлийской повести «Кулух и Олуэн» мачеха Кулуха, сына Килида, предрекала ему, что его женой может стать лишь Олуэн, дочь Избададена Бен-каура. Тогда Кулух отправился к своему двоюродному брату, королю Артуру. После краткой словесной стычки с привратником Кулух, вопреки правилам, верхом на коне въехал прямо в пиршественный зал. Король Артур и его воины прервали пир и с удивлением воззрились на него. Ничуть не смущаясь этим, Кулух обращается к Артуру и просит, чтобы король собственноручно обрезал ему волосы, а затем помог найти Олуэн. Король разослал своих людей искать Олуэн. Но прошел год, а поиски так и не увенчались успехом. Тогда Кей, Бедуир, Киндилиг, Кифаруид, Гурир Гуалстауд Иетод, Гуалхмей и Мену, лучшие воины короля, отправляются вместе с Кулухом на поиски девушки: они торжественно объявляют, что не покинут его, пока не найдут Олуэн или пока он не скажет, что ее нет на свете. И вот герои приблизились к большой крепости, и неподалеку от нее они встретили пастуха по имени Кустенин. От пастуха они узнали, что живут в этой крепости Избададен и его дочь Олуэн, но ни одному воину еще не довелось вернуться оттуда живым. Кустенин пригласил их к себе домой. По просьбе Кулуха жена пастуха потихоньку привела в дом саму Олуэн. «О девушка, — сказал ей Кулух, — я тебя люблю и ищу уже так давно. Идем же со мной!» Но Олуэн отвечала, что должна спросить разрешения у отца. Избададену же было предсказано, что он умрет, когда дочь его выйдет замуж.

Убив привратников и сторожевых псов, Кулух и его спутники предстали перед Избададеном и сообщили ему о цели своего прихода. Тот велел слугам поднять ему вилами веки, чтобы он мог видеть будущего зятя, и обещал назавтра объявить свое решение. Однако лишь на четвертый день Избададен согласился отдать свою дочь Кулуху, если юноша

<sup>47</sup> Винделиция — римская провинция (совр. Бавария).



выполнит его условия. Он поставил перед ним тринадцать трудных заданий. Самым трудным из них было последнее — вымыть, подстричь и побрить Избададена. Для этого Кулух должен был добыть кровь Черной ведьмы, ибо только ею можно было размягчить бороду Избададена, клык вождя кабанов Изгитирвина, а еще — ножницы и гребень, спрятанные меж ушей Турха Труита, Великого кабана. Непременным условием было участие в охоте короля Артура и его воинов.

Самым драматическим эпизодом этой повести является охота Артура на чудесного вепря. Турх Труит жил в Ирландии и опустошал страну. Артур кликнул всех воинов с британских островов и из Арморика и в Нормандии, ибо все они были его верными слугами и храбрыми бойцами. Собрав войско, Артур высадился на зеленом острове Эриу<sup>48</sup>, население которого встретило его как спасителя. Артур приблизился к логову Турха Труита, где тот жил со своей семьей поросятами. Со всех сторон спустились на вепря псы, но они не справились с Труитом. На другой день вновь началась битва, и рядом с ирландцами встали воины Артура, и снова победителем вышел Труит. На третий день Артур сам вышел сразиться с вепрем; девять дней и ночей продолжалась битва, но вепрь и его поросята снова остались невредимыми.

Тогда Артур послал Гурира Переводчика начать переговоры с вепрем. Гурир превратился в птицу и уселся над логовом Труита. Переводчик вежливо обратился к вепрям и попросил отдать ему гребень и ножницы. Те ответили, что не только не собираются отдать драгоценные талисманы, но намереваются отправиться в страну Артура и разорить ее. Узнав об этом, Артур поспешно погрузился на корабль вместе со своими воинами, лошадьми и собаками и отправился в Уэльс. В это время Турх Труит и его потомство вплавь пересекли море и высадились в Диведе.

На следующий день Артур отправился на его поиски. Во главе своры собак, которая шла по следу вепрей, бежал Кавалл, пес короля. Вепрь ушел из Глинн Нивер и остановился в Кум Керуин; там он убил четырех воинов Артура. Не успокоившись на этом, он убил еще четырех человек, но и сам был ранен. На рассвете следующего дня воины Артура вновь вступили с ним в схватку. Он лишил жизни троих из них и вдобавок уничтожил многих жителей тех мест. Артур догнал Турха Труита в Пелумиауке. Вепрь убил еще троих человек и убежал в Абер Тиуи, где он вновь сразился с воинами Артура и отправил в лучший мир двух охотников, в том числе короля Франции. В Глинн Исту собаки потеряли его след.

В Диффиринн Лоугор группа охотников обнаружила двух молодых вепрей — сыновей Турха Труита. В схватке с этими поросятами уцелел только один человек. Артур и его спутники пришли ему на выручку и спустили собак. Турх Труит, услышав отчаянный визг своих детей, поспешил им на помощь и убил множество людей и собак.

Воссоединившись, семья вепрей направилась к горе Аману. В горах были убиты две дочери Турха Труита и один из его сыновей. Турх Труит спустился в долину, и там были убиты еще двое его отпрысков, которые так храбро сражались в Диффиринн Лоугор — Гругин Кринс Серебряный и Говинниат Наследник. Трое вепрей бежали до Лух Эуин, где Артур их настиг. Турх Труит вышел на бой и перебил многих охотников и их собак.

Отдышавшись, трое животных продолжали свой бег до Лух Тауи, где Гругин Кринс Серебряный отделился от них. Охотники погнались за ним, настигли и убили. Говинниат Наследник бросился в гущу охотников, многих уничтожил, а затем направился в долину Иу, где ему встретился отряд охотников из Арморика. Он убил короля Арморика и двух знатных воинов, родственников Артура, но и сам пал под многочисленными ударами.

Между тем Турх Труит продолжал свой бег. Артур послал часть всадников с собаками гнать вепря к реке Северн, а остальные охотники должны были помешать ему ускользнуть. Как только Труит был окружен на берегу реки, несколько храбрых воинов, среди которых был Манауиддан, сын Ллира, одновременно бросились на него, схватили за ноги и сбросили в воду. Мабон, сын Медрона, и еще один всадник ухитрились выхватить у Труита из-за ушей

<sup>48</sup> Эриу — одно из древних названий Ирландии, имя эпонимной богини.

бритву и ножницы. И только гребнем они не успели завладеть, потому что, нащупав копытами дно, вепрь выскочил на берег, а тут уж ни пес, ни человек, ни конь не могли его догнать.

Турх Труит укрылся в Корнуолле, где его в конце концов настиг король Артур со своими воинами. Ценой невероятных усилий и больших потерь они сумели вырвать у него гребень. Убить Турх Труита было невозможно, потому что он был сверхъестественным существом. Однако им удалось столкнуть вепря в море. Никто не знает, куда он уплыл.

Охота короля Артура, чье имя происходит от названия медведя, на Турх Труита воплощает борьбу медведя и вепря, которые в кельтской мифологической традиции символизировали соответственно представителей светской власти (военного сословия всадников, из числа которых происходили кельтские короли) и духовной власти (друидов). Однако, как мы видели в первой главе, в исторической реальности противостояния сословий не было. Друиды пользовались, большим авторитетом в кельтском обществе и были мудрыми советчиками королей. Символически воплощенный в кельтской мифологии мотив противостояния жрецов и воинов (духовной и светской власти) представляет собой один из древнейших пластов общей индоевропейской традиции.

В греческой мифологии этот сюжет нашел отражение в мифе об охоте на белого Калидонского вепря. Символически белый цвет считается цветом духовной власти (например, друиды носили белые одежды). Калидонского вепря первой ранила дева-охотница Аталанта, вскормленная медведицей. Интересно отметить, что греческий миф об охоте на Калидонского вепря имеет связи с кельтской традицией. Название «Калидон» встречается в древнем наименовании Шотландии — «Каледония». Возможна этимология, согласно которой Каледония — это страна «кальдов», или кельтов.

В мифологической традиции кельтов вепрь и медведь не всегда противостоят друг другу. Они могут также изображать духовную власть и власть светскую в нормальных и гармонических отношениях, что соответствовало исторической реальности.

Еще одним важнейшим анималистическим символом кельтской мифологии был олень. Почитание этого животного восходит к древнейшим пластам человеческой культуры северных областей Европы и Азии. У лапландцев, гренландцев, сибиряков, самоедов (ненцев), монголов олень был сакральным животным, он почитался как самая ценная охотничья добыча. Однако даже в древнейших культурах образ оленя мог иметь и другое значение. Так, при раскопках мезолитических погребений были найдены оленьи рога, лежавшие на головах покойников. Таким образом, представление о связи оленя с загробным миром, его возможной роли как перевозчика душ умерших появилось в очень древние времена. Культ оленя сохранялся со времен палеолита, однако в период неолита с появлением и развитием земледелия символическое значение образа этого животного расширилось и приобрело новый смысл.

Важным и многозначным символом были оленьи рога. Их сходство с деревом связывало образ оленя с Мировым Древом. Благодаря ежегодной смене рогов олень стал символом обновления и возрождения. Кроме того, рога казались людям воплощением мужской оплодотворяющей силы. Таким образом, олень символизировал плодородие человека и природы в целом.

Олень мог быть и солнечным символом, ведь его рога напоминали расходящиеся лучи солнца. Поэтому его считали способным подарить человеку благословение богов и наделить его богатством и счастьем. У кельтов был даже особый амулет — диск из оленьего рога, который должен был «притягивать» разнообразные блага.

В религиозно-мифологических традициях Западной Европы олень и бык представлены вместе. В этом нет ничего удивительного, так как образы обоих животных выражают идею неиссякаемого космического плодородия и бесконечного возрождения и обновления жизни. Так в Западной Европе соединились арктический культ оленя и средиземноморский культ быка. Пересечение этих традиций нашло отражение в таком факте: ирландские слова «осс», «дам» и «аг» в сагах о королевстве Улад обозначают быка, а в сагах о королевстве Лейнстер

— оленя. В то же время обе традиции продолжали существовать отдельно: ульстерский круг саг связан с быком, а лейнстерский с оленем.

В Европе, в местах обитания кельтов были найдены изображения кельтского бога, имеющего атрибуты оленя. На створке алтаря, обнаруженного в Париже и хранящегося в музее Клюни, изображен бог с оленьими рогами на голове, сидящий с поджатыми ногами (в так называемой «позе Будды»); изображение снабжено подписью — «Цернунн» («Рогатый»). Этот памятник, благодаря которому мы знаем имя этого божества, датируется уже римским временем. Однако известны и более ранние подобные изображения.

На одном из наскальных рисунков, найденных в долине Валькамоника (Северная Италия; VII в. до н. э.), бог с оленьими рогами изображен стоящим, с гривной на шее. Отсюда мы можем сделать вывод, что Цернунн не принадлежит к числу кельтских божеств, которые приобрели человеческий облик только под римским влиянием. На монетах каталаунов<sup>49</sup> и других кельтских племен, относящихся еще к дорийскому периоду, рогатый бог изображен в характерной для него «позе Будды».

В дорийский период изображение Цернунна появляется на знаменитом серебряном культовом котелке из Гундеструпа (Ютландия), найденном в 1891 г. в болоте в окрестностях Аалборга. Высота котла 42 см, ширина 69 см, вес почти 9 кг. Место его изготовления точно не известно. Согласно одной из теорий, он был сделан где-то на юго-востоке, на территории скордисков в нижнем течении Дуная; по другой версии, это кельто-лигурийское<sup>50</sup> изделие II в. до н. э., захваченное кимврами<sup>51</sup> и вместе с ними попавшее на север. Чеканные стенки котла с внутренней и с внешней стороны покрыты серебряными позолоченными пластинами с рельефными изображениями.

На одной из пластин изображен Цернунн, в виде сидящего в «позе Будды» безбородого мужчины в облегавшей одежде с длинными рукавами. На голове у него ветвистые оленьи рога, на шее гривна, другую гривну он держит в правой руке, а в левой — змею с головой барана, которая будет часто сопровождать его на памятниках более позднего времени. Рядом стоит олень с точно такими же рогами. По всему фону разбросаны меньшие по размерам и менее значительные фигурки: быки, грифоны, гиена, дельфин, на котором сидит верхом маленький обнаженный мальчик. Цернунн здесь явно выступает в качестве властелина животных.

Относительно позы Цернунна были высказаны два предположения. Согласно первому, это была общепринятая у кельтов поза. Здесь можно вспомнить свидетельства Страбона и Диодора, утверждавших, что кельты привыкли скорее сидеть на земле, чем на скамьях и стульях. Второе предположение направлено против тех, кто объяснял позу Цернунна индийским влиянием: она появилась в официальных изображениях Будды только в I в. н. э., в то время как в шумерском искусстве она встречается еще в 3-м тыс. до н. э. Возможно, именно оттуда ее позаимствовали для изображения своих богов и индусы и кельты.

Отдельно стоит сказать об изображениях Цернунна римского времени. На рельефе алтаря из Сента, который датируется второй половиной I в. н. э., изображены сидящая богиня, держащая в одной руке рог изобилия, а в другой — фигурку птицы (предположительно голубки), и мужская фигура в «позе Будды», с гривной в одной руке и

<sup>49</sup> Каталауны — кельтское племя, жившее на территории Шампани.

<sup>50</sup> Лигуры — древние племена, занимавшие во 2-м тыс. до н. э. обширные территории в Европе. В VI в. до н. э. лигуры распространились по территории Южной Франции — от Приморских Альп до реки Ода. В конце IV в. до н. э. в этих местах появились кельты, которые в продолжение III в. до н. э. заняли оба берега Роны, подчинив себе местные племена. Однако в Нижнем Провансе традиции лигуров оказались весьма стойкими. В результате образовалась смешанная культура, получившая название кельто-лигурской.

<sup>51</sup> Кимвры — германское племя, включавшее также и кельтские элементы, обитавшее в Ютландии. Около 120 г. до н. э. кимвры вместе с тевтонами переместились к югу в 113 г. до н. э. они разбили римлян при Норее в Норике, а в 105 г. до н. э. — при Аравзионе (совр. Оранж) в Южной Галлии.

кошельком в другой. Голова мужчины не сохранилась, но поскольку он представлен с атрибутами Цернунна («поза Будды», гривна и кошелек), его принято считать Цернунном. Анонимная богиня на этом рельефе не имеет оленьих рогов. Однако во Франции и в Англии были найдены несколько бронзовых статуэток богинь с оленьими рогами, которые сидят, скрестив ноги, и держат в руках рога изобилия. Все это указывает на их родство с «рогатым богом».

В группе из Сента есть еще маленькая женская фигурка, стоящая у колен богини, — видимо, ее дочь. А вся группа в целом напоминает триаду греческих божеств подземного мира — Плутона, Деметру и Кору. После римского завоевания в искусстве Галлии часто смешивались образы кельтской и античной мифологии, и в группе из Сента кельтская триада богов подземного мира составлена по образцу греческой. Только здесь они выступают скорее не как хтонические<sup>52</sup> божества, а как боги плодородия; на это указывают такие атрибуты, как рог изобилия, кошелек, голубка.

Примерно тем же временем — I в. до н. э. — датируются две статуи, происходящие из Соммерекура. Мужчина здесь изображен сидящим в «позе Будды», к его голове изначально были прикреплены оленьи рога (большая часть их сейчас отбита); его спутница держит в руках рог изобилия; эти атрибуты позволяют идентифицировать его как Цернунна, а ее как богиню плодородия. Оба они держат сосуды, из которых кормятся три змеи с головами барана: две обвивают тело Цернунна, а третья находится у богини.

В окрестностях Отена была найдена статуэтка Цернунна: бог сидит в «позе Будды», на шее у него гривна, на голове отчетливо видны отверстия, куда были вставлены утраченные ныне рога. В руках Цернунн держит двух змей с бараньими головами и рыбьими хвостами.

Самым известным изображением Цернунна является стела из Реймса, датированная II в. до н. э. Цернунн находится в центре композиции. Он сидит в «позе Будды», на голове у него оленьи рога, на шее гривна. В руках бог держит мешок, из которого сыплются монеты. К «потоку» монет склоняются олень и бык. Рядом с Цернунном стоят Аполлон-Кифаред и Меркурий с кадуцеем (посохом с двумя змеями). Оба античных бога представлены в виде прекрасных обнаженных юношей. Их красота резко контрастирует с обликом пожилого бородатого Цернунна. Венчает стелу фронтоном, на котором изображена мышь — одно из животных подземного мира.

Один из самых необычных атрибутов Цернунна — змея с бараньей головой. Она изображена рядом с ним на котле из Гундеструпа, в группе из Сомеркура, на статуэтке из Отена и т. д. Однако «собственностью» Цернунна это создание не является. На одной из пластинок на котле из Гундеструпа оно сопровождает бога с колесом. На галло-римских памятниках такие змеи находятся рядом с кельтским Марсом и Меркурием. Змея с бараньей головой изображена на некоторых кельтских монетах, найденных в Вюртемберге, в Баварии, в Саксонии и в Богемии.

В связи с этим образом следует упомянуть золотую фигурку рыбы из клада 500 г. до н. э., найденного в Веттерсфельде (Германия). На ее поверхности выгравированы бегущие животные и стайка рыб, плывущих за морским существом с человеческой головой. Оба конца хвостового плавника рыбы заканчиваются головами баранов. Эту рыбу, по-видимому, можно рассматривать как аналог змеи с бараньей головой. Здесь следует вспомнить змей с рыбьими хвостами, которых держит Цернунн на статуэтке из Отена.

Змея в мифологических и религиозных системах многих народов считается сакральным животным подземного мира. И возможно, змея с головой барана имеет такое же значение. Дело в том, что при раскопках кельтских городищ в Галлии в жилых домах найдены украшенные бараньими головками глиняные подставки для дров, которыми растапливали домашние очаги. А в слое, лежащем ниже очагов, были обнаружены человеческие захоронения. Некоторые ученые полагают, что барана приносили в жертву как сакральное животное, посвященное культу огня в очаге и культу мертвых, похороненных под этим

<sup>52</sup> Хтонические боги (от греч. «земля») — божества земли и подземного мира.

очагом. Таким образом, змея с головой барана могла представлять собой божество подземного мира, связанное с культом мертвых. В то же время это мог быть символ плодородия и богатства, что не противоречит связи с потусторонним миром: наоборот, Другой Мир считался источником земного богатства и плодородия.

Атрибуты Цернунна (оленьи рога, сопровождающие его олень, бык, мышь и змея с бараньей головой, рог изобилия, кошелек и др. ) характеризуют его как связанного с циклами умирания и возрождения природы бога Другого Мира — подателя космического плодородия и богатства. Римляне охотно уподобляли Цернунна Меркурию, но он представляет также некоторые характеристики Марса, Геркулеса, Пана, Плутона. Все это свидетельствует о том, что Цернунн был одним из самых великих богов кельтского пантеона, а сопровождающая его на некоторых галло-римских памятниках богиня плодородия — ипостась Великой Богини, Матери-Земли.

Образ оленя и связанного с ним кельтского бога Цернунна часто встречается в литературе островных кельтов. В особенности это относится к кругу саг о лейнстерском герое Финне. Недаром в балладе об островах Аран, которую приписывают Финну, многократно упоминаются олени: «Аран многих оленей — море омывает его плечи — остров, где вскормлены многие воины, где синие копья становятся красными; отважные олени на его скалах, спелая клюква среди его вереска, студеной вода в его потоках, плоды на ветвях его дубов; борзые там и гончие псы; там ежевика и терновник темными ягодами; жилища там у лесных опушек, а в дубовых рощах пасутся олени; лиловый лишайник покрывает его скалы, трава зеленая без изъяна растет на его склонах, приятен вид его утесов, где скачут молодые олени и танцует форель... »

С оленями была связана вся жизнь Финна. Герой воспитывался в лесу Слиаб Блоом у двух женщин-друидов. Там он прошел воинскую инициацию. Затем он отправился к мудрецу Финегасу, который угостил его мясом Лосося Знания. Так Финн стал мудрейшим из людей. После этого он совершил свой первый подвиг — убил выходца из другого мира Айлена, ежегодно сжигавшего Тару. В награду за спасение королевской резиденции от разрушения Финн был назначен вождем фениев.

Надо сказать, что фении не были обычным войском. Они жили в лесах, больше занимаясь охотой, чем войной, причем излюбленной их добычей были олени. Ирландию они защищали не только оружием, но и своей силой. Среди фениев были только образованные люди, «сведущие в двенадцати книгах поэзии». Кроме того, каждый, кто хотел присоединиться к фианне, должен был пройти через ряд изощренных инициационных испытаний. Претендент должен был заплести волосы в косы и бежать по лесу, спасаясь от трех воинов. Тех, у кого дрогнуло в руке оружие, хрустнул под ногой сухой сук или растрепалась прическа, в фианну не принимали.

Один французский исследователь кельтской мифологии предположил, что детали этих испытаний указывают на родство фианны с оленями: косы на голове будущего фения напоминают оленьи рога; он убегает по лесу от воинов, как олень, гонимый сворой собак. Связь фениев с оленями становится еще более очевидной, когда их вождь женится на оленихе.

Случилось это так. Однажды Финну и его воинам встретилась молодая олениха, и они погнались за ней. Постепенно все отстали, кроме Финна и его собак, обладавших человеческим разумом, — Брана и Скеолана. Оказавшись в прекрасной долине, олениха неожиданно улеглась на траву, и псы принялись лизать ей шею и морду и играть с ней. Финн очень удивился, увидев это, и, прекратив преследование, отправился домой, в Алмуин. Олениха побежала за ним, по дороге играя с гончими, и смело вошла в его дом. Поздно ночью, едва Финн остался один, к нему явилась прекрасная молодая девушка в богатых одеждах и сказала, что она — олениха, на которую Финн охотился днем.

«Я отказала в любви, — рассказывала девушка, — Черному Друиду из сидов, и он заколдовал меня. Три года я была оленихой в дальнем лесу. Один из служителей Черного Друида пожалел меня. Он сказал, что, если я доберусь до ирландских фениев, у друида не

будет надо мной власти. Я бежала целый день и ни разу не остановилась, пока не оказалась в Алмуине. Не останавливалась я до тех пор, пока не увидела, что позади нет никого, кроме Брана и Скеолана. С ними я была в безопасности, потому что они сразу поняли, кто я».

Финн взял девушку-олениху в жены. У них родился сын, которого назвали Ойсин («оленок»). Таким образом, перед нами целое семейство оленей, и сам Финн — это, по видимому, бог-олень, а его фении — гении леса из рода оленьих.

В одной из валлийских мабиногион «Оуэйн, или Дама Источника» появляется персонаж, напоминающий Цернунна в качестве Властелина Природы. Однажды Кинон, один из воинов короля Артура, отправился на поиски опасных приключений и по дороге остановился на ночлег в одном замке. Во время ужина он попросил хозяев указать ему какого-нибудь ужасного противника, с которым он мог бы помериться силами. В конце концов владелец замка предложил Кинону встретиться с черным рыцарем, стражем волшебного источника. «... Ты выедешь на прогалину, посреди которой увидишь холм. На самом вершине холма сидит черный великан ростом с двух обыкновенных людей. У него всего одна нога и один глаз во лбу, зато в руках у него железная дубинка, которую не поднять и двоим. Не скажу, что этот муж отличается красотой, наоборот, он очень уродлив, но он страж леса. Вокруг него бродит тысяча диких зверей. Спроси у него, как тебе выехать с прогалины, и он покажет тебе дорогу. Если ты поедешь по ней, то найдешь то, что ищешь».

На следующее утро Кинон отправился на поиски великана. Выехав на прогалину, он увидел там скопище диких зверей. Увидел он и черного человека, сидящего на вершине холма, который был гораздо больше и страшнее, чем Кинон представлял себе по описаниям, а его железную дубинку не подняли бы и четыре человека. На приветствие черный человек ответил лишь угрюмым ворчанием. Тогда Кинон спросил у него, какую власть он имеет над дикими зверями, которые его окружают. Великан замахнулся своей дубинкой и ударил ею оленя так, что тот закричал. Тотчас на его крик из леса выбежало полчище зверей. Тут были животные всех разновидностей, а также змеи и драконы. Черный человек, оглядев их, махнул рукой, отпуская их гулять и кормиться, и они поклонились ему, как вассалы своему господину. «Видишь, какую я имею власть над животными?» — сказал Хозяин. Затем он указал Кинону дорогу.

В этой легенде Властелин Природы не имеет оленьих рогов, но «Мабиногион» был записан христианами, скорее всего монахами, которые не могли позволить себе изобразить рогатого бога их языческих предков. Однако Хозяин Леса очень похож на Цернунна, каким он изображен на котелке из Гундеструпа: он также окружен животными и осуществляет свою власть через посредничество оленя, и, наконец, в этой сцене присутствуют змеи, которые появляются почти всякий раз, когда речь заходит о Цернунне. Согласно валлийской легенде, лесной бог — это «черный человек», то есть божество подземного мира, и в то же время он царит над растениями и животными на поверхности земли. Этим он тоже напоминает Цернунна, который сочетает господство в подземном мире и власть над природой. Одноглазость и одноногость присущи многим мифологическим персонажам, они имеют магическое значение. Одноглазость верховного скандинавского бога Одина дает ему дар ясновидения. В ирландском эпосе фоморы, демоны, воплощающие изначальный хаос, тоже принимают облик одноногих и одноглазых существ. Их единственный глаз посередине лба символизирует изначальное единство, из которого все происходит, а также сверхъестественное видение.

Важнейшие анималистические символы кельтской мифологии и таинственный Властелин Природы, напоминающий галльского Цернунна, еще раз появляются в легендах о друиде Мерлине, друге короля Артура. По одной из легенд, сочетающей христианскую мистику и древнеязыческие верования, Мерлин был сыном христианской монахини Кармелис и посланца ада, явившегося к ней в облике птицы. Однажды Кармелис, восхищенная пением птицы, неосторожно последовала за ней на берег источника, прилегла на траву у подножия дуба и погрузилась в сон. Птица принялась порхать вокруг нее, а потом разбудила, трижды клюнув ее в ухо. Монахиня проснулась, и смутное предчувствие

несчастья охватило ее. Она отправилась к святому отшельнику Блейцу, жившему в чаще леса. Кармелис рассказала ему, что с ней случилось, и спросила, что последует дальше.

«Ты виновата в преступной неосторожности, — упрекнул монахиню святой человек. — Через девять месяцев ты произведешь на свет сына Черного Духа. Но не отчаивайся: когда ребенок родится, нужно будет его сразу же окрестить, тогда он ускользнет из-под власти дьявола». В положенный срок у Кармелис родился сын. Все тело новорожденного было покрыто шерстью. Увидев его, женщина пришла в ужас и принялась причитать, проклиная Черного Духа.

Новорожденный младенец, услышав эти слова, стал ее успокаивать: «Матушка, не плачьте, я вам не причиню никакого зла. Но мне так горько слышать, что вы называете моего отца Черным Духом». Вскоре к монахине пришел отшельник Блейц. Он окрестил младенца, и сразу шерсть, покрывавшая его тело, исчезла.

В эту эпоху Британия была захвачена германскими племенами, самым воинственным из которых было племя саксов. Бритты мужественно защищали свою землю, и первая большая битва между ними и захватчиками произошла, согласно летописям, в 455 г. при Аилесфорде. Вождем бриттов был Вортигерн, провозгласивший себя королем одной из провинций Уэльса. Во главе саксов стоял ужасный Хенгист. Победив саксов, Вортигерн отбросил их к самому морю. Полная победа была уже близко, но тут на горе себе и всей Британии он безумно влюбился в прекрасную Ровену, дочь Хенгиста. Чтобы добиться ее руки, он уступил Хенгисту область Кента.

Ровена была злой женщиной, под стать своему ужасному отцу. Она отравила сына своего супруга — доблестного Вортимера. Перед смертью он проклял саксов и предрек, что они будут бессильны перед бриттами, пока его собственные кости, голова Брана Благословенного и золотые драконы, зарытые в землю Луцем, сыном Бели, останутся скрытыми в земле Британии. Но Ровена собрала вождей бриттов и вождей саксов на большой пир, который должен был происходить в новогоднюю ночь в центре круга менгиров Стоунхенджа. Она знала, что в новогоднюю ночь менгиры покидают свои места и идут к реке напиться воды. А под этими менгирами и были спрятаны реликвии, о которых говорил Вортимер. Когда камни сдвинулись с места, коварная Ровена захватила их, а воины саксов выхватили оружие, тайком принесенное на пир, и перебили безоружных бриттов.

Вортигерн остался в живых, но теперь ему угрожали не только саксы, но и его собственный народ, считавший его предателем. Он решил укрыться в горах Уэльса и там построить неприступную крепость. Но стены, построенные днем, обрушивались на следующую ночь, и ни заклинания друидов, ни молитва аббата христианского монастыря не могли помешать этому. Так самые почтенные люди страны посовещались и заявили, что предотвратить разрушение крепости может только кровь ребенка, рожденного без отца.

Вортигерн прослышал о Мерлине и об истории его рождения, и послал за ним гонца. Представ перед королем, мальчик сказал, что знает о готовящемся жертвоприношении, но пользы оно не принесет.

«Ты утверждаешь, что ты знаешь больше, чем мои ученые советники?» — спросил король. «Очень может быть, — ответил малыш, — спрости-ка их, что находится под землей, в том месте, где ты хочешь строить крепость?». Ни друид, ни барды, ни аббат не смогли ответить. «Ну, что ж, я скажу вам это, — объявил ребенок. — В десяти футах под фундаментом находится большое озеро. Если я лгу, вы можете пролить мою кровь, но если я говорю правду, вы будете знать, что должны слушать меня». Начали копать и нашли озеро. «Спроси теперь у своих советников, что находится на дне озера», — сказал мальчик. Советники молчали. Мальчик велел искать на дне гигантскую раковину. Когда ее нашли, Мерлин сказал: «В раковине спят два дракона: один белый, другой красный. Когда восходит луна, драконы приоткрывают один глаз и переворачиваются, верхняя створка раковины поднимается, вода закипает и земля дрожит. Вот почему крепость обрушивается. Теперь берегитесь, так как драконы собираются выйти из раковины».

В самом деле, все увидели, как из воды поднимается голова первого дракона, за ней

голова второго, — и весь королевский двор охватила паника. Оба чудовища вышли из воды и бросились друг на друга, издавая ужасный рев. Они яростно бились три дня. Всем казалось, что красный дракон скоро падет в битве: он катался по земле в агонии. Но внезапно он возобновил бой. Изрыгнув мощную струю пламени, красный дракон сжег белого, а потом упал и тоже испустил дух.

Мерлин объяснил королю, что красный дракон представлял Уэльс, а белый — саксов. Бритты в конце концов победят, но Вортигерну следует отказаться от власти в пользу принца Утера Пендрагона, который нанесет страшное поражение врагам и остановит их нашествие у границ Уэльса.

Вортигерн отпустил Мерлина, и тот удалился в Броселиандский лес. Но король Утер Пендрагон хотел сделать Мерлина своим придворным бардом и повелел искать его по всей земле. Однажды, когда люди короля отдыхали на берегу пруда в Броселиандском лесу, к ним подошел одетый в лохмотья дровосек с всклокоченными волосами и лохматой бородой. «Плохо же вы выполняете ваше поручение, — усмехнулся дровосек, — если бы я искал Мерлина, я бы его уже нашел. Должен вам сказать, что никто не приведет его, если только сам король Утер не придет сюда за ним сам».

Узнав это, король Утер поспешно явился. На берегу пруда он увидел старого, горбатого и хромого пастуха с отарой овец. «Старик, ты не видел здесь дровосека дикого вида, одетого в лохмотья?» — спросил король. «Здесь нет других людей, кроме меня, — ответил старый пастух, — а эти овцы принадлежат человеку, за которым король должен прийти сегодня в лес. Если бы король соизволил бы прийти сюда лично, я отвел бы его к тому, кого он ищет». — «Я король», — сказал Утер. «А я Мерлин», — сказал пастух. Король привел его к своему двору. Здесь Мерлин, приняв вид человека почтенного возраста, сочинял поэмы, прославлявшие великие подвиги бриттов, и предсказывал будущее. Мерлин объявил королю Утеру, что у него родится сын Артур, который станет славой и гордостью всей Британии.

Это предсказание сбылось. Благодаря Мерлину Артур стал королем после смерти своего отца, а Мерлин, друид и бард короля, — единственным советником, которого Артур всегда слушал. Однако иногда Мерлин покидал королевский двор и жил в лесной глуши, общаясь с деревьями и водами, с оленями, с вепрями и волками. Он мог превращаться в любое животное. Ему случалось утром быть оленем, в полдень — вепрем и дубом — вечером.

Однажды Мерлин сопровождал армию бриттов на войну и принял участие в кровавой битве при Ардериде, где на его глазах погиб страшной смертью его лучший друг, король Гвендолеу. Это так потрясло Мерлина, что он потерял разум. Бросив свою золотую арфу на поле битвы, он бежал до берега моря. Там он нашел перо чайки, дунул на него, и оно отнесло его в Броселиандский лес. Повредившись рассудком, он жил в лесу как дикарь, бродя без цели и питаясь корнями.

Исчезновение Мерлина опечалило его сестру Гвендид и его жену Гвендолин. Они разыскали и вернули домой. Однако Мерлин умолял, чтобы ему разрешили вернуться в лес. Перед уходом Мерлин разрешил Гвендолин взять себе другого супруга, но предупредил, что ее избранник должен избегать встречи с ним, иначе Мерлин его погубит. Вернувшись в лесную чащу, Мерлин продолжал пророчествовать. Он читал по звездам о событиях, которые должны произойти, и таким образом однажды он узнал о предстоящей свадьбе Гвендолин. Тогда Мерлин оседлал оленя и, гоня перед собой стадо оленей, ланей и косуль, направился в город. Прибыв к дому, где должна была состояться свадьба, он вызвал Гвендолин, чтобы вручить ей свадебный подарок. Гвендолин подошла к окну, но, к несчастью, ее жених, забыв об осторожности, показался в окне вместе с ней. Тотчас Мерлин вырвал рога оленя, на котором ехал верхом, бросил их в жениха и разбил ему череп.

После этого Мерлин опять вернулся в лес. Однажды старый отшельник Блейц увидел пред собой какое-то голое существо, покрытое волосами, с бородой, напоминающей мох древних дубов, и с глазами, горящими, как у волка. Отшельник заступил ему дорогу и приказал, во имя Господа Бога, назвать свое имя. Странное существо ответило ему: «В те



времена, когда я был бардом в миру, меня все почитали. Когда я входил во дворцы, раздавались приветственные возгласы. Когда моя арфа пела, с деревьев падало блестящее золото. Короли нашей страны меня любили, иностранные короли опасались меня. Люди говорили: „Пой, Мерлин, пой о том, что произойдет!“ Теперь я лесной человек, и никому нет до меня дела. Я потерял мою арфу, а деревья с золотыми плодами срублены. Британские короли умерли, и другие короли угнетают страну. Люди меня называют Мерлин-Безумец, и все гонят меня, бросая камни».

«Бедный Мерлин, — воскликнул отшельник, — это я окрестил тебя когда-то. Иди, напейся из целебного источника воды, она излечит твой больной разум». Мерлин выпил воды, и разум вернулся к нему. Новость о его выздоровлении быстро распространилась по всей Британии и Арморику. Ему даже предлагали занять королевский трон, но он отказался. Отверг он и предложение Блейца пойти в монастырь: ему не хотелось разлучаться со своими соратниками и друзьями — друидами и бардами.

Согласно позднейшим версиям легенды, Мерлин, будучи уже довольно пожилым человеком, полюбил прекрасную Вивиану. Красавица хотела, чтобы Мерлин обучил ее искусству магии, сам же волшебник был ей безразличен. Постепенно она узнала, как лечить болезни, вызывать дождь, разговаривать с животными, ей стали известны все целебные и магические свойства растений. Однажды Вивиана пожелала научиться держать человека в заточении силою чар. Мерлин предвидел, чем для него обернется ее просьба, но не смог отказать возлюбленной. Узнав, как наложить чары, Вивиана тут же усыпила Мерлина и повторила только что выученное заклинание. Проснувшись, Мерлин увидел, что лежит на мягкой постели в волшебной комнате, а рядом с ним сидит Вивиана. Она сказала, что никогда не освободит его из этой тюрьмы, но будет часто приходить к нему. Легенда гласит, что Мерлин до конца времен будет пребывать в заточении где-то в Броселиандском лесу.

Несмотря на такое поэтическое и куртуазное завершение истории Мерлина, легко заметить, что древние легенды, сложившиеся вокруг его образа, представляет его Властелином Природы, могучим магом и прорицателем: он друид и в то же время вепрь и олень Броселиандского леса, а значит, еще одно воплощение Цернунна.

\* \* \*

Мы познакомились с «низшей мифологией» древних кельтов. Вопреки обычным представлениям о примитивности и грубости «низшей мифологии», кельтская мифологическая традиция сохранилась в достаточно полном виде: с одной стороны, в ней представлены древнейшие сакральные символы, восходящие ко временам индоевропейского единства и даже к более древним эпохам, с другой стороны, она содержит верования и ритуалы, которые сохранились до времен христианизации кельтского мира и были восприняты христианской церковью. Наконец, она отличается сложностью и глубиной, в известной степени смыкаясь с высшей частью религиозно-мифологической традиции, которую разрабатывали жрецы. Например, в культе камней и в мифах, посвященных священным деревьям, представлены такие важнейшие для всякой мифологической традиции символические понятия, как «Мировая Гора», «Мировое Древо», «Ось Мира», — символические воплощения «Центра Мира». Анималистические образы напрямую связаны с великими богами, знание о которых хранили друиды.

## **КОСМОГОНИЧЕСКИЕ МИФЫ**

Во всякой более-менее развитой мифологии центральное место занимают мифы о происхождении мира и Вселенной (космогонические). Прекрасный знаток архаических культур М. Элиаде дает этому такое объяснение. Для архаических обществ характерно

противопоставление между территорией обитания и неизвестным, неопределенным пространством, которое ее окружает. Обитаемая земля — это «Мир» («наш мир»), Космос. Неизвестная же, чужая, незанятая территория кажется архаическому человеку еще пребывающей в состоянии «Хаоса». Занимая ее, человек символически преобразует Хаос в Космос. «То, что должно стать „нашим миром“, — писал Элиаде, — нужно сначала „сотворить“, а всякое сотворение имеет одну образцовую модель — сотворение Вселенной богами». Поэтому мифология, как правило, начинается с космогонических мифов. Заканчивается же она обычно мифами о предстоящем конце света (эсхатологическими). Это связано с тем, что в многочисленных религиозных концепциях присутствует идея «совершенства начал», предполагающая, что в начале Времени только что сотворенный богами мир пребывал в полной гармонии. Течение Времени предполагает все большее удаление от «начала», а следовательно, утрату первоначального совершенства. Все, что происходит во времени, разрушается, вырождается и в конце концов погибает. Правда, периодически утраченная гармония периодически восстанавливается, хотя и далеко не в полной мере. Таким образом, как отмечает Элиаде, начиная с предземледельческой стадии культуры, все большее распространение получает нашедшая отражение в мифологии «регрессия Космоса в аморфное, хаотическое состояние, за которым следует новая космогония», то есть идея разрушений и воссозданий мира. Учение о вечном сотворении и разрушении вселенной присутствует во всех индоевропейских культурах.

Классическим образцом мифа о вечном сотворении и разрушении Вселенной являются космогония и эсхатология в германо-скандинавской мифологии. В начале времен не существовало ни земли, ни неба, ни моря, а лишь одна зияющая бездна посередине между севером и югом. Затем началось сотворение мира, в котором участвовали и природные стихии, и борющиеся между собой боги и гиганты. Лед и иней с севера и искры с юга смешались в изначальной бездне, и родился великан Имир. Первые боги Один, Вили и Ве убили Имира и из его тела создали мир: из крови — море, из мяса — землю, из костей — горы, из черепа — небо и т. д.

Этот мир с населяющими его людьми, богами, великанами, демонами обречен погибнуть в гигантской финальной катастрофе (рагнарок). Однако это конец только одного мира (вселенной, в которой главенствовал Один), но не всех возможных миров. Затем начинается новая эра. Земля возрождается из моря, свежая и полная силы. Мужчина и женщина, спрятавшиеся у подножия ясеня Иггдрасиля, дают рождение второй линии человечества. Новая раса богов занимает место прежней. Начинается новый изначальный «золотой век».

В кельтской мифологии, к сожалению, нет столь ярких и полных космогонических и эсхатологических мифов. Существовала даже теория, согласно которой кельтам вообще не были свойственны «высшие» формы религии и мифологии. Наличие же столь развитых космогонии и эсхатологии в германо-скандинавских мифах объясняли тем, что из всех индоевропейских мифологий германская ближе всех к изначальной протоиндоевропейской традиции. Однако содержащийся в кельтской мифологии древний и фундаментальный анималистический символизм свидетельствует о том, что она тоже очень близка к индоевропейским истокам. К тому же разработкой космогонических мифов занимались жрецы и друиды, создавшие сложное и глубокое учение, и конечно же они включили туда космогонию и эсхатологию, ныне утраченные, как и большая часть друидической доктрины. Но в сохранившихся источниках можно найти хотя бы фрагменты и отзвуки этого центрального раздела мифологии кельтов.

Прежде всего следует обратить внимание на один странный и загадочный кельтский ритуал, описанный Плинием Старшим в его «Естественной истории». По его словам, у галлов был чрезвычайно ценный талисман, которому приписывали фантастическое происхождение: летом многочисленные змеи собирались в одном месте, склеивались слюной и слизью своих тел и переплетались в тесный клубок — «змеиное яйцо». Шипение змей подбрасывало это яйцо в воздух, и тогда нужно было поймать его в плащ, прежде чем оно

коснется земли. Человек, поймавший змеиное яйцо, должен был спастись бегством, потому что змеи преследовали его до тех пор, пока путь им не преграждала река.

По словам друидов, для того, чтобы заполучить такое яйцо, следует дожидаться определенной фазы луны. И далее скептически настроенный Плиний, сообщая все это, замечает: «... как будто человек своей волей может заставить змей соотнести свои собрания с назначенной датой». В то же время Плиний утверждает, что он сам видел такое яйцо, и описывает его таким образом: «... оно размером со среднее круглое яблоко, и у него хрящеватая скорлупа, с многочисленными присосками, как на щупальцах полипа». Согласно Плинию, это яйцо считалось у друидов чудесным средством, помогавшим выигрывать тяжбы и получать покровительство власть имущих. Затем Плиний делает еще одну скептическую оговорку насчет истинной ценности этого талисмана. Он рассказывает, что один римский воин из племени воконтиев был казнен императором Клавдием за то, что во время суда носил на груди змеиное яйцо.

Уже давно было замечено, что змеиное яйцо по описанию Плиния чрезвычайно напоминает окаменелые останки морского ежа. Археологи нашли несколько экземпляров этого ископаемого, которые были погребены с большим почетом в кельтских могильных курганах. Например, еще в 1899 г. в Сент-Аманд-сюр-Севр (Франция) был раскопан курган 20 м в диаметре, окруженный земляной насыпью. К центру кургана вел прорытый в нем ход шириной 2 м и глубиной 3, 5 м. В кургане не было обнаружено никаких следов захоронения, он содержал только маленький ящик из шести кусков сланца, длиной около 20 см, в котором находились окаменелые останки морского ежа. Аналогичная находка была сделана 1961 г. в могильном кургане, раскопанном в Баржоне (Кот-д'Ор; Франция).

Судя по всему, это ископаемое имело для кельтов исключительную сакральную ценность, будучи символом какой-то важнейшей религиозной идеи, которую Плиний не понял, отнеся имеющееся у него почитание змеиного яйца к пустым суевериям. В его рассказе сочетаются конкретные сведения и фрагменты кельтской легенды, и это создает ряд несообразностей. С одной стороны, Плиний, описывая змеиное яйцо друидов, как будто имеет в виду «узел гадюк», когда перед зимней спячкой множество змей сплетается в клубок. С другой стороны, чистым вымыслом является то, что шипение змей подбрасывает это яйцо в воздух. Затем Плиний с большой точностью описывает окаменелые останки морского ежа, которые и являются «змеиным яйцом». Далее следуют фантастические подробности добычи яйца, а также описание его способности плавать по реке против течения даже с золотым грузилом.

В действительности рассказ Плиния имеет отношение к непонятому римским натуралистом древнему и фундаментальному символизму, связанному с космогоническим мифом. Дело в том, что во многих мифологических традициях вселенная возникает из космического (мирового) яйца. Ярче всего этот образ представлен в древнеиндийской мифологии. Космическое яйцо (Брахманда) является оболочкой «Золотого Эмбриона» (Хираньягарбха) — зародыша космического света. Это яйцо, спасенное лебедем Хамсой («Единственной Птицей»), плавает в изначальных водах. В сущности, космическое яйцо представляет собой форму, принятую Брахмой, существовавшим раньше самого Существования, вне Бытия и Небытия, своей собственной энергией разделившего божественное яйцо на небо и землю и создавшего зримый мир.

Природа космического яйца, плавающего в первоначальных водах, может объяснить, почему «змеиное яйцо» кельтов плавает против течения даже с золотым грузом (золото является символом космического света). Связь космического яйца и змеи в кельтском символизме достаточно естественна, так как змея — символ, воплощающий вечность, возрождение, плодородие. Таким образом, змеиное яйцо было высоким друидическим символом, ведущим к космогоническому мифу. Именно этот возвышенный символизм объясняет, почему над окаменелыми останками морского ежа был возведен курган. И римский всадник носил на груди этот талисман не из пустого суеверия, а потому, что ему был известен друидический символизм космического яйца. Равным образом император

Клавдий казнил его не потому, что осуждал суеверие, а потому, что выступал против друидов и их учения.

Познакомившись со свидетельством Плиния Старшего, мы только коснулись кельтского космогонического мифа и теперь обратимся к ирландским источникам — самому древнему циклу ирландских саг, так называемому мифологическому циклу. Этот цикл повествует «О происхождении и самой древней истории богов, людей и мира», то есть о мифическом периоде истории Ирландии.

В космогонических мифах сотворение мира — это эволюционный процесс, в котором за первым актом творения следует целая серия последующих. Мировое пространство наполняется не только элементами-стихиями, но и конкретными объектами (вода, суша, растения, животные, люди). Затем в новом мире формируется человеческое общество со своими установлениями и социальными структурами. Мифы о происхождении вещей и явлений более частного порядка по сравнению с происхождением мира и называются «мифами о происхождении». Они входят в состав космогонических мифов, потому что сотворение мира — образец всех более поздних творческих проявлений. «Любая вещь, — писал Элиаде, — обладает „происхождением“, потому что она была создана когда-то, то есть потому, что в мире нашла свое проявление какая-то мощная энергия и произошло какое-то событие. В целом происхождение какой-либо вещи свидетельствует о сотворении этой вещи». Поэтому мифы о происхождении содержат, дополняют и завершают космогонический миф: «они рассказывают, каким образом этот мир был изменен, обогащен или обеднен».

Мифический период Ирландии — это, с одной стороны, история появления сменявших друг друга древнейших обитателей острова, с другой — это типичное Начало Времен из мифов о происхождении, когда после сотворения мира все происходящее случается впервые, когда боги и герои создают мифические образцы для подражания. Традиция почти ничего не говорит о том, в каком состоянии находился остров до появления людей. Он в некотором роде «не существовал» совсем. Это соответствует подмеченным М. Элиаде представлениям людей архаических обществ, для которых незаселенная земля находилась еще в зачаточном состоянии Хаоса. Чтобы она превратилась в Космос, стала «Миром», ее надо заселить, освоить.

Первыми человеческими существами, появившимися на острове, были Кессайр и ее спутники. Они прибыли на трех кораблях, два из которых потерпели крушение у берегов Ирландии, и все, кто там находились, погибли. Третий корабль уцелел, и его пассажиры высадились на остров целыми и невредимыми. Это были Кессайр, ее отец Бит, двое других мужчин (Ладру и Финтан) и еще пятьдесят молодых женщин. Сначала мужчины разделили женщин: Финтан взял себе восемнадцать женщин и Кессайр, а Бит и Ладру — по шестнадцать. Через сорок дней после их прибытия в Ирландию начался Потоп. Первым гибель настигла Ладру. Это произошло на горе, которая по его имени стала называться Ард Ладран. Вторым утонул Бит; гора, где он погиб, получила название Слиаб Бета. Последней погибла Кессайр, а с ней пятьдесят ее спутниц; место их смерти было названо Куил Кесра.

В живых остался только один Финтан, которому выпала судьба стать ирландским примордиальным человеком (т. е. связанным с изначальной, вневременной традицией). Пережив потоп и пройдя через ряд чудесных превращений в различных животных, Финтан жил так долго, что стал свидетелем всех последующих нашествий и завоеваний Ирландии и в конце концов обратился в христианство<sup>53</sup>. Кроме того, Финтан был великим мудрецом, первым друидом и учителем красноречия.

Любопытно, что при этом он долгое время был нем, что для средневековых ирландцев казалось вполне нормальным явлением. В саге «Видение Фингена» женщина из Другого

<sup>53</sup> Кельтская традиция знает и других «примордиальных людей». Туана, сына Сдарна, принимавшего разные обличья и прожившего от времени первых мифических поселенцев в Ирландии до встречи с христианским святым Колумчилле, мы уже упоминали в разделе, посвященном кельтскому метемпсихозу. Сходный мотив сверхъестественных долголетия и мудрости встречается в истории мифического валлийского барда Талиесина.

Мира перечисляет королю Фингену чудеса, которыми отмечена ночь рождения будущего короля Конна Ста Битв: «Что же это за чудо еще? — спросил Финген». Женщина ответила: «Финтан, сын Бохры, сына Ноя, сына Этиара, сына Нуайла, сына Амда, сына Каина, сына Ноя, что сделался величайшим в этом мире мудрецом. Был бессловесен он в час, когда услышал гул потопа у склона горы Ойлифет. На гребне волны перенесло его на юго-запад Ирландии. Сделался он нем и лежал погруженный в сон, пока потоп покрывал землю. Воистину безмолвен он был с той поры и донине. Оттого-то и скрыта была правда об Ирландии, ее деяниях, пророчествах, старине и законах. Лишь один Финтан пережил потоп, и нынче ночью наслал на него господь дух Самуила-пророка в облике юноши. Опустились на губы Финтана солнечные лучи, и три углубления появились у него на затылке, отчего семь даров красноречия и семь цепочек примет его язык. Так открылась этой ночью старина и былые деяния».

Ирландцы ожидали от примордиального человека передачи традиционного знания, оправдывавшего их существование на протяжении всей истории легендарной и реальной, включая перемену религии. Финтан, сохранивший память обо всех волнах чудесных переселенцев, накатывавших на остров после потопа, рассказывает об этом в саге «Установление владений Тары». Полнее же всего мифическая предыстория Ирландии изложена в «Книге Захватов Ирландии», а мифическая география — в саге «Старина мест».

После потопа первой переселилась в Ирландию раса Партолона. Имя «Партолон» не ирландского происхождения; это — искаженное латинское «Варфоломей». Святой Джером утверждал, что значение имени «Варфоломей» — «сын того, кто останавливает воды» (имеются в виду воды потопа). Поэтому христианские переписчики саги назвали Партолоном предводителя нашествия на Ирландию, последовавшего сразу после Потопа. Партолон принадлежит к числу творцов или мифических предков, в первобытных мифологиях эти персонажи очень близки друг другу. У М. Элиаде есть интересное наблюдение о боге-творце, который, создав Мир и человека, отходит от дел. Завершить же акт творения он поручает мифическим предкам, которых сам же создал, прежде чем удалиться на покой.

В качестве мифического предка Партолон выводит мир из хаоса, создает озера, реки, равнины. При нем земля мало-помалу начинает обретать свой сегодняшний природный облик. Когда Партолон прибыл в Ирландию, там было только три озера и девять рек. К трем озерам Партолон добавил еще семь. Существует легенда о возникновении одного из них. Один из трех сыновей Партолона, Рудрайге, умер. Когда ему выкопали могилу, на дне ее забил источник, вскоре превратившийся в озеро Лох Рудрайге. До появления Партолона в Ирландии была всего одна равнина, которая называлась Сен Маг («старая равнина»), и на ней не было «ни корня, ни ветви дерева». К этой единственной равнине, распахав нощь, дети Партолона добавили еще три. Партолон закладывает основы экономики и цивилизации: поднимает целину, изобретает рыбную ловлю, охоту, земледелие. При нем строится первое жилище и первая гостиница, делается первый котелок, возникает пивоварение. Партолон окружает себя первыми друидами, первыми поэтами и первыми воинами. Во времена Партолона каждое событие происходило в Ирландии впервые. Например, однажды Партолон отправился на рыбалку, оставив свою жену и слугу Тобу охранять остров. Жена Партолона соблазнила Тобу, и так в Ирландии случилась первая супружеская измена. Когда совершили они этот грех, их охватила великая жажда. Они стали пить из всех чаш Партолона и все никак не могли напиться. Когда Партолон вернулся, он ощутил на краях всех чаш вкус их губ и, разгневанный их преступлением, убил собаку своей жены. Это было первое проявление ревности в Ирландии. Жена Партолона на все упреки отвечала, что в ее грехе виноват муж. Оставив жену вдвоем с другим мужчиной, он подверг их обоим слишком сильному искушению:

*Мед с женщиной, молоко с кошкой,*

*Пищу со щедрым, мясо с ребенком,  
Мастера с острым резцом,  
Мужчину с женщиной —  
Оставлять одно с другим всегда опасно.*

«Не на нас ложится этот позор, но на тебя», — заключила жена Партолона. Таков был первый приговор, произнесенный в Ирландии и получивший название «право жены Партолона».

При Партолоне произошла и первая битва с фоморами. Фоморы — это мифические существа, представляющие в ирландских мифах демонические, адские, темные силы. Считают, что слово «фоморы» означает «подводные». Во всяком случае, фоморы тесно связаны с морем и островами. Они прибыли в Ирландию на четырех кораблях, на каждом из которых было по пятьдесят мужчин и трижды по пятьдесят женщин. В сагах фоморы описываются как безобразные и злые существа. Их женщины не уступали мужчинам ни в силе, ни в уродстве. Например, Лот, мать предводителя фоморов, обладала силой целого войска и выглядела устрашающе — ее губы свешивались на грудь. Во время сражений фоморы принимали облик одноногих и одноглазых существ. Недаром их предводителя звали Кихол Брикенхос («безногий»), сын Голлда («одноглазого»), сына Гарба («грубого»).

Одноногие и одноглазые персонажи встречаются как в ирландской мифологии, так и в мифах других народов. Это явление можно трактовать и как уродство, и как ритуальную позу. Так, противник фоморов бог Луг обходит свое войско на одной ноге и прикрыв один глаз. И здесь явно идет речь о ритуальной позе. В то же время в сказках некоторых африканских племен встречались однорукие и одноглазые демоны. В данном случае это физическое уродство, подтверждающее их демоническую сущность. Независимо от происхождения такая особенность мифологических персонажей дает им магическую силу и указывает на связь с другим миром.

Все это в полной мере относится к фоморам. Они никогда не появляются в сагах как поселенцы Ирландии. Они принадлежат Другому Миру. Фоморы всегда ассоциируются с морем и островами, куда обычно и помещали кельтский Другой Мир. Уродство фоморов вызвано тем, что они не могут полностью проявиться в нашем мире; какая-то часть всегда находится в сиде. Возвращаясь в Другой Мир, они вновь обретают вид существ с двумя ногами, руками и глазами. Преобладание среди фоморов женщин и их по-женски злобный характер также указывает на их принадлежность к Другому Миру. В ирландской мифологии сверхъестественный мир — это мир преимущественно женский. В средневековых рассказах о волшебных холмах и островах бессмертия женщины играют гораздо более важную роль, чем мужчины. А в прекрасном Другом Мире саги «Приключения Кондлы» живут одни только женщины и девушки.

Фоморы воплощают силы изначального Хаоса, теснящиеся на границе организованного, обустроенного мира и постоянно угрожающие ему. В этом случае фоморы представляют оборотную сторону мира, в котором обитают мифические поселенцы Ирландии.

У христианских авторов фоморы становятся демонами или гигантами, которые наряду «с карликами, людьми с козьими головами и всеми безобразными существами» являются потомками Хама. В реальной истории Ирландии «фоморами» называли всех скандинавов. В ирландской же мифологии фоморы, являясь враждебной расой по отношению к обитателям Ирландии, первый раз появляются при Партолоне, который вынужден сразиться с ними. После семи дней битвы фоморы были побеждены и изгнаны. Однако вскоре они вновь появились в Ирландии. Как заметила одна французская исследовательница, «фоморы никогда не разоружаются, как никогда не разоружаются силы Хаоса, вечно „нижележащие“ и антагонистичные по отношению ко всякому Космосу».

История расы Партолона окончилась трагично. Потомки Партолона (пять тысяч

мужчин и четыре тысячи женщин) за одну неделю погибли от какой-то таинственной болезни. В живых остался только один человек. Смерть настигла людей расы Партолона на старейшей в Ирландии равнине Сен Маг. Предвидя свою гибель, все они собрались на этой равнине, чтобы живым было легче хоронить умерших.

Тридцать лет Ирландия оставалась пустынной. Затем на острове появилась следующая волна мифических поселенцев — раса Немед. Имя их предводителя означает «Священный». При Немед продолжилась ирландская космогония — становление физического и природного облика острова: появились двенадцать новых равнин и четыре новых озера. Одно из озер, Лох Аннин, образовалось так же, как некогда Лох Рудрайге. На дне могилы, вырытой для сына Немед Аннена, появился родник, из которого вскоре образовалось озеро.

Во времена Немед продолжалось развитие цивилизации. При нем были построены две первые круглые в плане крепости, в которых жили ирландские короли. Рвы одной из них были вырыты за один день четырьмя чудесными братьями-землекопами. На следующее утро Немед умертвил всех четырех: его испугали их ловкость и искусство, он опасался найти в них слишком могущественных противников.

На самом деле эти братья были фоморами. Они снова появились в Ирландии, и спутникам Немед предстояло долго и тяжело сражаться с ними. Немед дал фоморам четыре сражения и все выиграл. Но вскоре он и еще две тысячи человек погибли вследствие какой-то эпидемии. Потомки Немед, лишившись своего вождя, были побеждены фоморами и попали к ним в кабалу. Во главе войска фоморов стояли два короля: Морк, сын Деле, и Конанд, сын Фебара. Конанд построил башню на маленьком острове у северо-западной оконечности Ирландии. Оттуда фоморы распространили свою власть на всю страну и обложили народ Немед данью. Каждый год в праздник Самайна, 1 ноября, люди Немед должны были отдавать своим хозяевам две трети урожая, две трети молока и две трети своих детей.

В конце концов сыновья Немед подняли восстание. Во главе шестидесятитысячного войска они атаковали морскую крепость фоморов, башню Команда, разрушили ее, и сам Конанд погиб от руки Фергуса Летдерга, одного из сыновей Немед. Но вскоре после этого у берегов острова появился второй король фоморов Морк с шестьюдесятью кораблями. Он разбил войско сыновей Немед. Из шестидесяти тысяч воинов уцелели только тридцать. Эти люди под предводительством сыновей Немед — Старна, Иаборна и Фергуса Летдерга — сумели скрыться от преследователей на корабле. Некоторое время они оставались в Ирландии, но из-за болезней и из-за гнета фоморов вынуждены были покинуть остров. Часть из них удалилась «на Север Мира», а часть (люди Старна) — в Грецию.

Жители этой негостеприимной страны взяли их в рабство и использовали на самых тяжелых работах. Ирландцы должны были превратить скалы в плодородные поля. Для этого они набирали в кожаные мешки (по-ирландски — «болг») землю на равнине и несли ее на вершину скалы. В конце концов люди Старна сделали из этих мешков корабли и уплыли в Ирландию. Так в Ирландии появились Фир Болг («люди в мешках») — третья после потопа волна мифических переселенцев. Фир Болг высадились в Ирландии 1 августа, в день Лугназада, одного из больших кельтских праздников. Вместе с ними прибыли другие племена: Галеойн и Фир Домнанны, но все они считали себя представителями единого народа, которым правил один король. Эти племена, в отличие от предшественников, оставили потомков в Ирландии. «Книга Захватов Ирландии» часто упоминает о части населения, отличной от господствующей расы гойделов.

Некоторые исследователи считают, что миф о Фир Болг содержит воспоминание о реальных вторжениях в Ирландию различных групп кельтских племен. Слишком прямолинейно толкуя некоторое созвучие названий, они видят в Галеойн галлов, в Фир Домнанны — думнонов, а в Фир Болг — белгов. Однако еще в конце XIX в. Дарбуа де Жюбенвилль, один из крупнейших французских кельтологов, утверждал, что «Книга Захватов», в которой представлен мифологический цикл, — это разновидность ирландской теогонии (сказаний о происхождении богов). Делавшиеся в более позднее время попытки

найти в «Книге захватов» историческое зерно оставались по большей части безуспешными. Скорее всего, в ней описаны легендарные, а не исторические нашествия. Судя по тем деяниям, которые традиция приписывает Фир Болг, история их нашествия продолжает мифы о происхождении Ирландии.

Так, разделение земли является важным аспектом в процессе сотворения и оформления мира. «Книга Захватов Ирландии» именно Фир Болг приписывает изначальный раздел острова. Пять братьев-предводителей этого племени разделили страну между собой на пять провинций: Коннахт, Улад, Лейнстер и два Мунстера — Восточный и Западный. Согласно «Книге захватов», это деление Ирландии будет существовать всегда.

Однако Мир, который создавали Фир Болг, носил уже новый характер. Если расы Партолона и Немедаспахивали новь, создавали равнины, то с приходом Фир Болг эра аграрных цивилизаций закончилась. Они не создавали новых озер и равнин, зато при них началось политическое оформление общества. С Фир Болг традиция связывает введение священной королевской власти в Ирландии. Самой впечатляющей фигурой среди королей Фир Болг был Эохайд, сын Эрка. Миф рассказывает о его царствовании: «В его время не шел дождь, только выпадала роса; не было ни одного неурожайного года. Он первый начал вершить правосудие, и ложь была изгнана из Ирландии». Таким образом устанавливается принцип мистического сопричастия между королем и землей: хороший король делает землю плодородной, является залогом изобилия, процветания, безопасности.

Фир Болг еще владели Ирландией, когда остров захлестнула новая волна мифических переселенцев. Это были Туата Де Дананн — Племена Богини Дану. Существуют две версии истории об их прибытии в Ирландию. Версия более ранняя, чем «Книга Захватов», утверждает, что они прилетели по воздуху в окружении темных облаков, в течение трех дней, затмевавших свет солнца. По более поздней версии, Туата Де Дананн, как и более ранние переселенцы, прибыли на кораблях, но разрушили их сразу же после высадки на побережье Ирландии. Магическое облако сделало их невидимыми. Когда оно рассеялось, то Фир Болг увидели, что неожиданные противники захватили северо-западную часть Коннахта, построили лагерь и возвели вокруг него укрепления.

Согласно более поздним преданиям, Туата Де Дананн были «самыми красивыми, самыми изысканными в одежде и вооружении, самыми искусными в игре на музыкальных инструментах, самыми одаренными умом из всех, кто когда-либо приходил в Ирландию». В то же время войско Туата могло внушить величайший ужас своим противникам, потому что племена Богини во всем превосходили людей.

Туата Де Дананн были потомками Иаборна (сына Немедас), который после того изгнания из Ирландии ушел на «Север Мира». До прихода в Ирландию Туата Де Дананн пребывали на Северных островах Мира, где они постигали премудрость, магию, знание друидов, чары и прочие тайны, откуда не превзошли в этих искусствах всех людей мира.

С Северных островов они принесли в Ирландию четыре талисмана. Первым был камень Фаль, громко вскрикивавший под тем, кто должен был стать законным королем Ирландии. Название «Фаль» означает «светлый», «сверкающий», а также «изобилие», «знание» и пр. Этот камень находился в Таре, резиденции правителей Ирландии. Саму Ирландию нередко называли «Долина Фаль» или просто «Фаль». Символически камень Фаль был связан с возведением на трон, а тем самым с космогонией. М. Элиаде отмечал, что у земледельческих народов были довольно распространены представления о том, что с воцарением монарха символически повторяется сотворение мира. Необработанный камень представлял «первичную материю», или Хаос. Крик камня Фаль под ногой законного монарха означал сопротивление Хаосу процессу упорядочивания Космоса.

Вторым талисманом было копьё бога Луга. Оно всегда даровало победу своему обладателю. Как и другие магические копьё, оно являлось символом Оси Мира. В мифологиях традиционных обществ Ось Мира, проходившая через Центр Мира, связывала Небесный Полюс с его отражением — земным полюсом. Копьё может также символизировать Небесный луч и быть солнечным символом. Кроме того, копьё Луга, как и



другие чудесные копыя в кельтской традиции, было прообразом копыя из цикла Святого Грааля.

В символической интерпретации с копьем Луга тесно связан котел Дагды, который Туата также принесли с островов на Севере Мира. «Не случилось людям уйти от него голодными». Котел Дагды имеет несколько символических значений: это и котел изобилия, и средство воскрешения, и символ верховной власти. Когда он используется в этом последнем качестве, его эквивалентом служит чаша с хмельным напитком, вызывающим опьянение властью. Котел Дагды неотделим от копыя Луга: котел нужно наполнить кровью или ядом и погрузить туда копые, чтобы оно не уничтожило всех врагов. Котел — прообраз христианского Грааля из циклов о короле Артуре. Как известно, Грааль может чудесно насыщать своих избранников неземными яствами. К тому же с Граалем связано чудодейственное копые, пронзившее тело распятого Христа — «питающее, разящее и исцеляющее».

Четвертым талисманом был меч Нуаду, даровавший победу: «Стоило вынуть его из боевых ножен, как никто уже не мог от него уклониться, и удар его невозможно было отразить». Эти чудесные талисманы и магические знания наделили Племена Богини Дану сверхъестественным могуществом. Именно из них происходят все главные боги кельтского пантеона. Сама Дананн названа «матерью богов». Все Туата Де Дананн являются магами. Но, как и в мире людей, в божественных племенах есть привилегированные классы посвященных и воинов и плебс (земледельцы), который занимает низшее положение в сакральной иерархии. Среди Туата люди искусства были богами, а земледельцы не были.

Когда Фир Болг увидели Туата Де Дананн, они послали сильного и храброго воина по имени Сренг осмотреть лагерь Туата и постараться узнать как можно больше о новых пришельцах. Когда он приблизился к лагерю пришельцев, часовые Туата Де Дананн заметили его и послали ему навстречу одного из своих лучших воинов, Бреаса. Сренг и Бреас осторожно приблизились друг к другу. Подойдя на расстояние человеческого голоса, они остановились и, укрывшись каждый за своим щитом, стали друг друга разглядывать. Наконец Бреас прервал тишину. Он заговорил на своем родном ирландском языке: согласно ирландской христианской традиции, все первоначальные народности Ирландии произошли от одного отца, потомка Магога (к тому же Фир Болг и Туата Де Дананн происходили из рода Немед). Сренг, воин Фир Болг, был восхищен, услышав, как незнакомый воин говорит по-ирландски.

Они подошли ближе, и каждый поведал историю своего рода и показал свое оружие. Сренг принес два тяжелых копыя без острия, а Бреас — два очень легких и в то же время очень острых копыя. Каждому из них очень понравилось оружие другого, и они поменялись копиями. Бреас взял два тяжелых копыя, чтобы отнести их Туата Де Дананн и рассказать, каким оружием Фир Болг пользовались в битве. Сренг взял два легких и острых копыя Бреаса, чтобы показать Фир Болг, чем им угрожали Туата Де Дананн.

Прежде чем уйти, Бреас сказал Сренгу, что Туата Де Дананн поручили ему попросить у Фир Болг половину Ирландии. Если Фир Болг примут это предложение, то оба народа станут друзьями и, объединившись, отразят любое новое нашествие. Затем Сренг вернулся в Тару, которая уже была столицей Ирландии, а Бреас в лагерь Туата Де Дананн. Фир Болг решили не принимать предложение Туата: они подумали, что пришельцы, получив половину острова так легко, скоро захотят захватить всю страну. Фир Болг собрали армию и отправились в поход, чтобы атаковать захватчиков.

В это время Туата Де Дананн рассматривали копыя Сренга, которые принес Бреас. Туата пришли в ужас: копыя Фир Болг показались им более опасным оружием, чем их собственные. Туата Де Дананн бросили свой лагерь и начали отступать к юго-западу. Фир Болг настигли их на равнине Маг Туиред, и началось великое сражение — первая битва при Маг Туиред.

Вожди обеих армий заключили соглашение, что общего сражения не будет, но каждый день будет сражаться определенное число воинов, поровну с обеих сторон. Согласно

обычаю, Нуаду, король Туата, и Эохайд, король Фир Болг, командовали боем, но лично в битве не участвовали. Армию Туата в бой вел Дагда. Вечером первого дня преимущество было на стороне Фир Болг. Ночью оба войска восстановили свои силы с помощью магии, и назавтра сражение возобновилось с новым ожесточением; ни одна из армий не одержала решительной победы. На третий день Туата обратили в бегство Фир Болг, но у них не хватило сил, чтобы преследовать разбитого врага. Утром следующего дня снова произошло сражение.

Ночью короля Туата Де Дананн Нуаду посетила женщина удивительной красоты и разделила с ним ложе. Перед тем как удалиться, она зажгла в короле истинную ярость воина, а затем приняла образ вороны и облетела поле битвы. Нуаду понял, что это была Морриган, богиня войны. Он сам встал во главе своей армии, то же самое сделал Эохайд. Битва была жестокой и кровавой. Сренг, воитель Фир Болг, отсек ударом меча правую руку королю Нуаду. Фир Болг также потеряли своего короля: он покинул поле битвы, чтобы напиться воды из источника; за ним последовал отряд Туата Де Дананн, и сто стражей, сопровождавшие Эохайда, не смогли спасти ему жизнь. После смерти Эохайда победа в первой битве при Маг Туиред досталась Туата Де Дананн.

Еще до прихода в Ирландию Племена богини Дану заключили с фоморами союз, и король фоморов Балор, внук Нета, отдал свою дочь Этне в жены Киану, сыну Диан Кехта, бога-врачевателя Туата Де Дананн. От этого брака на свет появился Луг — верховный бог кельтов. Одержав победу над Фир Болг, воины Туата и их женщины стали решать, кому теперь править Ирландией. Нуаду, лишившись руки, не мог оставаться королем, ведь увечный король не мог обеспечивать счастье и процветание страны. Женщины настаивали на том, что лучше всего отдать королевскую власть Бресу, сыну Элата, короля фоморов, и тем самым скрепить договор с фоморами.

Здесь в ткань сурового космогонического мифа, наполненного вторжениями, битвами, тяжелой работой по превращению Хаоса в Космос, вплетается волшебная и красочная любовная история, рассказывающая о появлении на свет Бреса. Однажды Эриу, девушка из Племен Богини Дану, гуляла по берегу моря. Вдруг она увидела большой серебряный корабль. Волны пригнали его к берегу, и с корабля сошел прекрасный воин: до самых плеч ниспадали его золотистые волосы, одежда его была расшита золотом, на груди у него была золотая пряжка с драгоценным камнем, пять золотых обручей было на его шее. Он нес два копья с серебряными наконечниками и дивными бронзовыми древками и меч с золотой рукоятью, украшенной серебром и золотыми заклепками.

Воин и девушка возлегли вместе. Когда воин собрался уходить, Эриу принялась плакать. Она сказала, что многие юноши Туата Де Дананн добивались ее руки, но теперь она желает лишь его одного, и ей невыносимо расставание. «Избавишься ты от своей печали», — ответил воин. Он снял с пальца золотое кольцо и вложил в руку девушке, наказав не дарить и не продавать его никому, кроме того, на чей палец оно придется впору. «Еще одно томит меня, — молвила девушка, — не знаю я, кто приходил ко мне». — «Не останешься ты в неведении, — отвечал ей воин. — Элата, сын Делбаета, был у тебя. И от нашей встречи понесешь ты сына, и не иначе он будет наречен, как Эохайд Брес, Эохайд прекрасный». Вскоре Эриу родила мальчика и назвала его, как и сказал Элата, Эохайд Брес. Он рос так быстро, что в семь лет был развит как четырнадцатилетний.

Туата Де Дананн отдали власть над Ирландией Бресу, а он передал лучшим мужам Ирландии семь заложников, чтобы не понесла ущерба королевская власть, если он вдруг начнет вершить неправые дела. В это время три правителя фоморов — Индекс, сын Де Домнанн, Элата, сын Делбаета (отец Бреса) и Тетра — обложили Ирландию непомерной данью. Дагда, «бог друидизма», вынужден был каждый день таскать камни и копать рвы, строя крепость для Бреса. Силы же его все более истощались, потому что три лучших куска из своей доли он должен был отдавать уродливому шуту Криденбелу, который всячески им помывкал. Огма, самый сильный из героев Туата, должен был таскать дрова для очага фоморов.

Однажды ко двору Бреса пришел филид Племен Богини, по имени Корпре, сын Этайн. Скупой Брес велел поселить его в тесной и темной каморке, где не было ни огня, ни сидений, ни ложа, и накормить тремя маленькими черствыми лепешками. Корпре был очень недоволен и, проходя по двору, спел такую песню:

*Без пищи, что явится быстро на блюде,  
Без молока коровы, в утробе которой теленок,  
Без жилья человеческого в темени ночи,  
Без платы за песни поэтов пребудет пусть Брес.  
Нет отныне силы у Бреса.*

Это была первая песнь поношения, сложенная в Ирландии. С тех пор Бреса преследовали несчастья, а страна под властью недостойного короля перестала процветать.

Вскоре после этого Туата Де Дананн явились к Бресу и потребовали вернуть им королевство. Однако Бресу по его просьбе разрешено было остаться королем до конца семилетнего срока. Отсрочка была нужна ему для того, чтобы собрать «могучих людей из сидов», то есть фоморов, и снова поработить Туата Де Дананн. Сначала он отправился к своей матери, чтобы узнать, кто его отец. Эриу отвела сына к холму, с которого она когда-то заметила на море серебряный корабль. Там она достала кольцо, подаренное ей Элатой, и надела сыну на средний палец. Кольцо пришлось впору.

После этого мать и сын отправились в царство фоморов. Элата, узнав, что его сын плохо управлял Ирландией и фактически лишился королевской власти, принял его холодно, считая, что он заслужил свою участь. Но все же он представил Бреса могущественным вождям фоморов — Балору, внуку Нета, правителю островов, и Индеху, сыну Де Домнанн, владыке фоморов. Те собрали огромное войско: «Сплошная вереница их кораблей тянулась от островов Чужеземцев до самой Ирландии. Дотоле не знала Ирландия силы грозней и ужасней, чем войско фоморов».

Туата Де Дананн начали готовиться к большой войне. В отсутствие Бреса королем у них опять был провозглашен Нуаду, которому бог-врачеватель Племен Богини Диан Кехт приделал серебряную руку. Так Нуаду получил прозвище Аргетлам (Серебряная Рука). Позднее Миах, сын Диан Кехта, нарастил на этой руке плоть и так исцелил Нуаду. Поэтому Нуаду снова смог стать королем Туата Де Дананн. В это время при королевском дворе появился юный бог Луг, обладавший бесчисленными достоинствами, и ему было поручено верховное командование в предстоящей войне.

Начались приготовления к войне. Луг устроил совещание с главными героями Туата Де Дананн: сначала он встретился с двумя братьями — Дагдой и Огмой, а затем к ним присоединились братья Нуаду — Гоибниу и Диан Кехт. Они совещались целый год, а затем призвали к себе друидов Ирландии, чтобы узнать, на что способен каждый из них. Чародей по имени Матген сказал, что своим тайным искусством сумеет низринуть горы Ирландии на войско фоморов, кравчий обещал отвести от фоморов воды великих озер и рек Ирландии, но при этом сами ирландцы не будут испытывать недостатка в воде, хоть бы и пришлось им сражаться целых семь лет. Друид Фигол обещал напустить на войско фоморов три огненных ливня, которые на две трети отнимут у них силу и храбрость.

После этого Луг, Дагда и Огма начали подготовку к битве, занявшую семь лет. Как и во время первой битвы при Маг Туиред, на помощь Туата де Дананн пришла богиня Морриган. На этот раз она назначила свидание Дагде и пообещала ему сокрушить вождя фоморов Индеха Де Домнанн, «иссушив кровь в его сердце и отняв почки доблести». Две пригоршни его крови отдала она затем войску ирландцев. Когда позднее Индекс появился на поле битвы, он был уже обречен.

Когда обе армии уже стояли лицом к лицу, Луг собрал вождей Туата на последний

совет перед боем и еще раз спросил, что каждый из них собирается сделать для победы над фоморами. Кузнец Гоибниу обещал, что у воинов Туата не будет недостатка в волшебном оружии: ни одно копьё не пролетит мимо цели, а нанесенные им раны не заживут вовеки. Врачеватель Диан Кехт готов был быстро исцелять раненых, чтобы любой из них смог вновь сражаться уже на следующее утро. Медник Кредне вызвался делать заклепки для копий, кромки щитов, клинки для мечей и рукояти, а плотник Лухта — щиты и древки для копий. Воитель Огма объявил, что сокрушит самого короля фоморов и трижды девять его друзей и к тому же возьмет в плен большую часть вражеского войска. Поэт Койпре поклялся проклинать и порочить врагов, чтобы своей тайной властью лишить их стойкости в сражении. Две колдуньи, Бекуйле и Дианан, сказали, что нашлют чары на камни, деревья и дерн, так что станут они против врагов войском и обратят их в бегство. Колдуны, друиды, кравчие и сами Морриган и Дагда поклялись обрушить на врагов всю свою мощь.

Битва началась, и фоморы были поражены ее ходом: «Все их оружие, мечи или копья, что было повержено днем, и погибшие люди наутро не возвращались обратно. Не так было у Племен Богини, ибо все их притуплённое или треснувшее оружие на другой день оборачивалось целым, ибо кузнец Гоибниу без устали выделывал копья, мечи и дротики. И совершал он это тремя приемами, а потом Лухта Плотник вырубал древки тремя ударами, да так, что третьим насаживал и наконечник. Напоследок Кредне, медник, готовил заклепки тремя поворотами и вставлял наконечники, так что не было нужды сверлить для них дыры: сами они приставали».

Фоморы и сами пользовались волшебным оружием. Например, их королю Тетре принадлежал меч Орна. Стоило его обнажить и обтереть, как он начинал рассказывать обо всех совершенных с ним подвигах, «ибо, по обычаям тех времен, обнаженные мечи говорили о славных деяниях. Оттого воистину по праву протирают их, вынув из ножен. И еще в ту пору держали в мечах талисманы, а с клинков вещали демоны, и все потому, что тогда люди поклонялись оружию, и было оно их защитой». Но все-таки не было у фоморов таких искусных оружейников, как у Туата Де Дананн, и не могли они так быстро чинить поврежденное оружие и делать его снова пригодным для битвы.

Кроме того, Туата Де Дананн умели быстро исцелять раненых воинов и даже возвращать к жизни убитых. Над источником Слане творили заклятья сам Диан Кехт, его сыновья Октриуйл и Миах и дочь Аирмед. Затем в источник погружали сраженных насмерть воинов, а выходили они оттуда целыми и невредимыми.

Чтобы узнать, почему не редуют ряды воинов Туата и почему не иссякают запасы их оружия, фоморы послали в лагерь противников шпиона — сына Бреса и богини Бригиты Руадана. В его жилах текло больше крови расы Туата, чем крови фоморов, потому что его мать была дочерью Дагды, а отец сыном Эриу. Только его дед с отцовской стороны Элата был фомором. Руадан был хорошо встречен Туата Де Дананн и воспользовался этим дружеским приемом, чтобы проникнуть в оружейную мастерскую, где с такой ловкостью и таким искусством работали Гоибниу, Лухта и Кредне. Понаблюдав за их работой, Руадан вышел из лагеря Туата, вернулся к фоморам и рассказал им то, что он видел. Фоморы отослали его обратно в лагерь Туата Де Дананн с приказом убить кузнеца Гоибниу, чтобы в следующей битве Туата Де Дананн не смогли заменять сломанное оружие. Руадан направился прямо в оружейную мастерскую и попросил сделать ему копьё. Гоибниу тут же выковал железный наконечник, Лухта сделал древко, а Кредне — заклепки. Получив копьё, Руадан ударил им Гоибниу, но тот выдернул его и метнул в Руадана, да так, что пронзил насквозь. Затем Гоибниу бросился в Источник Здоровья и исцелился, а Руадан из последних сил добрался до своих и умер на глазах своего отца и множества фоморов. Его мать Бригита выступила вперед и принялась оплакивать сына. Так в Ирландии в первый раз услышали крики и плач.

В день решительного сражения армия фоморов, чрезвычайно многочисленная, хорошо вооруженная, производила впечатление могучего и несокрушимого войска: «... и не было среди них вождя или героя, что не носил бы кольчуги на теле, шлема на голове, тяжелого

разящего меча на поясе, крепкого щита на плече, да не держал в правой руке могучего звонкого копья. Воистину, биться в тот день с фоморами было, что пробивать головой стену, держать руку в змеином гнезде или подставлять лицо пламени». Многие из фоморов сражались в виде одноногих и одноглазых существ, что увеличивало их магическую силу.

Хотя воеводой армии Туата Де Дананн был Луг, вожди Туата, слишком ценя жизнь юного героя, оставили его в лагере под охраной девяти воинов. Войско в битву повел Нуаду. Но как только началось сражение, Луг вместе со своим возницей ускользнул от стражей и, взойдя на колесницу, помчался на поле битвы. Приняв командование, он обошел свое войско в ритуальной позе — на одной ноге и прикрыв один глаз, тем самым увеличивая магическую силу армии.

Затем обе армии издали громкий клич и устремились друг на друга. Долгой и кровавой была эта битва: «Ужасен был шум громовой, исходивший от битвы; крики бойцов, стук щитов, звон и удары кинжалов, мечей с костяной рукоятью, треск и скрип колчанов, свист несущихся копий и грохот оружия. В схватке едва не сходились кончики пальцев бойцов, что скользили в крови под ногами и, падая, стукались лбами.... Река Униус несла в ту пору немало трупов». Сам король Нуаду погиб, сражаясь с вождем фоморов Балором.

Чтобы отомстить за Нуаду, против Балора вышел Луг. Балор был очень опасным противником, поскольку его единственный глаз обладал чудовищной силой. Эту силу Балор приобрел, когда друиды его отца варили волшебные зелья. Отравленный пар от варева проник в глаз Балора. С тех пор его называли Балор с Губительным Глазом. Ужасный глаз Балора открывался только на поле брани, когда четверо воинов поднимали ему веко проходившей сквозь глаз гладкой палкой. И тогда многотысячное войско, глянувшее в этот глаз, не могло устоять даже против жалкой горсточкой бойцов.

Балор был уверен, что Луг не сможет одолеть силу его глаза. Однако победа в схватке досталась предводителю войска Туата: «Когда же подняли веко Балора, метнул Луг камень из своей пращи<sup>54</sup> и вышиб глаз через голову наружу, так что воинство самого Балора узрело его. Пал этот глаз на фоморов и трижды девять из них полегли рядом... »

В это время на поле битвы появилась богиня Морриган и принялась ободрять воинов Туата, призывая их драться свирепо и яростно. Фоморы обратились в бегство; их гнали до самого моря. В одном из последних поединков Огма и один из королей фоморов Индекс пронзили друг друга копьями и вместе пали замертво.

В большой опасности оказался Брес, которого Луг увидел одного, без всякой охраны. Чтобы спасти свою жизнь, Брес сказал: «Лучше оставить мне жизнь, чем сгубить!» — «Что же нам будет за это?» — спросил его Луг. «Коль пощадите меня, то вовек не иссякнет молоко у коров Ирландии», — ответил Брес. Луг, посоветовавшись со своими мудрецами, сказал Бресу: «Это не спасет тебя, ибо не властен ты теперь коров напитать молоком. Чем еще ты заслужишь пощадку, о Брес?» — «А вот чем, — ответил Брес, — если оставят мне жизнь, будут ирландцы снимать урожай каждую четверть года». Опять посоветовавшись с мудрецами, Луг решил, что ирландцы не смогут воспользоваться этим даром, потому что за четверть года им не успеть вспахать и засеять землю, вырастить урожай, собрать его и съесть весь хлеб («им нужна весна, чтобы пахать и сеять, начало лета, чтобы зерно налилось, начало осени, чтобы оно созрело и его сжали, и зима, чтобы есть хлеб нового урожая»). Но он обещал Бресу спасти ему жизнь, если он откроет ирландцам, как пахать, сеять и жать. На это Брес ответил: «Скажи всем, пусть пашут во вторник, поля засевают во вторник, во вторник пусть жнут». Этот хитрый ответ спас жизнь Бресу.

Между тем фоморы, убегая, унесли с собой арфу Дагды. Эта магическая арфа исполняла три мелодии: одна заставляла плакать, другая — смеяться, а третья погружала слушателей в сон. Чтобы вернуть драгоценный инструмент, Дагда, Луг и Огма (недавняя смерть не помешала ему быть живым в мифической реальности) бросились в погоню за

<sup>54</sup> По другим вариантам традиции, оружие, которым Луг сразил Балора, представляло собой копье или раскаленный докрасна брусок железа.

фоморами. Оказавшись на берегу моря, они вошли в пиршественную залу, где Брес и Элата устроили праздник для других вождей фоморов. На стене залы висела арфа Дагды. Тогда Дагда позвал арфу двумя ее именами: «Дуб двух зеленей» и «Песнь четырех углов». Тотчас арфа слетела со стены, убила девять человек и упала в руку Дагде. Заиграв на ней, Дагда заставил всех присутствовавших женщин рыдать от первой мелодии, затем развеселил женщин и детей второй мелодией и, наконец, усыпил всех, кто находился в зале, третьей мелодией. Воспользовавшись этим, Луг, Дагда и Огма благополучно ускользнули из лагеря фоморов. Затем весь скот Ирландии, вслед за чудесной черной телкой, полученной Дагдой в награду за его труд на строительстве крепости фоморов, сошелся к Туата. Богини войны Морриган и Бадб возвестили «о яростной схватке и славной победе величайшим вершинам Ирландии, волшебным холмам, устьям рек и могучим водам».

Однако на этом ирландский космогенез не закончился. После победы над фоморами Туата Де Дананн некоторое время владели Ирландией. Затем на острове появилась последняя волна завоевателей — так называемые Сыновья Миля, или гойделы, предки исторических ирландцев. После долгих странствий через Египет, Крит и Сицилию гойделы случайно оказались в Испании, и один из них, Брегон (отец или дед Миля), построил там башню. Как-то раз, ясным весенним вечером, Ит, сын Брегона, взобрался на верхушку башни и принялся вглядываться в морскую даль; вдалеке он увидел берега Ирландии. Напрасно его брат Брего уверял его, что это не земля, а лишь облако на небе. Очарованный представшим ему видением, Ит, взяв с собой сто пятьдесят воинов, вывел свой корабль в море и поплыл к Ирландии. В это время Ирландией управляли три короля Туата Де Дананн — Мак Куйлл, Мак Кехт и Мак Грене. Их супругами были три эпонимные богини, каждая из которых олицетворяла Ирландию — Банба, Фотла и Эриу.

Ит и его спутники благополучно высадились на пустынный берег острова и двинулись в глубь страны. В конце концов они добрались до крепости Айлех Нейт, где как раз находились короли Мак Куйлл, Мак Кехт и Мак Грене. Фоморы убили Нета, построившего эту крепость, и теперь короли делили его стада и владения. Три короля приветливо встретили Ита и попросили его рассудить их спор по поводу наследства Нета. Ит сказал: «Вершите дело по справедливости, ибо воистину хороши ваши земли: в изобилии здесь плодов и меда, злаков и рыбы, не донимают здесь ни жара, ни холод. Все тут найдется, что нужно». После этого он распрощался с королями и отправился обратно к своему кораблю. Но из его слов они заключили, что Ит хочет захватить Ирландию. Поэтому короли решили его погубить и послали ему вдогонку военный отряд. Ит был убит на равнине, которая в память о нем стала называться Маг Ита, «равнина Ита». Оставшиеся в живых спутники Ита унесли с собой тело убитого вождя, вернулись на корабль и уплыли в Испанию.

Тогда Сыновья Миля, родичи Ита, решили отомстить за убийство и захватить Ирландию. Они снарядили тридцать шесть кораблей и поплыли в Ирландию. Вождями были король Донн, поэт и судья Аморген, военачальник Эремон, а также Эбер. Их сопровождали Лугайд, сын Ита, их собственные сыновья, сыновья Брегона и множество других героев. На кораблях, кроме воинов, находились также семьи вождей этой морской экспедиции. Не все участники похода достигли берегов Ирландии. Эреннан, младший сын Миля, взобрался на верхушку мачты, чтобы увидеть Ирландию, упал в море и погиб. В дороге умерла также Скене, жена поэта Аморгена. Сыновья Миля высадились на юго-западной оконечности побережья Ирландии, в том месте, где до этого высаживался Ит. Здесь похоронили жену Аморгена и назвали эту бухту Инбер Скене по ее имени. Формирование облика острова продолжалось и в этом последнем разделе мифологического цикла. Так, в ту самую ночь, когда пришли в Ирландию Сыновья Миля, появилось озеро Лох Луигдех. С этим озером связана странная легенда, в которой отразилось характерное для древней ирландской литературы стремление связывать географические названия с именами мифологических персонажей. Как-то раз Лугайд, сын Ита, купался в Лох Луигдех, а его жена Фиал (что значит «стыдливая») купалась в реке, вытекающей из озера. Лугайд проплыл из озера в реку и приблизился к тому месту, где купалась его жена. Она, увидев его обнаженным, умерла от

стыда. Река, в которой она погибла, была названа по ее имени.

Между тем после высадки Сыновей Миля на берег острова, началась война за Ирландию. Первой была битва при Слиаб Мис, в которой обрушились на Сыновей Миля Туата Де Дананн. На этот раз «Книга Захватов» называет их демонами и фоморами. С тех пор Сыновья Миля считали Слиаб Мис «самой несчастливой горой, что встретила им в Ирландии, ибо там на их долю пришлось самая первая битва». Затем гойделы сразились с демонами в обличье фоморов, которых своими чарами наслали на них Племена Богини Дану.

Затем Сыновья Миля отправились далее, на северо-восток. По дороге они встретили трех богинь и королей — Банбу, Фотлу и Эриу. Каждая из них просила, чтобы ее именем был назван остров. Поэт Аморген обещал это и Банбе, и Фотле. Эриу же они встретили в Уснехе, центральной точке Ирландии. Она обратилась к Сыновьям Миля с такими словами: «Приветствую вас, о воины! Давно уже провидели мудрецы ваш приход, и вам достанется этот остров до конца дней. Вовеки не найдется лучшего острова к востоку земли, и никогда не появится род достойней, чем ваш». — «Славное это пророчество», — сказал Аморген. Но тут вмешался Донн, старший из Сыновей Миля. «Не ее благодарить нам за это, — сказал Донн, — но наших богов и могущество». — «Не годится говорить тебе так, — ответила Эриу, — ибо тогда не принесет вам блага этот остров и не будет умножаться здесь ваше потомство. Исполните же мою просьбу, о потомки Миля и род Брегона, пусть зовется этот остров моим именем!». — «Да будет так во веки веков», — сказал Аморген. Донн погиб, утонув, еще до того, как Сыновья Миля окончательно обосновались в Ирландии. Он был похоронен на небольшом островке у западного побережья Ирландии, который с тех пор назывался Дом Донна и считался царством мертвых, куда уходили после смерти потомки Сыновей Миля.

Сыновья Миля прибыли в столицу Ирландии Тару и там встретились с тремя королями — Мак Куйллом, Мак Кехтом и Мак Грене и потребовали, чтобы короли или сразились с ними, или признали их господство. Короли Туата попросили трехдневной отсрочки, чтобы обдумать свое решение. В действительности они хотели, чтобы за эти три дня их друиды успели сотворить заклинания, которые помешали бы Сыновьям Миля завладеть островом. Мак Куйлл, первый король Туата, предложил поэту и судье Сыновей Миля Аморгену решить, кому владеть островом, — под страхом смерти за ошибочное суждение. «Вот что скажу я, — сказал Аморген, — пусть остается этот остров в их власти». Сыновья Миля спросили, куда им идти. «Прочь, за девять волн», — ответил Аморген. Это было первое решение судьи, услышанное в Ирландии.

Они сели на корабли и удалились на это таинственное расстояние — «за девятую волну», которой кельты придавали магическую силу, а затем вновь подошли к берегу. Однако первая их попытка вновь высадиться в Ирландии окончилась неудачей, так как демоны отвели им глаза, и они все время видели перед собой крутые горы. Им пришлось трижды обогнуть остров, прежде чем они сумели приблизиться к его берегу. Тотчас друиды и филиды Туата Де Дананн запели магические заклинания. Поднялся волшебный ветер и отнес корабли Сыновей Миля далеко в море (это был особый «друидический ветер», который не дул выше верхушек мачт). Тогда Аморген пропел заклинание, обращаясь к земле Ирландии и прося ее быть благосклонной к Сыновьям Миля:

*Стремлюсь я к ирландской земле,  
Омытой морем обильным,  
Обильны частые горы,  
Часты леса многоводные,  
Многоводны реки в извилах,  
В извилах глубины озер,  
Глубок на холме источник,  
Источник собраний народа,*

*Собраний правителя Темры<sup>55</sup>,  
Темры, холма народов,  
Народов потомков Миля —  
Миля, что плыл с кораблями;  
Великий корабль — Ирландия,  
Ирландия гор зеленых,  
Воистину песнь искусства...*

После этого ветер стих, и Сыновья Миля наконец высадились на берегах Ирландии. Судьба острова была решена в битве при Таильтиу (в Уладе); на этом месте ежегодно происходил грандиозный праздник, устройство которого приписывали богу Лугу. В битве при Таильтиу Сыновья Миля разбили войска Туата, погибли даже три короля и три королевы Племен Богини Дану.

После того как Сыновья Миля завладели островом, между Эремоном и Эбером возник спор, кому править страной. Аморген, приглашенный в качестве третейского судьи, вынес такое суждение: «Наследие вождя Донна пусть останется второму сыну, Эремону, а наследие после него — Эберу». Однако Эбер, не удовлетворенный этим решением, настоял на разделе острова: Эремон получил королевство на севере, а Эбер — на юге. Затем братья стали делить три горных хребта, «хранивших сверкающие сокровища». В северной части острова было два таких хребта, а в южной — только один. Недовольный выпавшим ему жребием Эбер взбунтовался против Эремона и был убит им, однако распря продолжалась и между потомками обоих братьев. Уже в исторический период, пока Ирландия обладала политической независимостью, при династическом наследовании соблюдалась очередность между двумя линиями, восходившими к двум легендарным братьям.

Очевидно, что центральное место во всем ирландском мифологическом цикле занимает самый яркий и самый важный эпизод — вторая битва при Маг Туиред. Битву при Маг Туиред уже давно сравнивали с мифической войной между двумя соперничающими группами богов скандинавской мифологии — асами (основная группа богов во главе с Одином) и ванами (боги плодородия). Та и другая война представляют собой космическую битву, когда борьба двух групп богов иллюстрирует противостояние первобытных космических сил. В той и другой войне важную роль играет магическое оружие. Один начинает сражение с ванами, метнув в них копье:

*В войско метнул копье Один,  
Это тоже свершилось в дни первой войны.*

Здесь сразу вспоминается чудесное копье Луга, один из четырех талисманов Туата Де Дананн. Для участников обеих войн (асов и ванов, Туата и фоморов) характерна имеющая магическое значение физическая деформация. Так, в «Прорицании вельвы» рассказывается о том, что отсутствие одного глаза давало Одину способность предвидеть будущее. В ирландском эпосе фоморы сражаются в облике одноглазых и одноногих существ. И Луг, предводитель Племен Богини, чтобы вселить в души воинов Туата мужество, обходит свое войско, поджав одну ногу и прикрыв один глаз.

Сравнение с асами и ванами позволяет прояснить природу и характер конфликта между Туата и фоморами. Как известно, война асов и ванов не завершилась решающей битвой. Устав от долгой борьбы, асы и ваны заключили мир. Вожди ванов — боги Ньерд, Фрейр и богиня Фрейя — были приняты в общество асов, принеся туда плодородие и богатство,

<sup>55</sup> Темра — другое название Тары, резиденции верховного короля Ирландии.



которые они олицетворяли. С тех пор асы и ваны жили в совершенном согласии; все боги стали называться асами, а в верховной тройке скандинавских богов на третьем месте после асов Одина и Тора находится один из ванов — Фрейр. Нерушимый мир, который следует за войной, означает, что асы и ваны уравнивают друг друга для наибольшего блага человечества, равным образом нуждающегося в покровительстве обеих групп богов.

М. Элиаде видел в войне асов и ванов, как и в других мифических войнах такого типа, космогонический миф, который объясняет единство и борьбу противоположных явлений окружающего мира. Элиаде приводит следующее рассуждение: мир и жизнь появились в результате разрыва, нарушившего изначальное единство. Единство и борьба противоположностей возводится в ранг космологических принципов, они не просто признаются, но становятся тем ключом, с помощью которого раскрывается смысл мира, жизни и человеческого общества. «Более того, — пишет Элиаде, — самим своим способом существования полярный антагонизм стремится к тому, чтобы отрицать себя в парадоксальном соединении противоположностей».

Как и в случае асов и ванов, между Туата Де Дананн и фоморами непреодолимой преграды нет. Фоморы представляют оборотную сторону того же самого мира, в котором живут и действуют мифические поселенцы и боги Ирландии. Как мы видели, Туата Де Дананн заключают договоры с фоморами, имеют с ними семейные связи, а сын короля фоморов Брес даже становится правителем Ирландии.

Туата сражаются против Сыновей Миля вместе с фоморами, и теперь их самих называют демонами и фоморами. Проиграв битву при Таильтиу, Туата Де Дананн ушли в холмы и в подземные волшебные пещеры и подчинили себе живших под землей волшебниц. Однако они оставили в Ирландии пятерых своих людей (по одному на каждую провинцию), которые возбуждали вражду, раздоры, конфликты между Сыновьями Миля. Один ранний текст говорит, что Туаты навязывали своих соплеменниц в жены Сыновьям Миля. Согласно другому, они уничтожали зерно и молоко (как это ранее делали фоморы), так что Сыновьям Миля пришлось искать защиты у Дагды, одного из могущественных богов Туата. Дагда избавил их от этой напасти.

После изгнания Племен Богини из Ирландии верховным королем у них стал бог моря Мананнан Мак Лир, который раздавал сиды (волшебные холмы) знатным Туата, а сам жил за морем в Эмайн Аблах (Эмайн Яблоневого дерева). Точно так же король фоморов Тетра жил за морем, когда Брес правил Ирландией. С этих пор Туата живут в тайных или удаленных местах — в холмах и на островах. Прежде, когда Ирландией правили Туата, так жили фоморы. Теперь сами Туата становятся для Сыновей Миля теми, кем для них были фоморы: они поставляют жен, провоцируют раздоры и конфликты и обладают могуществом уничтожить или спасти то, что производит земля Ирландии. С этого времени различие между Туата и фоморами стирается. Эти народы были соперниками лишь тогда, когда Туата владели Ирландией. До прихода Туата в Ирландию и после их изгнания в холмы и на дальние острова Племена Богини действуют заодно с фоморами. В оккультном мире между ними нет вражды, противоположность принадлежит проявленному миру людей.

Сага «Битва при Маг Туиред» заканчивается пророчеством богини войны Бадб о конце света:

*Не увижу я света, что мил мне.  
Весна без цветов,  
Скотина без молока,  
Женщины без стыда,  
Мужьи без отваги,  
Пленники без короля,  
Леса без желудей,  
Море бесплодное,*

*Лживый суд старцев,  
Неправые речи брегонов,  
Станет каждый предателем,  
Сын возляжет на ложе отца,  
Затем другого тогда станет каждый,  
Дурные времена,  
Сын обманет отца,  
Дочь обманет мать.*

Несложно заметить, что эти строки напоминают прорицание вельвы о гибели богов в «Старшей Эдде»:

*Братья начнут биться друг с другом,  
родичи близкие  
в распрях погибнут;  
тягостно в мире,  
великий блуд,  
век мечей и секир,  
треснут щиты,  
век бурь и волков до гибели мира;  
щадить человек  
человека не станет.*

Исследователи склонны усматривать в описании морального разложения, предшествующего гибели богов в «Старшей Эдде», христианское влияние. Однако, как известно, те же самые мотивы встречаются в поэме греческого поэта Гесиода «Труды и дни» (VII в. до н. э.), когда поэт рисует картину постепенного ухудшения и вырождения человечества по истечении времени — от золотого века к железному:

*Дети — с отцами, с детьми — их отцы  
сговориться не смогут.  
Чуждыми станут товарищ товарищу,  
гостю — хозяин.  
Больше не будет меж братьев любви,  
как бывало когда-то.  
Старых родителей скоро совсем почитать  
перестанут...  
Стыд пропадет.*

Скорее всего, похожие описания упадка и вырождения человечества перед гибелью мира восходят к характерному для древних мифологий представлению об «обветшании» мира, который с течением времени все больше удаляется от изначального золотого века. Все сущее со временем вырождается, разрушается и в конце концов погибает. Это один из элементов паниндооевропейской идеи о вечном сотворении и разрушении Вселенной.

Легендарный период ирландской истории переполнен мифами о происхождении, в которых явно прочитываются и космогонические, и эсхатологические мотивы, занимающие важное место в древних мифологиях. В самом деле, каждая волна мифических нашествий

представляет собой Начало. Творцы (Партолон, Немед и др. ) создают озера и реки, распахивают новь, заселяют пустынные земли, делят страну, создают цивилизацию. Так Хаос превращается в Космос. Но каждый раз происходит финальная катастрофа: эпидемия, разгром или рабство. Мир рушится, Космос опять превращается в Хаос, и мир приходится создавать заново.

Правда, эти разрушения и воссоздания мира — только частные случаи. Развернутого же описания грандиозной финальной гибели мира в ирландском мифическом цикле нет. Оно только угадывается в этом рассказе о моральном упадке человечества перед гибелью мира, которым заканчивается «Битва при Маг Туиред». Имеется, однако, свидетельство Страбона о существовании у кельтов представлений о конце мира, аналогичных тем, которые мы находим в «Прорицании Вельвы»:

*Солнце померкло,  
земля тонет в море,  
срываются с неба  
светлые звезды,  
пламя бушует,  
жар нестерпимый  
до неба доходит.*

Страбон пишет: «Не только друиды, но и другие утверждают, что души и вселенная неразрушимы, но все же в конечном счете огонь и вода одержат верх над ними». Это означает не только веру кельтов в конечное разрушение мира огнем и водой, но и уверенность в возрождении мира после финальной катастрофы (поскольку души и вселенная вечны). Таким образом, мы имеем еще одно доказательство того, что кельтская мифология содержала и космогонию, и эсхатологию, и представление о вечном сотворении и разрушении Вселенной, которое Элладе назвал «Мифом о вечном возвращении».

## **БОГИ ДРЕВНИХ КЕЛЬТОВ**

Сведения о кельтском пантеоне мы можем почерпнуть из разных источников. О богах древней Галлии упоминают античные авторы; надписи, встречающиеся по всему кельтскому миру, содержат приблизительно четыреста имен и эпитетов различных кельтских божеств; ирландские саги и валлийские сказания рисуют выразительные и красочные образы богов. Хотя мы не встретим в кельтской мифологической традиции такого упорядоченного, обладающего строгой иерархией пантеона, как в греко-римском мире, но все-таки попытаемся рассмотреть образы божественных персонажей кельтских мифов в определенной последовательности и выявить те принципы, которые лежат в их основе.

### **Женские божества**

Сначала мы познакомимся с женскими божествами древних кельтов. Дело в том, что все богини кельтской мифологии восходят к культу богинь-Матерей, в основе которого лежит древнейший образ большинства религий и мифологий — Великая Мать-Земля. Еще до возникновения мифов о Земле само существование земли как почвы имело важное значение в религиозной сфере.

Первобытному человеку Земля казалась фундаментом Вселенной: ее необъятность, разнообразие ландшафта и растительности ощущались как живое и активное космическое единство. «Когда впервые была осознана религиозная значимость Земли, — писал М.

Элиаде, — она не была „отдельной“, т. е. священность осеяла не землю как таковую, а всю природу: землю, камни, деревья, воды, тени — все вокруг. Первоначальное интуитивное восприятие земли как религиозной „формы“ может быть выражено следующим образом — „Космос, хранилище изобильных священных сил“. С возникновением земледелия среди разнообразных свойств Земли как космического единства на первое место вышло ее «материнство», ее неисчерпаемая способность плодоносить. В сельскохозяйственных культах древняя Мать-Земля превращается в Великую Богиню растительности и урожая.

Это превращение отчетливо проявляется в Гомеровом гимне «К Гее, Матери всех»:

*Петь начинаю о Гее-всематери,  
прочноустойной,  
Древней, всему, что живет, пропитанье  
обильно дающей...  
Ты плодовитость, царица, даешь и даешь  
плодородье,  
Можешь ты жизнь даровать человеку  
и можешь обратно  
Взять ее, если захочешь.*

То, что Земля вынашивает и порождает живые существа, является общераспространенным верованием. Во многих языках человек называется «рожденный Землей». С этим связано представление о том, что женщина-мать является лишь частным воплощением Великой Матери-Земли.

По всему кельтскому миру был широко распространен культ женских божеств, называемых Матерями или Матронами. Было найдено множество посвящений этим богиням в разных районах, населенных кельтами. Культ Матерей широко практиковался также германцами, поэтому происходящие из рейнского района посвящения трудно однозначно отнести к германской или кельтской культуре. Скульптурные изображения Матерей, которые и в римской Галлии сохранили свой кельтский колорит, содержат символы двойного рода. Иногда богини несут символы земного плодородия: корзину с фруктами, рог изобилия или чашу, дающую пропитание. Иногда их изображают в виде женщин с младенцами. Например, на барельефе из Верто (Кот-д'Ор; Франция) одна из матерей держит на руках запеленутого ребенка, другая разворачивает пеленку, третья держит сосуд с водой и губку.

К Матерям относятся и многочисленные женские божества, покровительствовавшие рекам Галлии. Богиней Сены была Секвана, чье святилище находилось в истоках реки, богиней Марны — Матрона, богиней Ивонны — Икаунис, почитавшаяся в Оксерре. У источников также были свои покровительницы. Таковы Акионна — богиня источника Этюве во Флери около Орлеана, Атесмерта в лесу Коржебен (Верхняя Марна), Авентиа в Аванше (Во), Урния — источник Урн в Сент-Феликс-де-Паллиер (Гард), Везунна — источник Сент-Сабин в Перигё. Многие источники носили имя Девона, «божественная» — в Бордо, в Каоре, в Лодуне (Гард), в Тонере. Иногда, по образному выражению К. Жюллиана, две или три богини объединялись, чтобы дать рождение одному источнику. Например, источники в Бюсси-Альбье и в Фер (Луара) имели сразу двух покровительниц — Дунизию и Сегету. Жюллиан называл таких богинь «воды-Матери» и прямо относил их к культу Матерей.

Действительно, материнское значение воды — одно из наиболее ясных мифологических символических толкований. Древние полагали, что из воды возникает жизнь и море является символом рождения. Вода течет, она «живая», подвижная; она вдохновляет, исцеляет, пророчит. И в каждом источнике, в каждой реке проявлялись все удивительные свойства воды. Культ вод (в особенности источников, которые считаются

целебными) поразительно устойчив. В середине века церковь пыталась запретить этот культ; однако в конце концов сама восприняла его.

Кое-где культ источника непрерывно существовал со времен каменного века до наших дней. Так, в горячем источнике Гризи (коммуна Сен-Сенфорьен-де-Мармань; Франция) были найдены неолитические и древнеримские предметы. Следы неолитического культа (куски кремня, форма которых свидетельствует об их votivном назначении) были обнаружены в источнике, носящем ныне название Сен-Совер (Компьенский лес; Франция). Уходящий корнями в доисторическую эпоху, этот культ был унаследован галлами, потом галло-римлянами, от которых он был воспринят и ассимилирован христианством. В коммуне Бертиноро (провинция Форли; Франция) культовые предметы бронзового века попадаются вблизи существующего и в наши дни хлористо-солевого источника. В Англии вблизи курганов доисторического происхождения и мегалитических памятников встречаются источники, которые местное население считает чудотворными или целебными.

К разряду «Матерей» относятся также нимфы. Многие из нимф тоже были божествами потоков и ключей: они были сотворены магией живого потока воды. Иногда они жили в пещерах и гротах у источников, прудов и озер, иногда в горах и в лесах. Многочисленные посвящения нимфам найдены почти повсюду в районах, населенных кельтами: нимфам Капаренсес в Испании, Гризелике в Нижних Альпах, Перкернес в Везоне, Проксюме во многих местах Нарбоннской Галлии (Ним, Бокер, Оранж, Везон, Авиньон и др. ).

В Галлии встречаются также богини-воительницы, которые тоже представляют собой еще одну из категорий богинь-Матерей. Это Андарта — богиня племени воконтиев, которая напоминает британскую царицу Боудикку, возглавившую антиримское восстание бриттов и наравне с мужчинами сражавшуюся с римлянами, или Неметона, которую можно сопоставить с Немайн, одной из трех ирландских богинь войны. Понять, почему богинь войны относят к разряду богинь-Матерей, позволяет проведенный Карлом Густавом Юнгом (одним из лучших психоаналитиков XX в. ) анализ архетипа матери и связанных с ним символов. Для этого анализа Юнг использовал мифологический материал, а также сновидения и фантазии своих пациентов. Такой подход представляется вполне правомерным, поскольку, как отмечал Элиаде, в настоящее время структуры сакрального (божественные персонажи, действия, служащие примерами) обнаруживаются на глубинных уровнях психики, на уровне воображения и сновидений.

Понятие Великой Матери охватывает множество разнообразных типов богини-Матери. Само по себе это понятие не имеет прямого отношения к психологии, но в основе этого образа лежит один из основных архетипов человечества — архетип матери. Его следует рассматривать с точки зрения психологии. Юнг отмечал двойственность архетипа матери. С этим архетипом ассоциируются такие качества, как материнская забота и сочувствие, магическая власть женщины, мудрость и духовное возвышение, — все, что несет доброту, заботу или поддержку и способствует росту и плодородию.

Мать — главенствующая фигура при превращении и воскрешении, а также в подземном мире с его обитателями. С другой стороны, архетип матери может означать нечто тайное, загадочное, темное: бездну, мир мертвых, все поглощающее, искушающее и отравляющее, то есть то, что вселяет ужас. Эту двойственность Юнг передавал формулой «любящая и страшная мать». Таким образом, галльские богини войны, воплощающие разрушительные силы, демонстрируют отрицательный аспект архетипа матери и тоже могут быть отнесены к разряду богинь-Матерей.

В надписях и на скульптурных памятниках галльские богини часто выступают в паре с мужскими божествами, по всей вероятности, изображая их супруг. Можно привести множество примеров: Суцелл и Нантосвельта, Меркурий и Росмерта, Борво (Бормо) и Дамона, Борманус и Бормана, Аполлон Гранус и Сирона, Марс Лукетий и Неметона, Марс Визукий и Визукия, Альбий и Дамона, Луксорий и Бриксия и др. Появление таких пар может иметь различные объяснения.

В кельтском контексте это может быть соединение бога-покровителя племени и

богини-Матери. В более широком контексте индоевропейской мифологии эти пары можно сравнить с такими парами индийских божеств, как Вишну и Лакшми или Шива и Деви, в которых богиня является воплощением женской энергии бога (шакти). В земледельческих культурах у Великой Богини, играющей доминирующую роль в верованиях и ритуалах плодородия, есть супруг, ведь плодоношению предшествует священный брак (иерогамия). Древний англосаксонский заговор против бесплодия почвы показывает, какое значение земледельцы придавали этому священному браку: «Эй, Земля, Мать человека, загни в объятиях Бога, наполнись плодами на благо человека». И наконец, божественная пара — Небо и Земля — это один из лейтмотивов мифологии вообще. Во многих мифологиях, где Небо играет роль Высшего божества, Земля выступает его спутницей, а Небо присутствует почти повсеместно в религиозной жизни первобытного общества.

Остается еще одна загадочная богиня, которую Цезарь относил к числу самых великих галльских божеств. Давая всем им римские имена, эту богиню Цезарь называет Минервой, характеризуя ее следующим образом: «Минерва передает принципы искусств и ремесел». Проблема, однако, состоит в том, что нам известны галльские женские божества вод и лесов, богини — кормилицы и покровительницы животных, богини-воительницы, но не известно ни одной Минервы, покровительницы ремесел и искусств.

В то же время подобная богиня должна была существовать в дорийской Галлии. У ирландцев была своя «Минерва», функции которой, правда, были значительно шире покровительства ремеслу. Это тройная Бригита, которую почитали поэты, прорицатели, кузнецы и врачи. Тем более для галлов, превосходных ремесленников, было бы естественно поклоняться богине-работнице, напоминавшей Афину Эргану. Поэтому, согласно Цезарю, самым почитаемым из богов у галлов считался тот, который изобрел искусства и ремесла. Богиня же хранила их секреты и могла подарить эти знания людям. Очевидно, Цезарь счел необходимым упомянуть ее рядом с богом — изобретателем искусств ввиду ее особой значимости.

В эпоху империи галльская покровительница искусств и ремесел, слившись с Минервой, продолжала занимать особое положение в галло-римском пантеоне. Среди всех западных римских провинций именно в Галлии больше всего почитали Минерву.

И это поклонение было связано не столько с тем, что Минерва входила в Капитолийскую Триаду, сколько с тем, что она была покровительницей простых людей, настоящим народным божеством. Так, около Анжера найдены были фрагменты принесенной в дар Минерве серебряной посуды, на которых написаны слегка латинизированные имена галлов.

Покровительницей искусств и ремесел в доримской Галлии могла быть одна из Матерей или богиня, известная нам в какой-нибудь другой ипостаси. Это вполне правдоподобно, так как всякая полезная созидательная и плодотворная работа, которую олицетворяла эта богиня, принадлежит к положительному аспекту архетипа матери, лежащего в основе культа Матерей. Это предположение подтверждают надписи из Галлии римского времени, где Минерву называют «Сулевия» (эпитет одной из богинь-Матерей, почитавшейся в Нарбоннской Галлии).

К. Жюллиан полагал, что великая галльская богиня, упомянутая Цезарем, была не только богиней искусств и ремесел, но и богиней войны. «В зависимости от развития событий, — писал Жюллиан, — она была подобна то Беллоне, то Виктории, то воинственной Минерве, то Минерве мирных работ». Он пришел к такому заключению, потому что во всех кельтских странах почитали великое женское божество, которое тексты и надписи называют то Минервой, то Беллоной, то Викторией. Догадка Жюллиана, подтвержденная источниками, еще раз вводит Минерву Цезаря в круг богинь-Матерей: в его интерпретации она соединяет созидательный и разрушительный аспекты архетипа матери, демонстрируя его двойственность.

Существует мнение, что всех ирландских богинь тоже можно отнести к категории богинь-Матерей. У них много общего с Великой Богиней, Матерью-Землей, прием не

только как покровительницей растений и подательницей плодородия, но и как космической целостности, хранящей изобильные священные силы. Одной из древнейших ирландских богинь была Ану, или Ана, «Мать ирландских богов», о которой один ирландский средневековый текст говорит, что «она хорошо кормит богов». Ану была богиней процветания, и именно ей своим богатством и плодородием была обязана провинция Мунстер, где ее почитали. В то же время эта древняя богиня, видимо, принимала участие в становлении физического облика Ирландии. В Мунстере по ее имени были названы два холмика-близнеца: «два соска Ану». С ней часто смешивают другую «Мать ирландских богов» богиню Дану, которая была прародительницей Туата Де Дананн, или Племен Богини Дану. Боги уэльских легенд, которые, как и Туата Де Дананн, являются мудрецами, обладающими сверхъестественными знаниями и умениями, происходят от богини Дон (уэльский эквивалент ирландского имени Дану).

О близости ирландских богинь к древнему образу Матери-Земли и об их участии в ирландской космогонии свидетельствует их тесная связь с землей Ирландии в целом или с отдельными местностями, в становлении, оформлении и украшении которых они участвовали. Так, местность Таильтиу (в Уладе) была названа по имени Таильтиу, дочери Магмора из расы Фир Болг. Когда Туата Де Дананн одержали победу над Фир Болг, Таильтиу стала женой вождя Туата. Своим топором она выкорчевала леса на целинных землях Ирландии. Покрытый лесами район Брега она сделала полем цветущего клевера. Этот великий труд подорвал силы Таильтиу, и она умерла. Люди Ирландии оплакали ее кончину, а бог Луг, которому она приходилась кормилицей, устроил в ее честь праздник Таильтиу, который длился целый месяц — пятнадцать дней до и пятнадцать дней после Лугназада. У ее могилы была проведена первая ассамблея Ирландии:

*Ассамблея с золотом, с серебром,  
с играми, с музыкой колесниц,  
с украшением тела и духа,  
знанием, красноречием...  
Ассамблея без упрека, без хитрости,  
без оскорблений, без стыда,  
без ссор, без арестов,  
без краж, без выкупов.*

И пока будут справлять праздник Таильтиу, «в каждом доме будут хлеб и молоко, мир и прекрасная погода на время праздника». Слово «Таильтиу», бывшее прежде названием местности в Ирландии, легенда сделала именем богини. В ирландском эпосе Таильтиу — одно из названий Ирландии.

От имени эпонимной богини происходит также название местности Карман (в Лейнстере). Карман, «опытный вождь в многочисленных битвах», была матерью троих сыновей: Свирепого, Черного и Плохого. Все четверо опустошали Ирландию: Карман своими чарами, которые «уничтожали сок сладких фруктов», а ее сыновья грабили жителей острова. Конец их злодеяниям положили Туата Де Дананн. Победенные сыновья Карман были вынуждены покинуть Ирландию, оставив в залог свою мать и «семь вещей, которыми они пользовались». Карман умерла от горя в плену, попросив, чтобы в ее честь устраивали праздник. Пиршества проходили в сакральном месте, где было множество княжеских могил, главной из которых была могила Карман. На празднике, в котором участвовали все жители Лейнстера, обязательно присутствовали короли со своими воинами. Так же как и ассамблея Таильтиу, праздник Карман справлялся 1 августа, в день Лугназада. Разница состояла в том, что ассамблея Таильтиу происходила ежегодно, а ассамблея Карман — раз в три года. На празднике под руководством короля проводились игры, которые считались погребальными

играми в честь Карман. Во время празднования повсюду царили дружба, мир и изобилие.

И наконец, Эмайн Маха, столица государства уладов в Ульстере, тоже имеет название, происходящее от женского имени «Маха». С историей этой Махи, феи или королевы Другого Мира, мы уже познакомились в разделе, посвященном образу божественной лошади. Беременная Маха обогнала королевских лошадей, тут же умерла от переутомления, родив двух близнецов. В честь этого события и была названа столица, ведь по-ирландски «Эмайн Маха» означает «Близнецы Махи».

Создание многих гор, озер и островов Ирландии и Шотландии приписывают и Кайллек, Старухе из Берри. Каменные вымостки — каирны — считаются камнями, выпавшими из ее передника. Именем Берри назван также полуостров в Западном Мунстере. Все это свидетельствует о тесной связи Кайллек с Землей и хорошо согласуется с ее традиционным изображением в виде божественной прародительницы многочисленного потомства, прожившей чрезвычайно долгую жизнь. Кайллек семь раз прожила свою юность, так что у нее было много мужей и каждый проживал с ней свой век до глубокой старости, а ее внуки и правнуки составляли целые племена.

Если Таильтиу, Карман, Маха и Кайллек были связаны с отдельными, определенными местностями, то Банба, Фодла и Эриу, королевы Туата Де Дананн, воплощали всю Ирландию в целом.

Одну из ирландских богинь отождествляют с галльской Минервой Цезаря. Это дочь Дагды, тройная Бригита, которой поклонялись поэты, кузнецы и врачи. Характерно, что место богини Бригиты, которая была Матерью всех богов (как Ану и Дану), впоследствии заняла святая Бригита, почитаемая ирландцами почти наравне со святым Патриком. Святая сохранила почти все характерные черты богини. Поскольку в языческом прошлом Бригита была богиней-Матерью, то святая Бригита покровительствует родам: современный фольклор даже делает ее «акушеркой Богородицы». В культе святой Бригиты сохранились пережитки почитания тройной богини: ей приносят в жертву цыпленка, закопав его в землю живым при слиянии трех ручьев. «Таким образом, — пишет одна французская исследовательница, — подтверждается непреходящий характер культа этих великих богинь: сменяют друг друга религии, умирают боги, забываются мифы о них, но крестьянин в отдаленном районе продолжает на протяжении тысячелетий почитать каким-нибудь странным ритуалом эти могущественные силы, более древние, чем Боги».

День святой Бригиты приходится на 1 февраля — дату ирландского языческого праздника Имболк, находившегося под покровительством богини Бригиты. Сделать вывод о сути Имболк мы можем на основании двух фактов. Первым является само значение слова «Имболк» — «очищение», когда после окончания зимних холодов люди отмываются от зимней грязи. Вторым фактом является то, что способность к оплодотворению и рождению потомства принадлежит самой природе, покровительствовавшей празднику богини Бригиты (как, впрочем, и любого женского божества). Таким образом, Имболк был праздником очищения и плодородия.

Ф. Леру и К. Гионварк считают Бригиту единственным женским божеством кельтской мифологии. Они пишут: «В Ирландии мы всегда встречали Бригиту под самыми разнообразными именами, такими, как Таильтиу („Земля“) или даже Эриу, Банба, Фодла, разными наименованиями Ирландии, в соответствии с аспектом рассматриваемого мифа». Возможно, они и правы, однако мы рассмотрим по отдельности ирландских богинь войны, богинь, воплощавших королевскую власть, богинь Другого Мира и т. д., даже если в действительности они представляют собой только разные ипостаси одной великой богини.

В ирландской мифологии богини войны образовывали тройственный союз. В него входили Морриган («Королева Призраков»), Бадб («Ворона»), к которым присоединялись то Немайн («Паника»), то Маха. Поскольку они нередко отождествляются друг с другом, то можно сделать вывод, что в действительности они появились в результате утращения одного и того же божества (как тройная Бригита), тем более что в мифах время от времени встречаются упоминания о трех Морриган.



Морриган зачастую принимает вид молодой красавицы. В таком облике она являлась королю Нуаду во время первой битвы при Маг Туиред и герою Кухулину в саге «Похищение быка из Куальнге». Перед Дагдой накануне второй битвы при Маг Туиред Морриган предстала как женщина, стоящая одной ногой на южном, а другой на северном берегу реки Униус (в Коннахте); девять прядей распущенных волос спадали с ее головы. Место их свидания стало называться «Супружеским Ложем».

Несмотря на красоту и любвеобильность, Морриган — грозная богиня войны, способная принять устрашающий облик; ее возлюбленные — великие воины, которым она помогает выиграть сражение. Так, она вселила в сердце Нуаду великую воинскую ярость, а потом облетела поле битвы, приняв образ вороны. Отвергшему ее Кухулину Морриган пригрозила, что, когда он будет сражаться у брода, она появится в виде угря и обовьется вокруг его ног, или превратится в серую волчицу, которая погонит на него стадо скота, или, наконец, нападет на него в образе красной телки, ведущей за собой множество разъяренных коров. В ответ Кухулин пообещал женщине раздробить ей ребра, выбить ей глаз камнем из пращи, сломать ей ногу бульжником. Кухулин также предупредил ее, что она останется искалеченной, пока не благословят трижды. Морриган привела в исполнение свои угрозы. Но Кухулин не остался в долгу: он раздробил ребра угря, выбил глаз серой волчице и сломал ногу красной телке. Вскоре герой встретил сгорбленную, хромую и слепую старуху, доившую корову с тремя сосцами, и попросил у нее молока. Она дала ему молока из каждого из трех сосцов, и каждый раз он ее благодарил и благословлял. После первого благословения она выпрямилась, после второго обрела зрение, после третьего ее искалеченная ногарослась. Это была Морриган, и Кухулин своими благословениями исцелил ее.

Морриган, как и другие богини войны, не выходит на поле боя с оружием в руках. Она влияет на ход сражения при помощи магии. Например, перед началом второй битвы при Маг Туиред она пообещала Дагде уничтожить вражеского вождя, «иссушив кровь в его сердце и отняв почки доблести». О другой богине войны в «Похищении быка из Куальнге» говорится: «Немайн, то есть Бадб, привела в такое смятение войска, что четыре ирландских провинции перебили друг друга своими собственными копьями и мечами и сто воинов умерли от ужаса в эту ночь».

Богиня войны Бадб не только принимает фантастический облик, но еще и приводит с собой загадочного спутника. В саге «О похищении коровы Регамны» рассказывается, что однажды ночью Кухулин был разбужен ужасным криком. Герой бросился вон из дома, взошел на колесницу и поехал на крик. Вскоре он увидел приближающуюся колесницу, в которую была запряжена одноногая лошадь красного цвета. Дышло колесницы протыкало ее насквозь, так что его конец выходил из лба лошади и там держался.

На колеснице сидела женщина с красными бровями, в красном плаще и красном платье. Плащ ее свисал между колесами и мел землю. Рядом с колесницей шел высокий мужчина в красной одежде. Он нес на плече копьё и вилы и гнал впереди себя корову. Кухулин, в обязанности которого входило сторожить скот Уладского королевства, потребовал вернуть похищенную корову. В разговор с ним вступила женщина. «Почему женщина, а не мужчина отвечает мне?» — спросил герой. «Это не мужчина», — ответила женщина. «Конечно, он не может называться мужчиной, — сказал Кухулин, — потому что мне отвечаешь ты, а не он». Затем он осведомился, как зовут странных спутников. «Зовут этого мужчину Сильный Холод и Ветер, Высокий Тростник», — сказала женщина. «Женщину, с которой ты говоришь, — сказал мужчина, — зовут Острие, Тонкие Губы, Короткие волосы, Глубокая Заноза, Сильный Ужас». В конце концов, раздраженный сарказмом женщины, герой вскочил на ее колесницу, и тут весь экипаж исчез, осталась только черная птица — богиня Бадб.

В других мифических рассказах встречается та же самая пара, которой приданы еще более ярко выраженные демонические черты. В саге «Разрушение Дома Да Дерга» король Конайре встретил одноногого, однорукого, одноглазого человека с черными, жесткими, как иглы, волосами и очень длинным крючковатым носом. Этот человек держал в руках

раздвоенный шест, а на плечах нес черную опаленную визжащую свинью. За спиной у него стояла ширококоротая, огромная, угрюмая, уродливая женщина с таким же носом, как у ее спутника, и со свисающей до колен нижней губой. Вечером того же дня в дом короля постучалась и попросила гостеприимства женщина, очень похожая на эту: «Длинными, словно ткацкий навои, были ее голени. Серый волнистый плащ был на той женщине, волосы ее спускались до колен, а губы свисали на одну половину лица». Когда ее спросили, как ее зовут, то она, стоя на одной ноге, пропела заклинание, содержащее тридцать одно имя, среди которых были Немайн и Бадб.

Богини войны часто смешиваются друг с другом. Так, имя Немайн оказывается одним из имен Бадб. Хотя, как правило, во время сражения в виде черной вороны появляется именно Бадб (чье имя и означает «ворона битвы»), но на поле первой битвы при Маг Туиред в этом облике является Морриган. А в саге «Похищение коровы Регамны» Бадб угрожает Кухулину напасть на него в тех же обликах, что и Морриган в «Похищении быка из Куальнге».

Как уже говорилось, в группе трех богинь войны вместо Немайн иногда выступает Маха. В ирландских мифах упоминаются три Махи. Все они являются эпонимными богинями. Первая из них была женой Немед, предводителя одной из первых рас мифических переселенцев в Ирландию. Ее имя носит то из 12 расчищенных Немедом долин, где Маха погибла. С двумя другими Махами мы уже знакомы. Вторая — это Маха с рыжей гривой, которая боролась за верховную власть в Ирландии: воевала со своими соперниками, соблазняла их с помощью магии, выходила за них замуж, обращала в рабство и в конце концов принудила их построить королевскую крепость. Третья — это явившаяся из Другого Мира жена крестьянина Крунху, состязавшаяся в беге с лошадьми короля Конхобара.

Благодаря ей столица Улада получила свое название — Эмайн Маха.

Все три Махи принимали участие в создании физического облика Ирландии и в формировании зачатков цивилизации в стране. В то же время все они — богини войны. Первая Маха была женой военного вождя. Воинственный характер второй Махи проявляется очень ярко, и, как настоящая богиня войны, она воздействует на своих врагов с помощью чар. В образе третьей Махи, жены Крунху, наиболее отчетливо выступают черты богини процветания и плодородия, покровительствовавшей родам. Однако в легенде о ней есть один эпизод, имеющий непосредственное отношение к войне. Умирая, Маха прокляла мужчин Улада, заставивших ее принять участие в роковом для нее состязании: «За причиненное мне зло каждый раз, когда на вас будут нападать враги, вы будете испытывать муки, подобные родовым. И будут длиться они четыре дня и пять ночей или пять дней и четыре ночи — и так — девять поколений». Проклятие сбылось — воинов Улада поразил так называемый «недуг уладов». Например, когда войска Коннахта во главе с королевой Медб подошли к границам Улада, его защитники, страдающие как при родах, лежали без сил. И только Кухулин, не подверженный «недугу», смог встать на защиту Улада.

В женских божествах ирландских мифов воплощена одна из основных идей кельтской религиозно-мифологической традиции — идея верховной королевской власти. Резиденцией верховного короля Ирландии была Тара, расположенная в центральной ирландской провинции Миде (символическом центре Ирландии), которую окружали четыре других провинции — Улад, Коннахт, Лейнстер и Мунстер. Их короли были более или менее добровольными вассалами верховного короля. Разделение Ирландии на четыре королевства с добавлением срединной области, резиденции верховного вождя, связано с традициями седой древности. Это космографическая схема, параллели к которой можно найти в других древних традициях. Ирландия называлась «островом четырех владык». Память об этом «острове четырех владык» сохранилась даже в китайской традиции. Даосский текст гласит: «Император Яо считал себя идеальным правителем, но, посетив четырех владык на далеком острове Ку-ши (мифический остров, населенный чэн-жэнь — „истинными людьми“, вернувшимся в „первозданное состояние“ — *Н. Ш.*), он признал, что ему до них далеко. Ведь идеал — это безразличие истинного человека, вращающего космическое колесо». Эти

«четверо владык» соответствуют четырем сторонам света и четырем элементам. Пятый, верховный Владыка, царящий в центре, на священной горе, символизирует эфир, то есть первоэлемент, из которого происходят четыре остальных. Эта китайская легенда показывает, какой глубинный, древний символизм был присущ фигуре верховного ирландского короля, царившего в Таре.

В мифические времена в Таре проводились важнейшие политические собрания и религиозные церемонии, и происходил знаменитый «Пир Тары», на котором праздновался ритуальный брак короля с его королевством и тем самым утверждалась власть вновь избранного короля. Ирландские саги рассказывают о нескольких ритуальных испытаниях, которым подвергали претендента на королевский трон. Как мы уже знаем, на холме Тары стоял камень Фаль, который вскрикивал под ногой истинного короля. Только достойный претендент на верховную власть мог надеть королевскую мантию, взойти на королевскую колесницу и проехать на ней между двумя близко стоящими камнями, которые расступались при его приближении.

В ирландских текстах представлена тенденция оградить законно избранного короля от опасностей профанного (нерелигиозного) мира и до мельчайших деталей отрегулировать его поведение. Существовал целый ряд магических запретов (гейсов), которые накладывались на короля просто в силу того, что он был носителем королевской власти. Смысл гейсов по большей части таков: если одни намекают на обстоятельства, которые однажды оказались опасными для кого-то из королей, то другие кажутся выбранными совершенно произвольно. Например, в «Разрушении Дома Да Дерга» перечислены гейсы, наложенные на короля Конайре: возвращаясь к себе домой, он никогда не должен был обращать правый бок своей повозки в сторону Тары, а левый — в сторону Брега; он не может охотиться на зверей Керны; он не имеет права покидать пределы Тары каждую девятую ночь; также он не должен проводить ночи в доме, где огонь после захода солнца светит наружу и виден снаружи, и т. д.

Мудрый, добрый и справедливый король приносил своей стране мир и процветание. Напротив, что-либо недостойное или просто несоответствующее идеалу в поведении, характере или физическом состоянии короля предвещало несчастья и лишения для страны. Поэтому и был низложен Брес, начисто лишенный королевской щедрости, а Нуаду отказался от королевского трона, потеряв руку в битве. В эпоху правления Кайбре Кайтхенна, силой захватившего королевскую власть, на каждом колесе было лишь по одному зерну, на каждом дубе — по одному желудю, в реках не было рыбы, у скота не было молока.

Королем Ирландии можно было стать лишь с соизволения богинь, воплощавших королевскую власть. Об этом лучше всего рассказывает сага, посвященная замечательному приключению короля Тары Конна, идеального «доброего короля» ирландской мифологии, принесшего процветание своей стране. Однажды Конн со своими тремя друидами и тремя филидами отправился перед восходом солнца в королевскую крепость Тары. Вдруг на них опустилось большое облако и наступила полная темнота. После этого появился всадник и трижды метнул в них копьё. «Поистине это королевская рана, — сказал друид, — кто бы ни был тот, кто поразил Конна из Тары». Тогда всадник подъехал к ним, приветствовал Конна и пригласил его в свой дом. Король с друидами вскоре выехали на поляну. Там они увидели королевскую крепость, у входа в которую росло золотое дерево, и красивый дом с крышей из белой бронзы. Они вошли в дом, где встретили прекрасную девушку с золотой диадемой на голове. Возле нее стоял серебряный котел с золотыми ручками, полный красного пива, а рядом — золотой кубок. Увидели они и самого воителя, сидящего на золотом троне. Не нашлось бы в Таре человека, который превзошел бы его ростом и красотой.

Он заговорил с ними: «Я не воитель в действительности, и я приоткрою тебе мою тайну и мою славу: уже после смерти я пришел, и я из рода Адама. Вот мое имя: Луг, сын Этхленна, сына Тигернмаса. Я открою тебе судьбу твоей собственной верховной власти и всякой верховной власти в Таре». Молодая девушка, стоявшая у трона, и была вечной верховной властью Ирландии. Она начала распределять подарки и спросила: «Кому будет дан этот кубок?» Воитель ответил, что начиная с Конна и во веки веков верховная власть

будет назначаться. В тот же миг Луг и его дворец исчезли, а у Конна остался золотой кубок.

Таким образом, во дворце Луга Конн прошел обряд королевской инициации. Дворец принадлежит Другому Миру, но он в то же время реален, так как Конн получает там королевские талисманы. Луг в данном случае — бог-царь, от имени которого действует верховная власть, раздавая напиток верховной власти и бессмертия — красное пиво. Сама верховная власть в образе молодой девушки с ее золотой диадемой, серебряным котелком и золотым кубком, напоминает «княгиню» из роскошного княжеского погребения в Виксе. «Верховная власть в Ирландии очень женственна, — пишут Ф. Леру и К. Гионварк, — и это, в конечном счете, — приятное приданое».

В истории с Конном представлен идеальный и несколько абстрактный образ королевской власти. Другая героиня ирландских мифов, также воплощающая верховную власть, наделена яркой индивидуальностью. Это королева Коннахта Медб. Это из-за ее непомерного честолюбия и желания во всем превосходить мужа, короля Айлиля, было собрано союзное войско четырех ирландских провинций (Коннахта, Лейнстера, Мунстера и Миде) и началась война с уладами за быка из Куальнге, принадлежавшего жителю Улада. Помимо честолюбия и жестокости, Медб свойственна необычайная любвеобильность. У нее было много мужей и любовников, в том числе великий герой Фергус. Дочь верховного короля Тары, она вышла замуж за короля Конхобара, но «от гордыни» покинула его. После этого она сочеталась браком поочередно с Тинде, сыном Коннры Каса, с Эохайдом Далой и с Айлилем, сыном Мата, причем все ее мужья становились королями Коннахта.

Двойником королевы Коннахта является королева Лейнстера Медб Летдерг («полукрасная», или «красная с одной стороны»), дочь Конана из Кулы. Она была поочередно женой девяти королей Ирландии, включая отца Конна, его сына Арта и Кормака, сына Арта. «Велика была сила Медб над мужами Ирландии, ибо не мог стать королем Тары тот, чьей супругой она не была». Так, когда умер Арт, его сын Кормак не мог стать королем Ирландии, пока Медб не соединилась с ним. Таким образом, королева Медб (в обоих вариантах) является олицетворением верховной власти. Само имя «Медб» означает «опьянение»: очевидно, имеется в виду опьянение властью. По словам Медб из Коннахта, король должен быть «лишен страха, зависти и скупости». Королева же никогда не бывает «без мужчины». При этом короли сменяют друг друга, а верховная власть так же вечна, как принцип, который она представляет и воплощает. Однако королевская власть тоже нуждается в короле: будучи аллегорией земли Ирландии, с которой король вступал в священный брак, она страдает без супруга. Как земля лежит бесплодная и заброшенная без законного владельца и быстро возвращается к жизни с его приходом, так и богиня, персонифицирующая королевство, часто появляется безобразной и нищей, а затем, соединившись с предназначенным для нее повелителем, превращается в красавицу. Подобная история случилась с Ниаллом Девяти Заложников. Он и его четыре брата (Бриан, Фиахра, Айлиль и Фергус) отправились на охоту. Заблудившись в лесу, юноши разложили костер и стали жарить убитую дичь, а Фергуса послали на поиски питьевой воды. Он подошел к колодцу, который стерегла уродливая старуха, и попросил разрешения набрать воды. В ответ старуха сказала, что разрешит сделать это только в обмен на его поцелуй. Юноша отказался и возвратился к братьям без воды. Остальные братья по очереди отправлялись за водой, но отказывались целовать старуху и возвращались ни с чем. Только Фиахра согласился на «невинный поцелуй». Затем настала очередь Ниалла. Оказавшись перед тем же выбором, он не только поцеловал старуху, но и разделил с нею ложе. И тотчас же она превратилась в юную девушку, чья красота сияла ярче солнца. «Кто ты?» — спросил Ниалл. «Я Власть, — ответила она. — С этой поры вовеки пребудет власть у тебя и твоего потомства». По ее словам, исключением будут два потомка Фиахры — в награду за поцелуй.

В повести о других пяти братьях, сыновьях короля Даре, Власть также появляется в облике уродливой старухи и превращается в красавицу в объятиях того, кому назначено стать королем. Было предсказано, что сын Даре по имени Лугайд получит верховную власть в Ирландии. Король Даре дал это имя всем пятерым своим сыновьям, но друид сказал ему,

что править станет лишь тот, кто поймает золотого оленя, который появится в зале собраний. Когда олень явился людям, на пятерых братьев и на других присутствующих опустился волшебный туман. Лишь Лугайду Лайгде удалось схватить оленя, и ему же пришлось в дальнейшем разделить ложе со старухой, олицетворяющей Власть. Таким образом, это довольно распространенный мотив ирландской мифологии: страна до бракосочетания с королем — старая или безумная женщина. После заключения священного брака ее облик меняется: она становится подобной «калону лишайнику на скалах Лейнстера»; «кудри ее как лютики Брегона, а ее зеленый плащ не имеет изъяна».

В ирландской мифологии с символизмом верховной власти связаны все женские божества — даже древние богини, устроительницы Мира, близкие образу Матери-Земли, например уже знакомая нам Кайллек (Старуха из Берри). В VIII или IX в. монах из числа переписчиков ирландских легенд воспользовался двусмысленностью слова «кайллек» и сочинил поэму о том, что на склоне дней Кайллек надела монашеское покрывало (кайлле). Героиня этой поэмы, старая, нищая и немощная монахиня из Берри, вспоминает славные дни, когда она, молодая, прекрасная и богатая, была подругой королей:

*Прекрасные колесницы  
и быстрые лошади, —  
когда-то их у меня было так много!  
Благослови, Боже, Короля, который дарил их.  
Мое тело стремится найти свой путь  
к Дому Суда;  
когда Сын Господа решит, что настало время,  
пусть он возьмет то, что он дал взаймы.*

*Мои руки теперь  
костлявы и тонки;  
когда-то они занимались тонким искусством —  
обнимали королей...*

*Я не завидую ничему старому,  
кроме Равнины Фемхена.  
Мои густые волосы поседел от старости,  
а кроны деревьев Фемхена все еще золотые.*

*Камень Королей в Фемхене,  
крепость Ронана в Брегоне —  
очень давно волны  
впервые коснулись их,  
но их щеки не увяли...*

*Я проводила мои дни с королями,  
угощаясь медом и вином;  
теперь я пью сыворотку и воду  
среди старых, сморщенных ведьм...*

*Приливная волна  
и быстрый отлив;  
то, что прилив приносит вам,  
отлив уносит из ваших рук...*

*Счастливы остров в открытом море,  
потому что прилив приходит туда после отлива;  
я же не жду  
новых приливов.*

В действительности в этой поэме речь идет о глубокой несовместимости христианства и мира языческих верований, неизбежными результатами которой стала победа христианства и обеднение ирландской религиозно-мифологической традиции. Для нас важно то, что монастырский поэт для раскрытия этой темы выбрал легенду о Кайллек из Берри, устроительнице и охранительнице земли Ирландии и в то же время супруге королей.

Прекрасные богини населяют и счастливый Другой Мир кельтов. К Кондле, сыну короля Конна Ста Битв, приходит красавица, которой «не угрожают ни старость, ни смерть», и увлекает его в восхитительную страну, где живут «только женщины и девушки». Богиня Другого Мира Клиодна является Тадгу, сыну Киана, в виде благородной женщины, самой желанной в целом мире. Ее сопровождают три птицы с ярким оперением, которые кормятся яблоками с яблони Другого Мира и поют так сладко, что погружают больных людей в здоровый сон.

В саге «Болезнь Кухулина» жестокость прекрасных посланниц Другого Мира Фанд и Либан свидетельствует о том, что очаровательные богини Сиды родственны таким персонажам, как Маха или Медб. Однажды Кухулин пытался поймать двух волшебных птиц для своей жены. Потерпев неудачу, огорченный Кухулин заснул, и во сне ему явились две женщины, которые начали стегать его кнутами. Они избили его до полусмерти. После этого Кухулин целый год пролежал в постели, не произнося ни слова. Ровно через год к нему явилась одна из его прекрасных мучительниц, Либан, и убедила его помочь королю Сиды одолеть врагов. Кухулин последовал за ней. Наградой за доблесть героя стала любовь Фанд, сестры Либан.

Близка богиням Другого Мира Этайн. Некогда Мидир, правивший в сиде Бри Лейт, пожелал взять в жены прекраснейшую девушку Ирландии — Этайн Эхрайде, дочь Айлиля, короля Улада. Добывать себе невесту он отправил своего приемного сына Мак Ока. Тот отправился в Улад за девушкой, но ее отец, не желая просто так отдать свою дочь, задал ему три задачи: расчистить двенадцать лугов, осушить землю, проложив русла для двенадцати рек, и дать в качестве выкупа столько золота и серебра, сколько весит сама девушка. Отец Мак Ока, бог Дагда, помог выполнить все задачи за одну ночь, и Мак Ок отвез Этайн к Мидиру.

Через год Мидир привел Этайн к себе в Бри Лейт. Но его первая жена, коварная колдунья Фуамнах, встретила девушку враждебно. Она ударила Этайн прутом красной рябины и превратила в лужу воды на полу. После этого отправилась Фуамнах к своему приемному отцу — волшебнику Бресалу, а Мидир «исчез из дома, не тронув воду, что была прежде Этайн. И с той поры не было у Мидира больше супруги».

Между тем вода в луже превратилась в червяка, а червяк — в чудесную красную муху. «Была эта муха не меньше головы воина, и не сыскать было прекрасней ее во всем свете. Сладше песен волынок, арф и рогов был звук ее голоса и жужжание крыльев. Словно драгоценные камни в сумерках сверкали ее глаза. Любую немощь, болезнь и недуг излечили бы капли, что слетали с ее крыльев на человека». В этом обличье Этайн стала неразлучной спутницей Мидира. Она убаюкивала его своим жужжанием и будила, когда кто-нибудь приближался к нему со злым умыслом.

Узнав об этом, Фуамнах наслала на Этайн магический ветер, так что семь лет не ведала Этайн покоя и могла присесть лишь на скалы и волны океана. Наконец измученная Этайн прилетела к Мак Оку. Тот забрал ее домой и поселил в особой клетке, которая повсюду следовала за ним.

Фуамнах, узнав о любви и почете, какими Мак Ок окружил Этайн, сделала вид, что

хочет примирить мужа с его приемным сыном, и убедила Мидира пригласить Мак Ока к себе. Сама же она изгнала Этайн из ее клетки при помощи магического вихря. В конце концов, уже во времена короля Конхобара, опустилась Этайн на конек крыши одного дома, где пировали улады, и упала в золотую чашу, которая стояла перед супругой героя Этара. Женщина проглотила ее вместе с питьем, и так была зачата Этайн во второй раз; в должное время жена Этара родила ее. Это случилось через 1012 лет после первого рождения Этайн.

Прошли годы, и Этайн стала женой короля Ирландии Эохайда Айрема. Но однажды на празднике в Таре ее увидел брат короля Айлиль Ангуба. Он так сильно влюбился в Этайн, что тяжело заболел. Королевский врачеватель сразу понял, что у Айлиля один «из двух смертельных недугов, которые никому не под силу вылечить — муки любви и болезнь ревности».

Эохайд между тем отправился в поездку по Ирландии, а Этайн оставил с умирающим Айлилем, чтобы было кому исполнить погребальные обряды и оказать ему последние почести. Но Айлиль, каждый день встречаясь с Этайн, начал выздоравливать. Тогда он открылся ей во всем, и она предложила ему для окончательного исцеления тайно соединиться с ним. Трижды приходила Этайн к назначенному месту, но каждый раз нападал на Айлиля глубокий сон, и не удавалось ему явиться на место свидания. Однако вместо него на свидания трижды приходил некий муж в обличье Айлиля, который рассказал Этайн, что его зовут Мидир из Бри Лейт, и прежде, когда она звалась Этайн Эхрайде, он был ее мужем. Это он наслал на Айлиля любовную болезнь, а потом сон, чтобы встретиться с ней. Затем он предложил Этайн бежать с ним, но она не могла уйти без согласия мужа.

Однажды в ясный летний день поднялся король Эохайд Айрем на холм Тары, чтобы полюбоваться на Маг Брег. Вдруг увидел он перед собой незнакомого воина в роскошной одежде. Немало удивило это короля, ведь он знал, что ворота крепости еще не были открыты. Чужеземец назвался Мидиром из Бри Лейт и сказал, что специально пришел сыграть с королем в фидхелл<sup>56</sup>. Эохайд ответил, что доска для игры находится в опочивальне королевы, а она еще не проснулась. Тогда Мидир достал из мешка свою собственную серебряную доску с фигурами из красного золота и белой бронзы. Мидир пообещал в случае своего поражения отдать королю пятьдесят темно-серых коней с поводьями, украшенными эмалью. Мидир проиграл, и на следующее утро Эохайд нашел возле своего дома пятьдесят темно-серых коней. Вскоре Мидир вновь предстал перед ним и предложил сыграть, пообещав еще большие богатства. Но осторожный Эохайд задал Мидиру непосильные задачи: очистить от камней Миде, проложить гать через Мойн Ламрайге и засадить лесом Брефне.

Мидир согласился исполнить все это при условии, что везде, где признают власть короля, ни мужчина, ни женщина не выйдет из дома до самого рассвета. Эохайд условие принял, однако же послал своего пастуха следить за Мидиром. И вот увидел пастух, что сошлись на болото люди со всего мира и сложили там холм из своей одежды. Потом под руководством Мидира покрыли они болото стволами и ветвями деревьев. Наутро Мидир опять подошел к Эохайду и стал попрекать его за неразумную сложность порученных ему задач. Эохайд согласился пойти на уступки, и они опять сели играть в фидхелл. «Какая же теперь будет ставка?» — спросил Эохайд. «Та, которую каждый из нас пожелает», — ответил Мидир. «Чего же ты хочешь?» — спросил Эохайд. «Обнять Этайн и получить от нее поцелуй», — сказал Мидир. Эохайд помолчал, а потом дал обещание: «Приходи через месяц, и тогда получишь то, что желаешь».

В назначенный день Эохайд запер ворота Тары и поставил вокруг крепости лучших воинов Ирландии. Этайн в эту ночь сама разносила благородным ирландцам напитки, ведь это было одно из ее великих умений. К изумлению хозяев, Мидир появился вдруг прямо

<sup>56</sup> Фидхелл («знание дерева») — весьма распространенная среди ирландской знати игра. По преданию, ее придумал сам бог Луг. Ее точные правила неизвестны, но, насколько можно судить, в центре доски, символизировавшем столицу, располагался «верховный правитель», а по сторонам от него четыре «короля». По бокам от них находились «правители», нападение которых следовало отразить.

посреди пиршественного зала и потребовал обещанное. Когда Эохайд начал уклоняться от ответа, он объявил, что сама Этайн обещала уйти с ним, если ее муж даст на это согласие. Тут Этайн залилась румянцем. «Не красней, о Этайн, — сказал Мидир, — ибо нет здесь ничего недостойного женщины. Целый год сулил я тебе самые прекрасные дары и все сокровища Ирландии, но не смог увести без согласия Эохайда. Воистину мне пришлось завоевать тебя!» — «Нет, не уступлю я тебя, — сказал Эохайд жене, — но пусть он обнимет тебя там, где ты стоишь, посреди дома». Тогда Мидир, взяв в левую руку оружие, правой схватил Этайн и вылетел из дома через отверстие в крыше дома. Потрясенные, окружили воины своего короля, и увидели все в небе над Тарой двух лебедей, что летели в сторону сида Фемун.

Тогда ирландцы решили раскопать и уничтожить все волшебные холмы на острове, чтобы найти и вернуть Эохайду его супругу. Год и три месяца копали Эохайд и его воины, но все, что удавалось им вырыть за день, к утру возвращалось на место. Затем, изучив некоторые магические приемы, они принялись разрушать сид Бри Лейт. Мидиру, хозяину сида, пришлось пообещать, что, если воины прекратят разрушать его владения, Этайн вернется в дом мужа на следующий день в третьем часу утра. В назначенный час воины увидели пятьдесят женщин, неотличимых от Этайн. Замолчали воины, а стоявшая перед девушками служанка сказала королю: «Теперь отыщи свою жену или возьми любую из них, ибо пришло нам время отправляться домой». Эохайд вспомнил, что никто во всей Ирландии не подает напитки искусней, чем его жена. Тогда поставили двадцать пять девушек с одной стороны дома и двадцать пять — с другой, а между ними котел с напитком, и все девушки по очереди стали подавать напиток королю. Наконец осталось их всего две. Когда первая из них подошла к котлу, Эохайд сказал: «Вот Этайн, хотя и не совсем так подавала она питье». В тот же миг все остальные девушки исчезли.

Однако на этом история не закончилась. Как-то к Эохайду явился Мидир и рассказал о том, что, когда он унес Этайн к себе в дом, она была беременна, и в положенный срок родила она дочь. И Мидир открыл Эохайду, что не бывшую свою жену выбрал король из пятидесяти женщин, а собственную дочь. От этого нечаянного инцеста родился один из легендарных ирландских королей ирландской легенды — Конайре Мор.

Герои этой саги действуют и в нашем, и в Другом мирах, перемещаясь между ними. Эохайд — смертный, вынужденный бороться за свою жену со сверхъестественным соперником. И в данном случае (как это вообще характерно для ирландской традиции) смертный может подняться против богов и победить их с помощью силы и магии — мощного инструмента в любых руках, перед которым иногда отступают даже боги.

Хотя для короля Эохайда жена была дочерью героя Этара, а не богиней из Другого Мира, история предыдущей жизни и второго рождения Этайн делают ее такой же таинственной, как женщины из сида. А будучи женой бога Мидира и живя с ним в волшебном холме, она сама была богиней Другого Мира.

Кроме того, у Этайн есть еще одна божественная функция, о которой говорится в саге «Любовь к Этайн». Став королем, Эохайд созвал ирландцев на праздник Тары, чтобы назначить всем дань и повинности на шесть лет вперед. Ирландцы ответили ему на это, что они не станут приходить к королю, который не выбрал себе королевы. После этого Эохайд разыскал Этайн и взял ее в жены. В контексте ирландской традиции причина этого неповиновения подданных своему королю и дальнейших поступков Эохайда ясна: хотя он стал королем, но его власть не признавалась законной, пока он не сочетался браком с богиней Верховной Власти, которой в данном случае является Этайн. Таким образом, мы в очередной раз убедились, что все кельтские богини вовлечены в символизм верховной власти, и все они восходят к одному великому прообразу — древней Матери-Земле.

Уже давно было замечено, что в кельтской мифологии нет богини любви и красоты, подобной греческой Афродите или римской Венере. Несмотря на это, в ней есть исполненные поэзии и трагизма повествования о беззаветной женской любви, которая сильнее смерти. Одним таким повествованием мы и закончим наше знакомство с женскими



персонажами кельтских мифов, опустившись для этого с божественного уровня на человеческий, поскольку в ирландской традиции страстная любовь и верность — удел смертных женщин.

Это — сага «Изгнание сыновей Уснеха», один из ранних памятников эпоса о любви, созданного кельтами. Она во многом напоминает сказание о любви Тристана и Изольды, источник которого, тоже кельтский, не сохранился. В саге рассказывается, что однажды вечером король Конхобар и другие улады собрались на пирушку в доме Федельмида, королевского рассказчика, и за столом им прислуживала беременная жена хозяина дома. Когда все они собрались уходить, ребенок в ее чреве вдруг издал громкий крик. Друид Катбад предсказал, что будущий ребенок Федельмида — Дейрдре, девочка невиданной красоты, которая принесет уладам немало горя. Улады хотели убить ее сразу после рождения, но Конхобар приказал ее воспитать как свою невесту. Никто, кроме ее приемных родителей и заклинательницы Леборхам, которой ничего нельзя было запретить, не допускался в дом, где жила Дейрдре. И там, скрытая от взоров мужчин, она выросла и стала самой прекрасной девушкой, какая когда-либо рождалась в Ирландии. Однажды зимним днем, увидев, как ее приемный отец обдирает на снегу теленка, а черный ворон пьет разлившуюся по снегу кровь, она сказала Леборхам, что у ее возлюбленного будут волосы цвета ворона, тело — цвета снега и щеки — цвета крови. Леборхам ответила ей, что именно так выглядит Найси, сын Уснеха, и с этого дня девушка стала искать встречи с ним.

Сыновья Уснеха, Найси и два его брата, были славными воинами, равными доблестью всем уладским воинам, вместе взятым, к тому же они бегали так быстро, что поражали зверя на бегу. Однажды Найси гулял по крепостному валу вокруг Эмайн и пел. Дейрдре выскользнула из своего дома и побежала за ним. «Красива, — сказал он, — телочка, что прохаживается возле нас». — «Телочки остаются телочками, если нет рядом с ними быков», — сказала Дейрдре. «Рядом с тобой есть могучий бык, — сказал он, — король уладов». Она же ответила ему, что предпочитает молодого бычка вроде него, и потребовала, чтобы он увел ее с собой. Услышав отказ, Дейрдре бросилась к нему, схватила его за уши и крикнула: «Да будут на них насмешка и стыд, коли не уведешь меня с собой».

Найси позвал братьев, и они решили покинуть страну вместе с ним и с Дейрдре, хоть и понимали, что это принесет им одно только горе. Долгое время скитались они по Ирландии, преследуемые Конхобаром и его воинами, затем переправились в Шотландию, где сперва жили в лесу, а потом поступили на службу королю. Вскоре, однако, их жизнь опять оказалась в опасности, потому что король Шотландии, увидев Дейрдре, вспылал к ней великой любовью. Узнав об этом, улады убедили короля Конхобара позвать сыновей Уснеха обратно под свое покровительство. Уладские герои Фергус, Дубтах и Кормак, сын самого Конхобара, стали их поручителями. Но когда Найси, его братья и Дейрдре высадились в Ирландии, всех поручителей по наущению Конхобара позвали на попойку. И возле стен Эмайн Махи Найси был убит Эоганом, сыном Дуртахта, также по приказу Конхобара. Дейрдре же со связанными руками привели к королю. Когда Фергус и его товарищи услышали об этом предательстве, они учинили в Эмайн Махе великое побоище, а потом ушли в изгнание к Айлилю и Медб в Коннахт, откуда в течение шестнадцати лет совершали набеги на уладов.

Целый год провела Дейрдре в доме Конхобара, и ни разу за весь год улыбка не коснулась ее уст. Она мало ела и пила и никогда не поднимала головы. Когда к ней присылали певцов и музыкантов, она вспоминала о своей жизни в лесу:

*Сладким кажется вам вкус меда  
В доме Конхобара, сына Несс,  
Мне же в то далекое время  
Слаще казалась моя еда.  
На той поляне светилось пламя*

*Костра, который разжигал Найси,  
И казалась мне слаще меда  
Добыча охоты сына Уснеха.  
Нежным Конхобару кажется пенне  
Всех этих труб и свирелей,  
Мне же знакома нежнее музыка:  
Пенне трех сыновей Уснеха.*

Конхобар спросил Дейдрре, кого она ненавидит более всего на свете, и та ответила: «Тебя самого и Эогана, сына Дуртахта». — «Тогда, — сказал он, — ты проведешь год в доме Эогана». На следующий день, когда Эоган вез ее на колеснице в свой дом, Дейдрре бросилась на скалу, мимо которой они проезжали, и погибла.

В другой версии этой саги говорится, что король Конхобар приказал похоронить влюбленных на противоположных берегах озера, чтобы не могли они соединиться после смерти. Тогда на каждой могиле выросло по сосне, и ветви их протянулись через озеро навстречу друг другу. Конхобар велел срубить сосны, но улады не подчинились ему и оберегали эти деревья до самой смерти короля.

## **Мужские божества**

Самым полным свидетельством античности о религии кельтов вообще и об их мужских божествах в частности является сообщение Цезаря о галльских богах. Несмотря на осторожное, а часто критическое отношение к этому свидетельству, все современные исследователи, начиная знакомство с кельтскими божествами, отталкиваются именно от него. Приведем это свидетельство целиком: «Из всех богов они более всего почитают Меркурия, изображения которого особенно многочисленны. Они считают его изобретателем всех искусств, покровителем дорог и путешествий, а также полагают, что он имеет величайшее влияние при получении прибыли в торговле. После него почитают Аполлона, Марса, Юпитера и Минерву. О них они имеют почти то же мнение, что и другие народы: Аполлон отвращает болезни, Минерва передает начатки ремесел и искусств, Юпитер царит на небесах, Марс главенствует в войнах». К этому свидетельству Цезарь добавляет в следующей главе сообщение о том, что друиды называют Диспатера предком галлов.

Однако сохранившиеся источники (посвятительные надписи и скульптурные памятники римской Галлии, а также литературная традиция островных кельтов) образуют сложное переплетение разнородных элементов, имеющее мало сходства с этой четкой классификацией. Цезарь не только приписывает кельтским богам римские имена (так обычно поступали греки и римляне с богами «варваров»), но еще и утверждает, что кельты имели о названных им богах примерно то же представление, что и другие народы (в первую очередь он подразумевал, конечно, римлян). В действительности Цезарь просто представляет римскую интерпретацию известных ему фактов, сводя изобилие и разнообразие галльской мифологии к условной схеме, основанной на устройстве римского пантеона. Сообщение Цезаря содержит два ошибочных положения. Во-первых, оно подразумевает существование богов, которых почитали более или менее повсеместно в Галлии. Во-вторых, в нем говорится о четком разделении функций между богами, чему в кельтской традиции подтверждений нет.

Среди множества божественных имен, встречающихся в галльских посвяtitельных надписях, большинство упоминаются только один раз, а остальные имеют тенденцию группироваться по определенным округам и районам. Некоторые из имен местных божеств указывают на их связь с определенной племенной группой: например, Бригантия и Трикория — это богини бригантов и трикоров. И в сагах ульстерского цикла встречаются примеры клятвы-формулы, которая взывает к богу племени: «Я клянусь богом, которым клянется мое племя». Поэтому некоторые ученые говорят о множественности кельтских богов и о местном

характере их культов.

Ж. Вандри писал о «местных божествах», среди которых невозможно различить «даже и следа великих общих богов всех кельтских народов». Однако многочисленность имен еще не означает множественности божеств. По мнению Ф. Леру и К. Гионварка, в посвящениях сохранилась лишь ничтожная часть имен галльских богов, ведь каждое божество, как в Индии, могло иметь тысячи имен. В этом утверждении есть известная доля преувеличения. Хотя для кельтов были важны местные и племенные культы, но из этого вовсе не следует, что у них отсутствовали боги более широкого значения и культа. В самом деле, трудно себе представить, чтобы, например, Луг и Дагда были всего лишь местными божествами. К тому же, по имеющимся сведениям, у кельтских богов не было такого разделения функций, на которое указывает Цезарь. Нет оснований предполагать, что за каждым из племенных богов была закреплена какая-то определенная сфера человеческой деятельности, как это было в римском пантеоне.

По этим причинам некоторые исследователи считают, что многочисленные боги, чьи имена нам известны из надписей, археологических памятников, литературной традиции, могут быть сведены воедино, поскольку все они являются различными проявлениями одного верховного божества — бесконечного, безличного, имеющего много образов и много функций. И нужно сказать, что существуют некоторые основания для такой теории. Например, знакомясь с источниками, можно заметить, что различные божества выполняют сходные функции и что четко дифференцированного разделения богов «по департаментам», как в греко-римской религии, у кельтов нет. Кроме того, можно заметить, что в различных ситуациях один из нескольких богов может явно главенствовать над другими. Но, несмотря на все это, остается неясным, были ли кельты предрасположены к монотеизму и если были, то до какой степени. Нельзя не заметить, что если кельты были монотеистами в душе, то они успешно скрывали это, не только дробя образ своего единственного верховного бога на множество богов более мелкого ранга, но и наделяя некоторых из них убедительной и яркой индивидуальностью.

Оставляя в стороне этот спорный и трудный вопрос, мы просто будем знакомиться с наиболее яркими кельтскими божествами. Однако, чтобы не заблудиться среди этого множества божественных имен и прозвищ, скульптурных изображений и литературных образов, следует действовать попределенному плану. И мы опять возвратимся к свидетельству Цезаря и скажем несколько слов в его защиту. При внимательном рассмотрении оно уже не кажется таким поверхностным, как на первый взгляд. Оказывается, Цезарь лишь отчасти доверял точности собственных определений галльской религии. Он отметил, что кельты имели о богах «почти» такие же представления, как и другие народы, то есть признавал, что их верования, несмотря на некоторое сходство, все-таки отличались от взглядов римлян. И этим, добавлял он, кельты отличаются от германцев, которые чтут только тех богов, что у них перед глазами, то есть Вулкана, Солнце и Луну. Цезарь, возможно, знал хотя бы некоторые из многочисленных имен и прозвищ галльских богов, и, должно быть, его привел в замешательство столь широкий выбор. Тогда он дал схематическое описание галльской религии, которое могло быть понятно его римским читателям. В таком случае свидетельство Цезаря не так далеко отстоит от реальной ситуации, существовавшей в галльской религии его времени, как это кажется на первый взгляд. Об этом говорит хотя бы тот факт, что в его иерархии галльских богов Меркурий стоит на первом месте, а Юпитер на четвертом.

## Меркурий — Луг

Утверждение Цезаря, что Меркурий был самым великим богом галлов, подтверждается большим числом документов, свидетельствующих о его культе в римской Галлии. Меркурию посвящено гораздо больше надписей (440), статуи и барельефов (350), бронзовых статуэток, культовых мест, чем любому другому богу. На долю Галлии приходится две трети

относящихся к Меркурию документов, обнаруженных во всех латинских провинциях. Его колоссальная статуя, воздвигнутая в центре страны, была одной из самых больших скульптур античного мира. Арверны заказали ее скульптору Нерона Зенодору, который работал над ней десять лет и получил за свой труд баснословную сумму.

Многочисленные топонимы напоминают о культе Меркурия: Маркурай (в Вогезах), Меркер (Коррез, От-Луар, Пюй-де-Дом), Меркуар (Лозер), Меркюрей (Саон-э-Луар), Маркурай (в Люксембурге), Меркор, Меркураго (Цизальпинская Галлия) и т. д. Некоторые названия указывают на то, что Меркурию посвящали вершины гор: например, Мон-Меркюр в Баржоне (область лингонов), Монмартр в Париже, Меркуриусберг в Баден-Бадене. Посвященный Меркурию храм на горе Пюй-де-Дом был исключительно роскошным: стены были облицованы редкими сортами мрамора, а крыша была сделана из свинца. Не менее значительным был культ Меркурия на горе Донон, где его совместно почитали два племени — медиоматрики и левки.

В римской Галлии Меркурий изображался с обычными римскими атрибутами (кадуцей, кошелек и т. д.). Чисто галльским атрибутом Меркурия была змея. Например, из раскопок святилища на Пюй-де-Дом происходит бронзовая голова змеи, хранящаяся в музее Клермон-Ферран. Бронзовая статуэтка Меркурия, найденная во Фреш-ан-Сентуа (в Лоррене), изображает бога сидящим на скале с кошельком в правой руке в окружении змей. На стеле, носящей название «Триада из Данневи» (Бургонь), Меркурий представлен в виде безбородого полуобнаженного мужчины, обутого в крылатые сандалии. Он держит рог изобилия и чашу. Рядом с Меркурием змея, богиня-Мать и трехголовый бог. На алтаре Меркурия из Шалона змея соседствует с козлом, петухом и черепахой. В этих изображениях Меркурия змея является по преимуществу хтоническим символом, связанным с загробным миром. Так, алтарь из Шалона представляет собой надгробный памятник; его погребальный характер подтверждает изображение рогатой змеи, которая поднимается перед маленьким человеком, прижимающим к груди кубок и фрукты. Святилища Меркурия в Галлии часто окружены некрополями, как святилище на горе Донон, святилища Бланшфонтен и Мон-Меркюр в Баржоне, области лингонов, святилище около Трира, в оппидуме (укреплении) которого находились «княжеские могилы».

Может быть, именно хтонический аспект Меркурия сделал его самым великим галльским богом. В то время как другие боги римской Галлии чаще всего изображались в определенной, застывшей, условной позе, Меркурий предстает перед нами то рогатым, то скорчившимся, то с цветком мака в руке, то с оленем, то с бараном на плечах, то в капюшоне, то с колотушкой или с рогом изобилия, с серпом, с луком, с собакой, со змеей. Все это атрибуты покровителя мертвых. В народных верованиях магическая сила атрибутов Меркурия так велика, что даже самые обычные из них (кошелек и кадуцей) фигурируют среди символов смерти на инталиях<sup>57</sup>, изображающих человеческий череп или скелет. Интересно изображение скелета, сидящего на амфоре в окружении атрибутов Меркурия и держащего в руке рог изобилия, наполненный цветками мака — символа сна или смерти.

Нетрудно заметить, что в таком виде Меркурий римской Галлии не вмещается в узкие рамки образа римского бога — покровителя торговли. Изображения галльского Меркурия зачастую совершенно не соответствуют канонам римского искусства. Здесь Меркурий выглядит как пожилой бородатый мужчина, одетый в галльскую куртку, с палкой в руке. Традиция располагать святилища на вершинах гор также не свойственна римлянам.

Полутуземный характер бога подтверждается надписями, где Меркурию даются многочисленные эпитеты (приблизительно 24), скрывающие, вероятно, имена каких-то местных божеств. Эпитеты Арвернус или Арвенорикс, Думиас, Канетонненсис указывают на то, что Меркурий был покровителем племени арвернов, горы Дом, деревни Канетоннум

<sup>57</sup> Инталии — резные камни с углубленным изображением, в отличие от камей — резных камней с выпуклым изображением.

(Бертувиль, Эр). Прозвища Артайос («медвежий») и Моккус (древняя форма от бретонского «мок» — «поросенок») вводят Меркурия в круг символизма медведя и вепря. Прозвища Велланус и Адсмериус означают «благосклонный» и «поставщик (какой-либо продукции)». Галльская сущность Меркурия проступает и тогда, когда он изображается вместе с богиней, в основном с Росмертой. Ее имя содержит ту же основу, что и прозвище Меркурия Адсмериус, и означает «поставщица».

Особенно интересен случай, когда Меркурий изображен вместе с Минервой, которую, согласно свидетельству Цезаря, галлы считали хранительницей секретов искусств и ремесел и наставницей в мастерстве. Дело в том, что Цезарь называет Меркурия не только покровителем путешествий и торговли (это вполне в «компетенции» римского Меркурия), но и изобретателем всех искусств. И это уже черта не римская и не греческая, так как Меркурию или Гермесу всегда приписывались только два изобретения: лира, сделанная им из панциря черепахи, и весы. Изображение Меркурия с богиней, которая хранила и помогала использовать изобретенные им ремесла и искусства, еще более подчеркивало эту его галльскую функцию. Вполне естественно, что Меркурий был самым почитаемым богом Галлии, где ремесла были развиты так высоко.

Здесь встает вопрос о соотношении мирных и военных функций у верховного бога галлов. Исследователи уже давно отмечали, что в римской Галлии Меркурия иногда едва можно отличить от Марса. Большой материал, собранный французскими археологами, представляющий многочисленные изображения галльского Меркурия, показывает, что его «техническая» функция как изобретателя и покровителя искусств и ремесел уступала по значению функции знатока магии и астрологии, проводника душ умерших и, наконец, покровителя мертвых. Эта черта роднит его с архаическим Гермесом «элементарной» религии Средиземноморья и является основной в его образе.

С галльским Меркурием может быть отождествлен общекельтский бог Луг. Его имя встречается в галльских основах, особенно топонимических («лугу»). Насчитывается не менее пятнадцати мест, которые в древности назывались «Лугдунум». Среди них: Лаон, Сент-Лизье в Галлии, Легница в Силезии, Лейден в Голландии; Карлайл в Англии в римское время назывался Лугуваллюм. Важно отметить, что название «Лугдунум» носил город, который Август сделал столицей Трех Галлий — современный Лион. Там был воздвигнут великолепный алтарь, посвященный Риму и Августу, торжественно открытый в 12 г. до н. э. Вблизи города, на горе Фурвьер, уже в кельтское время было святилище бога Луга. Лугдунум и означает «холм Луга» или «высокий, укрепленный город, посвященный Лугу».

Символично, что городу, который Август сделал центром Галлии, было оставлено его кельтское имя. В этом можно видеть косвенное доказательство того, что Луг — это галльский Меркурий Цезаря. Известно, что Август особо почитал Меркурия, и в современной ему Галлии имя императора часто присоединялось к имени Меркурия. Слияние с императорским культом привело к тому, что главный праздник Меркурия в Лугдунуме приходился на 1 августа — день, когда в Ирландии справлялся праздник бога Луга.

Один античный автор передает легенду, согласно которой при закладке Лугдунума прилетели вороны и расселись на деревьях. При этом он замечает: «Ведь Лугом они на своем наречии называют ворона». В Лионе были найдены три медальона, изображающие гения Лиона, у ног которого сидит ворон, а также монеты с изображением ворона. Будучи хтонической птицей, ворон указывает на связь Луга с потусторонним миром. Эта черта сближает его с галльским Меркурием.

Кроме того, подобно Меркурию, Луг в ирландских сагах является знатоком многих искусств и ремесел и носит прозвище Самилданах, что означает «опытный во многих искусствах».

В саге «О битве при Маг Туиред» рассказывается о том, как привратник дворца Нуаду допрашивал юного Луга о его умениях.:

«— Каким ремеслом ты владеешь? Ибо не знающий ремесла не может войти в Тару.

— Можешь спросить меня, — отвечал Луг, — я плотник.

— Ты нам не нужен, — молвил привратник, — есть уже у нас плотник, Лухта, сын Луахайда!

— Спроси меня, о привратник, я кузнец, — сказал Луг.

— Есть между нами кузнец, — ответил привратник, — Колум Куалленех, человек трех невиданных приемов.

— Спроси меня, я герой, — сказал Луг.

— Ты нам не нужен, — ответил привратник, — в Таре есть могучий воитель Огма, сын Этлиу.

— Спроси меня, я играю на арфе, — снова сказал Луг.

— Ты нам не нужен, ибо есть уже среди нас арфист — Абкан, сын Бикелмоса.

— Спроси меня, — молвил Луг, — я воитель.

— Не нужен ты нам, — ответил привратник, — в Таре бесстрашный Бресал Эхарлам, сын Эхайда Баетлама.

Снова Луг молвил:

— Спроси меня, я филид и сведущ в делах старины.

— Нет тебе места среди нас, — отвечал тот, — наш филид Эн, сын Этомана.

— Спроси меня, я врачеватель.

— Ты нам не нужен, — ответил привратник, — Диан Кехт среди нас врачеватель.

— Спроси меня, — снова сказал он, — я кравчий.

— Ты нам не нужен, — ответил привратник, — ибо кравчие наши Делт, Друхт, Дайте, Тае, Талом, Трог, Глен, Глан и Глези.

И тогда снова заговорил Луг.

— Спроси короля, — сказал он, — есть ли при нем человек, что искусен во всех этих ремеслах. Если найдется такой, то покину я Тару.

Направился привратник в королевские покои и обо всем рассказал королю.

— Юный воин пришел ко входу в Тару, — сказал он, — что зовется Самилданах. Все, в чем искусен твой народ, постиг он один».

Этот эпизод раскрывает ряд черт, роднящих Луга с галльским Меркурием: он искусен во всех ремеслах, он маг, герой и отец героев. Однако у Луга есть функции, не свойственные Меркурию.

Чтобы восполнить этот пробел, Луга и галльского Меркурия часто сравнивают с Одином — верховным богом германо-скандинавской мифологии. Один — великий маг. Он подвергся суровой инициации, когда, пронзенный собственным копьём, девять дней висел на мировом древе Иггдрасиль. После этого он утолил жажду священным медом из рук великана Бельторна и получил от него магические руны. В уплату за медовый источник всей мудрости мира он отдал один глаз. Мудрость Одина неотделима от поэтического вдохновения: мед, который источает источник мудрости, иногда прямо называется медом поэзии. Соответственно Один является богом поэзии и покровителем скальдов.

Один связан с потусторонним миром. Голова мудреца Мимира, которую он всегда брал с собой, передавала ему вести из других миров. Иногда он вызывал мертвецов из-под земли, поэтому его называли владыкой мертвых. На связь с потусторонним миром указывают также принадлежащие Одину вороны Хугин («думающий») и Мунир («помнящий»), которых Один научил говорить; они рассказывали Одину обо всем, что видели в дальних странах.

Магическо-хтонические функции Одина тесно переплетались с военными. Он мог не только отнять у врагов зрение и слух, но и обречь армию на поражение, метнув в нее копьё. Это копьё, не дающее промаха, Гунгир (символ военной власти и военной магии), является его постоянным атрибутом. Один, по-видимому, начал первую войну между асами и ванами, метнув копьё в войско ванов.

У Луга много общего с Одином: принадлежащие ему вороны, покровительство поэтическому искусству, обладание магическим копьём, использование магии в битвах. Принимая во время битвы при Маг Туиред свою ритуально-магическую позу (поджав ногу и прикрыв один глаз), Луг уподобляется одноглазому Одину. Вообще в битве при Маг Туиред,

особенно в поединке с вождем фоморов Балором, Луг являет черты сильного военного бога. Недаром он носил прозвище Лоннбейменех, то есть «яростно бьющий».

У Луга была еще одна важная черта, роднящая его с Одином. Один был богом земных царей, контролировавшим их силу. В жертву ему приносили только царей, не обладавших более силой приносить благополучие своей стране. Скандинавы просили Одина даровать победу и силу царю. Один был также царем и отцом богов (у него было прозвище Альфедр — «всеотец»).

Луг также входил в число богов-королей. «Таковы были их короли, князья, друиды и художники: Нуаду, Брес, Луг, Дагда, Делбаэх, Фиахна, Бриан и Иухар и Иухарба, три бога Дана, то есть три друида, по которым названы Туата Де Дананн и Мак Куйлл, Мак Кехт, Мак Грейне, три последних короля Туата Де Дананн... » В этом тексте великие кельтские боги (Луг, Дагда, Нуаду) упоминаются в одном ряду с другими персонажами мифического цикла (Брес, Делбаэх, Фиахна) и с богами — обладателями земной королевской власти (Мак Куйлл, Мак Кехт, Мак Грейне). Из этой последней триады для нас интересен Мак Грейне, о котором другой отрывок из «Книги Захватов» сообщает: «... Солнце было его богом, Кетаур было его имя, Эрнию была его жена». Полагают, что имя «Мак Грейне» является прозвищем Луга в его солнечном аспекте, а его супруга была королевой и олицетворением Ирландии. Таким образом, между Лугом и верховной властью Ирландии существовала самая непосредственная и тесная связь.

Еще более отчетливо природа отношений между Лугом и королевской властью проявляется в саге о приключениях и путешествии Конна, короля Тары. Конн приходил во дворец Луга за королевской инициацией. Луг предстает в этой саге как бог-царь, от имени которого действует находящаяся в его дворце женщина — персонификация верховной власти.

Подобно Одину, Луг контролировал силу земных королей. Если король больше не мог гарантировать благо своей страны, то в ночь Самайна его подвергали ритуальной смерти: ранили насмерть, топили в бочке вина или пива или сжигали заживо вместе с королевским дворцом. Эта ритуальная смерть посвящалась Лугу, от которого земные короли получали королевскую власть.

Однако Один был прежде всего царем богов, главой пантеона. Луг занимал такое же место в ирландской мифологии. В саге о «Битве при Маг Туиред» Нуаду, сам бог-царь и король Туата Де Дананн, уступает ему свой трон: «Когда же проведал Нуаду о многоискусности воина, то подумал, что поможет он им избавиться от кабалы фоморов. Принялись Племена Богини держать о нем совет, и порешил Нуаду поменяться местами с Лугом. Сел тогда воин на королевское место, и сам Нуаду вставал пред ним до исхода тринадцати дней».

Луг был тройным богом. В Ирландии существовал миф о братьях Луга: их звали «один Луг» и «другой Луг», но они умерли еще во младенчестве (так выражалось единство тройного бога). В Испании и в Швейцарии найдены надписи, посвященные «Луговес», — это множественное число от «Лугус» на древнем языке кельтов. Кроме того, галльский Меркурий часто изображается с тремя головами: одна голова смотрит прямо, другая — направо, а третья — налево; таким образом, взгляд бога охватывает весь мир целиком. Из тридцати известных изображений бога-трицефала некоторые снабжены атрибутами галльского Меркурия, отождествленного с Лугом: кошелек, черепаха, баран.

Мифическая биография Луга также проливает свет на его сущность. Отцом Луга был Киан, один из Туата Де Дананн, сын божественного врача Диан Кехта, а матерью — Этне, дочь короля фоморов Балора. Таким образом, по отцовской линии Луг происходит из расы богов, а по материнской — из расы демонов. Имя Этне — это всего лишь другая форма имени Этайн, и фактически мать Луга — та же самая богиня, которая была супругой бога Мидира и которая смешивается в конечном счете с Бригитой, Богиней-Матерью всех ирландских богов. Однако Луг был воспитан не ею, а богиней Таильтиу. Таильтиу олицетворяет Ирландию, то есть вселенную, созданную в процессе сотворения мира. Эта

вторая мать Луга является женой Эоху, короля Фир Болг, и это связывает Луга еще с одной мифической расой, которую Туата Де Дананн изгнали из Ирландии. Таким образом, Луг — потомок всех божественных рас. Будучи царем богов, Луг может взять в жены только Великую Королеву, воплощающую верховную власть. И поскольку его мать Этне — аллегорическое олицетворение верховной власти Ирландии, то она и становится супругой Луга.

## Аполлон

Вторым по значимости галльским богом Цезарь считал Аполлона. По его словам, галльский Аполлон «отвращал болезни». Галло-римские источники подтверждают свидетельство Цезаря. Галльский Аполлон был богом — покровителем целебных источников. Его культ был очень широко распространен. Дело в том, что Аполлон ассоциировался с целым рядом галльских божеств. Из полутора десятков эпитетов, которые присоединяются к имени Аполлона в галльских надписях, некоторые встречаются достаточно часто и, очевидно, являются именами божеств.

Одним из имен галльского Аполлона было Граннус. Его почитали в Гранде (Вогезы), в Экс-ля-Шапелль (Аквы Гранни), а также в Бретани, в Дунайской области, в долине Рейна, в Риме, в Шотландии. В Вестманланде была найдена бронзовая ваза с надписью «Аполлону Граннусу». То, что Граннус был богом-целителем, подтверждают сообщения римских авторов. Например, Дион Кассий упоминал о том, что римский император Каракалла в 215 г. н. э., желая излечиться от болезни, призывал богов Граннуса, Асклепия и Сераписа. Иногда Граннуса почитали вместе с богиней Сироной, которую часто изображали с лунным серпом на голове, а также как богиню плодородия — с плодами и колосьями в руках. Имя «Граннус» связывают с ирландским словом «гриан» (солнце). Культ этого бога мог стать преимущественно солнечным культом во времена поздней римской империи, но прежде всего Граннус был богом-покровителем целебных источников.

Галльским божеством, наиболее тесно связанным с термальными водами, был Аполлон Борво (Бормо, Борманус). Его имя означает «кипящая вода». Оно сохранилось в названиях мест: Бурбонн-ле-эн, Бурбон-Ланси, Бурбон-л'Аршамбо и др. Его спутницей была богиня Дамона или Бормона. На глиняном черепке, найденном в Виши, Борво изображен обнаженным, сидящим на скале, которая, видимо, служит указанием на находящийся поблизости источник. Бог одной рукой опирается на щит, а в другой держит чашу с кипящей водой. С Аполлоном отождествлялись и другие кельтские божества источников — Моритасг в Алезии, Виндоннус в Эссаруа (Кот-д'Ор). В надписях, найденных в Фенс-д'Аннеси (От-Савой), в Жублене (Майенн), Аполлон, упомянутый в качестве бога-врачевателя, назван Виротутис: это прозвище означает «благодетель» или «целитель людей».

В то же время прозвище Атепомарос («владеющий большой лошадей») вводит кельтского Аполлона в круг солнечного символизма, поскольку лошадь является хорошо известным солнечным символом. Здесь встает вопрос о культе солнца у кельтов. Фест Авиен (автор IV в. н. э.) сообщал о колонне Солнца, возведенной у истоков Роны. Классическим же свидетельством в пользу солнечного культа у кельтов считается отрывок исповеди святого Патрика, в котором он противопоставляет культ небесного светила и культ истинного Солнца, которое есть Христос: поклонение первому ведет к страданиям и проклятию, поклонение второму — к вечной жизни. На основании этого текста можно делать вывод, что святой Патрик обнаружил в Ирландии некий языческий солнечный культ. Если Китинг (ирландский автор XVIII в.) правильно передавал древние предания, то во времена ирландского святого Колумчилле (VI в. н. э.) священник построил церковь с алтарем из стекла и в божьем доме поместил изображения солнца и луны. Это удивительный пример синкретического верования, в котором языческое поклонение светилам сочеталось с христианским культом.

Этот культ солнца так же, как и других астральных светил, должен был уходить своими



корнями еще в докельтское прошлое европейских стран. На европейских территориях, заселенных кельтами, обнаружены предметы солнечного культа, относящиеся ко времени до 1300 г. до н. э., то есть к до-кельтскому периоду. В Ирландии найдено культовое украшение — золотой диск, средняя часть которого расколота, однако сохранились два ушка, с помощью которых он крепился к дышлу лошади. В Испании, в провинции Теруэль, нашли канделябр в виде лошади, несущей на спине высокую колонну, заполненную черноватой пастой; на ней лежит диск, состоящий из пяти концентрических колец. В Северной Италии обнаружены ситутлы (бронзовые ведерки) с изображениями солнца и свастики, одного из самых архаических солярных символов.

В Галлии времени Цезаря и более позднего римского периода так же, как и в средневековой Ирландии, сохранялись, видимо, только отголоски древнего культа солнца, нашедшие отражение в том, что различные кельтские божества ассоциировались с Аполлоном и с солнечными атрибутами этого бога. Чаще всего с именем Аполлона связывали кельтского бога Белена. Его культ существовал в древнем кельтском царстве Норика (в Восточных Альпах), где, согласно сообщению Тертуллиана (III в. н. э.), Белен был главным богом. Живший примерно в то же время греческий историк Геродиан утверждал, что Белена особенно почитали в Аквилее (Северная Италия), выдавая за Аполлона. Культ этого бога прослеживается также в Южной Галлии и Британии.

Имя бога напоминает название ирландского праздника Бельтайна, отмечавшегося 1 мая. Вторая часть этого названия представляет собой слово, обозначающее «огонь», а первая, «бель», вероятно, означает «сияющий, светящийся». Эта этимология, действительно, ведет нас к солнечному богу, который может быть отождествлен с Аполлоном. В то же время существует точка зрения, что имена Бель или Белен могут быть прозвищами Луга, поскольку Луг — солнечный бог, а его имя означает «светящийся». На солнечную природу Луга указывает его прозвище Ламфада («с длинной рукой»), которое истолковывают как «луч солнца». Своеобразным подтверждением того, что Бель (Белен) был ипостасью Луга, может служить такой факт: в диалекте современного французского языка «белин» означает «колдун, волшебник», а магия была одним из основных качеств Луга. На этом примере мы еще раз можем убедиться, что грань, отделяющая кельтских богов друг от друга, является очень зыбкой и в основе мужского пантеона действительно может лежать образ единого великого бога. Культ Белена в основном состоял из сакральных ритуалов, проводившихся вокруг больших костров (как в праздник Бельтайна), и справлялся преимущественно на вершинах гор. После введения христианства посвященные Белену возвышенности перешли под покровительство архангела Михаила с его огненным мечом. Например, известно, что Мон-Сен-Мишель («гора св. Михаила» во Франции) в древности называлась Томбелен («курган или холм Белена»).

Еще одно имя кельтского Аполлона было Мапон, «Божественный юноша». В особенности его почитали в Британии. В Галлии его культ был связан с целебными источниками. В Британии Мапон, по-видимому, покровительствовал музыкальному искусству: по крайней мере, в одной из надписей он отождествлен с Аполлоном Кифаредом. Вообще представление о богах — поэтах и музыкантах характерно для островных кельтов. Уэльская традиция сохранила имя Мапона в форме «Мабон». Мабон — сын Модрон, то есть Матроны, «Божественной Матери», которая была эпонимной богиней реки Марны во Франции. В сказании «Кулух и Олуэн» Мабон — молодой герой, похищенный у матери на третий день после рождения; его держат в плену в Каэр Лоу. Название этого места, расположенного в современном Глостере, в мифе обозначает Другой Мир. Центральным эпизодом повести о Кулухе и Олуэн является охота на чудесного вепря Турх Труита. Чтобы одолеть вепря, нужна собака Друдвин, а единственным охотником, который может охотиться с этой собакой, является Мабон, томящийся в тюрьме. Поэтому охотники идут на приступ и освобождают Мабона из плена. Это освобождение молодого бога символизирует освобождение солнца, пленника ночи.

В ирландской традиции явную параллель Мапону-Мабону представляет

мифологический персонаж, которого зовут Мак Ок или Энгус. В саге «Сватовство к Этайн» рассказывается, что великий бог Дагда полюбил Боанд, супругу Элкмара. Женщина тоже хотела быть с ним, но очень боялась своего мужа. Тогда Дагда отослал его с поручением. Элкмар собирался вернуться в тот же день до заката. Чтобы он не заметил течения времени, Дагда приостановил движение солнца, сделав из девяти месяцев один день, поэтому ребенок, появившийся от его союза с Боанд, родился в тот же день, когда был зачат. Его назвали Энгусом или Мак Оком. Имя «Энгус» в буквальном переводе означает «единственный выбор», а Мак Ок — «молодой сын» или «сын молодости». «Воистину, — сказала его мать, — молод сын, зачатый на рассвете и родившийся после заката».

Энгус-Мак Ок — это кельтский Аполлон в его аспекте молодости. Солнечный характер Энгуса-Мак Ока раскрывается в саге «Сватовство к Этайн», о которой у нас уже шла речь. У Мак Ока была чудесная солнечная клетка с блестящими окнами. Кроме того, он носил плащ, украшенный золотыми полосами, в складках которого пряталась превращенная в муху Этайн.

Нам известны еще два эпизода из мифической биографии Энгуса-Мак Ока. Сага «Захват Сида» рассказывает, что Дагда, который «был королем в начале мира», разделил все находившиеся внутри холмов сиды Ирландии между богами Туата Де Дананн. Вечером накануне Самайна к нему пришел Мак Ок с требованием дать и ему земли. «У меня нет ничего для тебя, — ответил Дагда, — я закончил раздел». Однако Мак Ок попросил одолжить ему на одну ночь и на один день собственное владение Дагды — Бруг на Бойне (совр. курган Ньюгранж). Дагда согласился. Когда же истекло предоставленное Мак Оку время, Дагда стал требовать свое владение обратно. Мак Ок ответил ему на это, что в день Самайна время уничтожается и ночь и день великого праздника означают вечность. Дагда признал справедливость этого рассуждения и оставил сыну Бруг на Бойне навсегда.

Второй эпизод мифа Энгуса-Мак Ока обнаруживает его связь с лебедем — неизменным атрибутом гиперборейского Аполлона. В саге «Видение Энгуса» рассказывается, что однажды ночью Мак Ок увидел во сне юную прекрасную девушку. Он протянул руки, чтобы схватить ее, но она исчезла. После этого она являлась ему каждую ночь в течение целого года. Мак Ок так влюбился в нее, что заболел от тоски. К нему позвали знаменитого врачевателя Фингена, который сразу определил любовную болезнь и заставил юношу рассказать ему свои сны. После этого Финген предупредил мать Мак Ока Боанд о болезни ее сына и посоветовал ей отправиться на поиски красавицы из сновидений. Боанд искала целый год по всей Ирландии, но безуспешно. Тогда она обратилась к отцу Мак Ока — Дагде, но Дагда ответил, что ему не справиться с этой задачей, и попросил помощи у Бодба, короля сида в Мунстере, который славился своей мудростью. Бодб взялся за поиски и через год объявил, что нашел девушку на берегу озера Бель-Драгон, что зовут ее Каэр Ибормейнт, дочь Этала Анбуала из сида Уиан в Коннахте. Энгус отправился на озеро Бель-Драгон и сразу узнал девушку среди ста пятидесяти сопровождавших ее подруг, но приблизиться к ней он не мог.

Тогда Дагда заставил властителей Коннахта, Айлиля и Медб, добиться у Этала согласия выдать дочь замуж за сына Дагды. Этал отказал. Айлиль и Медб пошли на Этала войной, убили его людей, а самого взяли в плен. Этал открыл им, что у него нет власти над дочерью: каждый второй год, от Самайна до Самайна, она проводит на озере в облике лебеда вместе с другими девушками, превратившимися в лебедей. Энгус отправился к озеру и увидел там сто пятьдесят белых лебедей, связанных попарно серебряными цепочками. Тогда Энгус начал звать Каэр. «Я приду, — ответил один из лебедей, — если ты поклянешься честью, что завтра я вернусь в озеро». Он поклялся и протянул к ней руки. Тотчас он сам превратился в лебеда и смог соединиться со своей любимой. Утром лебеди сделали три круга над озером и улетели в сид Мак Ока, а Каэр осталась с Энгусом. В этой саге Энгус-Мак Ок, являясь ипостасью гиперборейского Аполлона, в то же время, по мнению некоторых исследователей, является кельтским богом любви.

В отличие от галльского Аполлона, Энгус-Мак Ок, юный ирландский Аполлон, не

связан с целительством. В ирландских мифах богом-целителем является Диан Кехт, один из богов-ремесленников Туата Де Дананн. Это он заменил серебряным протезом потерянную в бою руку короля Нуаду. Он возвращал к жизни ирландских воинов, убитых во второй битве при Маг Туиред. В отличие от галльского Аполлона, Диан Кехт не связан с целебными источниками. Его врачебное искусство сочетает магию и лечение целебными травами.

### Марс — Тевтатес и Езус

На третье место после Меркурия и Аполлона среди галльских богов Цезарь ставит Марса, о котором сообщает: «Марс главенствует в войнах». Культ Марса был достаточно широко распространен в римской Галлии, но его изображения по большей части представляют типичный образ греко-римского бога войны. Среди них, правда, выделяется одно, в котором проступают типично галльские черты. Это изображение бога на пилоне из Мавилли (Кот-д'Ор), датированное концом правления Августа. Снаряжение бога типично для галльских воинов последних лет независимости: кольчуга, копье, большой меч, длинный шестиугольный щит, украшенный причудливым орнаментом. Позади, положив руку на щит, стоит богиня, его спутница. Нужно отметить, что изображение женской фигуры рядом с богом войны не характерно для римского искусства. Рядом с богом поднимается огромная змея с головой барана — символ подземного мира и в то же время символ плодородия и богатства.

В римской Галлии Марс получил множество прозвищ: Альбиорикс (король мира), Ригизамос (очень царственный), Катурикс (царь боя), Камулус (могущественный), Руиданус (красный), Леукетиус (блестящий), Сегомо (победоносный). По этим прозвищам можно судить, что галльский Марс был прежде всего военным богом. Он покровительствовал укрепленным городам: Безансон защищал Марс-Семенал, Венс — Марс-Винтий. Марс был покровителем погонщиков мулов, и в этом качестве он носил прозвище Мулло. Его собственным животным был боевой конь. У галльского Марса есть также прозвище Смертрий, «поставщик»: он сражается за изобилие и охраняет поля, как во время войны он охраняет вооруженный народ и укрепленный город. В мирное время он продолжает стоять на страже, охраняя свой народ от врагов, демонов, болезней. Галло-римский Марс был богом — покровителем здоровья, общим богом и в то же самое время личным защитником каждого человека. По словам К. Жюллиана, люди приносили посвящения «своему Марсу» как личному гению и покровителю.

В римское время у галльского Марса было одно прозвище, которое указывает на кельтского бога, скрывавшегося под римским именем. Это — Марс Тоутатис, Теутатис, Тотатис, Тутатис — «Марс племенной, Марс Племени». В Англии было найдено несколько посвячительных надписей Марсу Теутатису (Честертон, Роски Вуд), Марсу Тотатису (Йорк) и Марсу Тутатису (Олд Карлайл). Марс Тоутатис встречается в посвящениях, найденных в Зеккау (Штирия) и в Риме. Дело в том, что римский поэт I в. н. э. Лукан в своей поэме «Фарсалия» называет имена трех кельтских богов, и среди них — имя Тевтатеса. «... Успокаивают ужасной кровью, — пишет он, — свирепого Тевтатеса и страшного Езуса в его диких святилищах и Тараниса на алтарях не менее кровавых, чем алтари Дианы скифской». Средневековые комментаторы несколько веков спустя дополняют сведения Лукана, сообщая о различных способах человеческих жертвоприношений, посвящавшихся каждому из трех богов. Человека, приносимого в жертву Тевтатесу, топили в бочке, Езусу — вешали на дереве, Таранису — сжигали в деревянном чане.

Попытки идентифицировать этих богов и определить их функции — дело достаточно трудное, так как средневековые комментарии дают противоречивые сведения. Например, Тевтатеса комментаторы Лукана отождествляют то с Меркурием, то с Марсом. Как мы видели, в надписях Тевтатес в основном отождествляется с Марсом. Судя по многочисленным прозвищам галльского Марса, в некоторых случаях он заменял местного бога племени или в качестве вождя во времена войны, или как покровитель племени в

мирное время. Он как бы вбирал в себя местных «тевтатесов» (кельтских племенных богов): их личные имена становились прозвищами Марса; если же они назывались просто «Тевтатес» (бог племени), то и это общее наименование кельтского племенного бога превращалось в местное прозвище Марса<sup>58</sup>.

Если отождествлять Марса Цезаря с Тевтатесом, то сообщение Лукана и средневековые комментарии, описывающие его кровавый культ, противоречат посвячительным надписям, в которых галло-римский Марс предстает как мирное божество. Согласно этим свидетельствам, лучшей жертвой для Тевтатеса было утопление человека в сосуде. В знаменитом тексте Страбона, посвященном жестокому обычаю кимвров, приводится развернутое описание процедуры жертвоприношения Тевтатесу: «Передают, что у кимвров существует такой обычай: женщин, которые участвовали с ними в походе, сопровождали седовласые жрицы-прорицательницы, одетые в белые льняные одежды, скрепленные [на плече] застежками, подпоясанные бронзовым поясом и босые. С обнаженными мечами эти жрицы бежали через лагерь навстречу пленникам, увенчивали их венками и затем подвели к медному жертвенному сосуду вместимостью около двадцати амфор; здесь находился помост, на который выходила жрица и, наклонившись над котлом, перерезала горло каждому поднятому туда пленнику. По сливаемой в сосуд крови одни жрицы совершали гадания, а другие, разрезав трупы, рассматривали внутренности жертвы и по ним предсказывали своему племени победу»<sup>59</sup>. Следует заметить, что такое соединение жертвоприношения с прорицанием более соответствует магу и прорицателю Меркурию, чем богу войны Марсу. Недаром комментаторы Лукана зачастую отождествляли Тевтатеса с Меркурием.

Возможно, сцена жертвоприношения Тевтатесу изображена на одной из пластин котелка из Гундеструпа: очень высокая фигура (бог или жрец) окунает людей вниз головой в котел. К котлу движется группа пеших воинов, а в верхнем ряду встречная группа всадников удаляется от жертвенного сосуда. Таким образом, котел является центром замкнутого процесса: воины идут к котлу, окунаются в него и отъезжают на лошадях. Нам неизвестны ритуал и миф, к которому относится изображение. О его смысле можно только строить догадки. Одна состоит в том, что здесь представлено воскрешение из мертвых: лошадь иногда принадлежит к загробному миру, и умершие герои часто изображаются верхом на лошади.

Более правдоподобно выглядит предположение, что здесь изображена инициация, которая часто представлялась как символическая смерть; будучи переходным моментом, она разделяет две фазы жизни. Тогда воинов на лошадях можно было бы рассматривать как новых молодых членов племени, которые после инициации становятся всадниками. В таком случае гигант, который их одного за другим окунает в котел, мог бы быть жрецом, проводящим обряд. Необязательно думать, что совершающий жертвоприношение персонаж — это сам Тевтатес, хотя огромный рост как будто намекает на его сверхъестественную сущность. Несомненно только то, что на котелке из Гундеструпа изображена жертвенная смерть в сосуде, которую средневековые комментаторы связывали с Тевтатесом.

О такой смерти рассказывается в саге «Смерть Муирхертаха, сына Эрк». Однажды король Ирландии Муирхертах оказался во время охоты один на холме, и тут появилась перед ним девушка редкостной красоты, одетая в зеленый плащ. Король тотчас воспылал к ней страстной любовью. Девушка представилась ему как «любовь Муирхертаха» и объявила, что

<sup>58</sup> Ученые уже давно пытаются определить сферу деятельности Тевтатеса, прослеживая этимологию его имени. Имя «Тевтатес» происходит от кельтского слова, обозначающего племя (teuta, touta, tota). Следовательно, Тевтатес — это «бог племени», то есть это не имя собственное, а прозвище Племенной. Оно не определяет сферу деятельности бога, а только дает представление о том, что он играл важную роль в жизни племенной общины. И поскольку племя было образованием столько же военным, сколько политическим, бог племени был связан с войной и борьбой.

<sup>59</sup> В этом тексте Страбона речь, скорее, идет о кельтском, чем о германском обычае, так как кимвры были сильно смешаны с кельтскими этническими элементами.

сведуща в тайных делах, а потом добавила, что давно уже знает его и ждет встречи с ним. «Я дам тебе все, что могу дать, о девушка», — сказал ей Муйрхертах, и она согласилась войти в его дом при условии, что он никогда не произносит ее имени, что мать его детей будет удалена с ее глаз и что ни один клирик не войдет в ее дом. Король принял эти условия и только пожелал узнать имя девушки, чтобы случайно не произнести его. «Мое имя — Вздох, Свист, Буря, Резкий Ветер, Зимняя Ночь, Крик, Рыданье, Стон», — ответила она.

Чтобы угодить девушке, Муйрхертах прогнал из своего дома королеву и ее детей и после этого созвал всех сведущих в искусствах и ремеслах вместе с женами на большой пир. Ирландский святой Карнех был так возмущен изгнанием королевы, что проклял это место и своими руками вырыл для короля могилу, сказав при этом: «Тот, кому приготовлена эта могила, конченый человек, поистине конец пришел его царствованию и владычеству». Король же тем временем сел на свой трон, а девушка села по правую руку от него, и король почувствовал в ней «могущество богини». Муйрхертах попросил ее совершить какое-нибудь чудо. Тогда девушка превратила воду из реки Войны в вино, а папоротник — в свинину, и эти волшебные еда и питье вдвое уменьшили силу короля и его людей. Затем она создала два полка призраков, причем один состоял из синих воинов, а другой — из безголовых. Сам Муйрхертах выбился из сил, сражаясь с ними, хоть это на самом деле были одни лишь камни, папоротник да дерн.

На седьмую ночь, в канун среды после Самайна, поднялась буря. «Это стон зимней ночи», — сказал король. А девушка отвечала ему: «Это я — Резкий Ветер, я — Зимняя Ночь, я — Стон, я — Ветер». Когда король вновь заговорил о буре, которая с каждой минутой становилась все сильнее, девушка спросила его: «Зачем называешь ты мое имя, о муж? Теперь ты обречен!» — «Это правда, ибо было предсказано, что моя смерть будет подобна смерти моего деда». А Муйрхертах сам сжег своего деда в его же доме. Каждую ночь его мучили ужасные видения огня и воды<sup>60</sup>. Девушка меж тем «рассыпала повсюду огонь». Вокруг дома она поставила полки призрачных воинов, а королю сказала, что это Туатал Майльгарб, сын Кормака Одноглазого, явился со всем своим войском убить Муйрхертаха и занять его трон. Муйрхертах спрятался в бочку с вином и захлебнулся, а горящие бревна рухнули на него и сожгли его тело.

Сходный сюжет мы находим в скандинавской мифологии: Фьолнир, сын бога Ингвифрейра, утонул в бочке с медом. Фьолнира всегда отождествляют с Одином. Исходя из этого, можно предположить, что Тевтатес соответствовал Одину. Этот ряд можно было бы дополнить именами галльского Меркурия и Луга. Косвенно на связь Тевтатеса с Одином и Лугом указывает еще одно обстоятельство. В некоторых надписях Тевтатесу дается прозвище Медурис, которое позволяет отождествлять его с ирландским богом Мидиром (он действует главным образом в саге о сватовстве к Этайн). Возможно, имя Мидира происходит от индоевропейского корня, обозначающего мед — напиток, с которым Один был тесно связан. Кроме того, во время ссоры Элмара и Мак Ока Мидир потерял глаз, который потом ему исцелил Диан Кехт. Этим увечьем Мидир также напоминает Одина и Луга. В таком случае Тевтатес отождествляется скорее с Меркурием Цезаря, чем с Марсом.

То с Меркурием, то с Марсом средневековые комментаторы идентифицируют также второго кельтского бога, упомянутого в тексте Лукана, — Езуса. В одном источнике сообщается, что Езус — это Марс и в жертву ему приносят людей, повешенных на дереве, а в другом — что это Меркурий, почитаемый торговцами. Слово «Езус» встречается в таких галльских личных именах, как Езунертус, Езумагнус, Езугенус, а также в названии галльского племени езувиив. Толкования этого слова различны и иногда прямо противоположны: одни исследователи переводили его как «ужасный», а другие как «добрый».

Мы с вами уже встречались с изображениями Езуса во второй главе, в разделе,

<sup>60</sup> По сообщению Страбона, друиды верили, что «в конечном счете огонь и вода одержат верх», то есть Муйрхертаха мучили видения конца света.

посвященном символизму быка. Напомним еще раз об этих изображениях. На одном из рельефов, украшающих алтарь начала I в. н. э., изображен бородастый человек в короткой тунике, замахнувшийся топором, которым он обрубавет ветви дерева. В верхней части рельефа высечено имя «Езус». На соседнем рельефе изображен бык со стоящими на его спине тремя журавлями. На рельефе алтаря, найденного в Трире, изображен безбородый человек, рубящий дерево. В листве дерева можно различить голову быка и трех журавлей, сидящих на ветвях. Сравнивая оба алтаря, ученые делают вывод, что Езус и бык с тремя журавлями, изображенные на соседних створках парижского алтаря, принадлежат к одной и той же сцене, а на рельефе алтаря из Трира воспроизводится тот же самый миф, содержание которого нам не известно.

Мы уже обсуждали рельефы обоих алтарей и пришли к выводу, что бык, изображенный вместе с журавлями, проводниками душ умерших, связан с Другим Миром, а в качестве астрального символа он является воплощением космического плодородия. В таком случае дерево, изображенное на обоих алтарях, — это Мировое Древо. Понятно, что в окружении таких символов может быть изображен только великий бог. На рельефе из Парижа Езус предстает в окружении богов такого высокого ранга, как Юпитер и Вулкан. Средневековые комментарии к тексту Лукана сравнивают его с великими римскими богами. Остается только ответить на вопрос: кто же такой Езус — Марс или Меркурий? Поскольку самой характерной чертой Езуса является способ совершения жертвоприношений в честь него, то возникает аналогия с Одином, жертвы которому тоже вешались на дереве. Затем через посредство Одина эта аналогия приводит к Меркурию. Езус имеет и другие черты сходства с Одином. Оба бога были покровителями перемещений и перевозок. Одина называли «богом фрахта», он посылал морякам попутный ветер. Будучи богом хитростей и козней, искусства и мастерства, Один покровительствовал корабельщикам. Езуса тоже почитали корабельщики (парижский алтарь был заказан корабельщиками из Лютеции). Нельзя не заметить, что в таком виде он очень напоминает Меркурия. Таким образом, в римской Галлии Марс и Меркурий смешивались друг с другом, но перевес был на стороне Меркурия.

### Юпитер — Таранис

В свидетельстве Цезаря следующим по значимости после Марса галльским богом назван Юпитер. Обозначенные Цезарем функции галльского Юпитера («Юпитер царит на небесах») указывают на то, что Цезарь имел в виду великого индоевропейского бога неба. Примечательно, что высшего римского бога Цезарь поместил на четвертое место в галльском пантеоне. Судя по всему, он понимал, что галльские боги, которых он пытался отождествить с римскими, по значению и функциям не могли быть прямо и точно соотнесены с ними. По количеству посвященных ему надписей в римской Галлии Юпитер значительно уступает галльскому Меркурию. Но тем не менее даже в житиях святых сообщается о том, что в позднее античное время в Галлии продолжали почитать Юпитера. Прозвища Юпитера в посвящениях могут быть связаны с топонимикой: например, Юпитер Аккионий (по названию большого болота Аккион у Женевского озера) или Юпитер Пенинус (по Пеннинским Альпам). Среди прозвищ галльского Юпитера особенно отметим два, пока не пытаюсь их объяснить: в надписи из Далмации он назван Таранукусом, а в двух надписях, найденных в Германии, — Таранукнусом.

Некоторые из скульптурных памятников римской Галлии изображают галльского Юпитера по образу и подобию верховного римского бога: это бородастый, мужественный человек зрелого возраста; иногда он изображен обнаженным, иногда в великолепном плаще, иногда он восседает на троне, иногда стоит; обычно он в одной руке держит скипетр, а в другой молнию.

В то же время на кельтских территориях часто встречаются своеобразные изображения Юпитера, например так называемый «Юпитер гигантских колонн». Памятник такого рода обычно представляет собой высокую колонну, возвышающуюся на квадратном цоколе, на

котором изображены или персонифицированные «планеты», которые покровительствуют семи дням недели, или четыре римских божества (Юнона, Меркурий, Геркулес и Минерва). Колонну венчает конная статуя Юпитера. Лошадь бога попирает лежащего на земле гиганта со змеиным или рыбьим хвостом. Эти памятники наиболее распространены в бассейнах рек — Рейна, Мозеля и Саоны; иногда они встречаются в Бретани и даже в Англии. «Юпитеры гигантских колонн» находятся в отдалении от городов и больших путей сообщения. По большей части они находятся в развалинах вилл, в ложах рек, а также вблизи могильников, следовательно, эти памятники принадлежат сельскому культу. Но величина и явно большая стоимость этих монументов указывают на то, что это был государственный, а не частный культ. Цоколь одной статуи «Юпитера гигантских колонн» с изображением четырех римских божеств впоследствии был вмурован в основание алтаря христианской церкви. Это свидетельствует о важной роли языческого монумента в религиозной жизни Галлии и особой значимости изображенного на нем бога.

Мы можем только догадываться о значении изображений такого рода. Очевидно, они выражают символизм космического, метафизического характера. Об этом свидетельствует уже то, что изображение бога поддерживает колонна, символизирующая «Ось Мира». Она помещает образ бога в самый центр вверенного ему мира. Сама скульптурная группа, изображающая конного Юпитера и поверженного гиганта, напоминает сцену победы греческих богов над гигантом. Во всяком случае, создается впечатление, что всадник попирает противника, и это впечатление подтверждает ужас, искажающий черты лица гиганта. Может быть, скульптурная группа олицетворяет победу бога небесного света над мраком или над чудовищем хаоса. Гиганта со змеиным или рыбьим хвостом можно отождествить с морскими чудовищами, которые считались существами потустороннего мира и всегда символизировали хаос. Возможно, колонны, воздвигнутые в основном в период 170-240 гг. н. э. в находившихся под угрозой вторжения германцев областях римской Галлии, казались местным жителям символом победы римского мира над варварским. Однако изначальный, глубинный смысл этих памятников был религиозным: они воплощали древний, космический символизм.

Характерным символом галльского Юпитера является колесо. Например, бронзовая статуэтка из Шателе (От-Марн) изображает обнаженного бородатого мужчину, левая рука которого лежит на колесе, а правая сжимает молнию. На его правой руке висят еще девять S-образных предметов. На статуе из Сегюра (Везон) Юпитер опирается правой рукой на колесо с десятью спицами. На алтаре Юпитера, найденном в Лодане (департамент Гар), на обеих сторонах изображены орел и колесо с пятью спицами. На алтаре из Лансарга, с посвятительной надписью «Юпитеру Лучшему Величайшему», изображено колесо с шестью спицами между двух молний. Можно привести множество примеров изображений галльского бога с колесом, которого исследователи считают галло-римским Юпитером.

Большинство ученых считают колесо и колесницу астральными символами, в частности символами солнца. Некоторые же рассматривают колесницу как повозку, на которой разъезжает бог грома, а колесо — как символ молнии. Представление о колесе как о солнечном символе было широко распространено в древних религиозно-мифологических традициях. Вероятно, сначала этот символ выглядел как простой круг. Однако скоро в круге появились четыре спицы. Постепенно число спиц стало увеличиваться. Возможно, эти спицы первоначально означали страны света и указывали на движение солнца по небу. Представление о том, что солнце описывает замкнутый круг, попеременно проходя через верхний и через нижний мир, является очень древним. Колесо нельзя считать чисто кельтским символом, однако кельты, как и многие другие народы древности, хорошо знали его.

Таким образом, галльский Юпитер, чьим атрибутом служило колесо, был богом неба и солнца. Поскольку солнце видит и знает все, что происходит на земле, небесного бога часто призывали в свидетели клятвы. Например, у Зевса в Греции был эпитет Горкий («скрепляющий клятву»). Ирландцы, произнося клятвы, призывали в свидетели Солнце. Как

мы видели ранее, в кельтских верованиях с Солнцем был тесно связан Аполлон. Очевидно, люди связывали солнце со всеми могущественными божествами — подателями благ. Итак, Юпитер с солнечным колесом — милостивый бог, скрепляющий договоры и клятвы.

В заключение следует еще сказать, что трактовка колеса как символа молнии все равно не меняет внутренней сущности образа галльского Юпитера. Молния — символ божественного света, способного разрушать и уничтожать и вместе с тем освобождающего воды неба, которые оплодотворяют землю.

Таким образом, бог с колесом — это по большей части галло-римский Юпитер. Однако нам известно относящееся еще к дорийскому периоду изображение на котелке из Гундеструпа бородастого бога с поднятыми вверх руками, который правой рукой держит колесо. С другой стороны коленопреклоненный юноша держится за колесо обеими руками, как будто приводя его в движение. По-видимому, на котелке изображен кельтский бог, который был прототипом галло-римского Юпитера. На его имя указывают два приведенных выше кельтских прозвища галло-римского Юпитера — Таранукус и Таранукнус.

Дело в том, что в тексте Лукана назван третий кельтский бог, которого так же, как Тевтатеса и Езуса, «... успокаивают ужасной кровью» — Таранис. Один средневековый комментатор текста Лукана сообщает, что Таранис — это Юпитер, выступающий в качестве бога — покровителя войны; прежде ему жертвовали человеческие головы, а теперь — только животных. По свидетельству другого средневекового комментатора, кельты почитают Тараниса, сжигая людей в деревянных чанах. Толкование имени «Таранис» очевидно: основа «таран» — гром. Следовательно, Таранис был богом неба, громовержцем. В таком случае отождествление этого бога с Юпитером вполне закономерно.

Бог, вооруженный молниями, обладает разрушительной силой. Кельты боялись грозного бога неба. Недаром на вопрос Александра Македонского о том, чего они боятся больше всего, кельты ответили: «Мы опасаемся только одного — что на нас упадет небо». Кельты старались умилостивить громовержца кровавыми жертвами, о которых сообщают Лукан и его комментаторы. Поскольку Таранис был хозяином небесного огня, пожертвованных ему людей сжигали в деревянных чанах. Нетрудно заметить, что ужасный, кровавый Таранис Лукана и его комментаторов чрезвычайно не похож на благостного, доброго бога, каким был галльский Юпитер. Существует точка зрения, что бог с колесом с гундеструпского котелка — это галльский Юпитер, но не Таранис. Возможно, это все-таки один и тот же бог, наделенный и благими и ужасными качествами.

### Диспатер — Суцелл, Донн, Дагда, Нуаду

Средневековые комментаторы Лукана не дают ясной трактовки образа Тараниса. Так, один из них называет Тараниса не Юпитером, а Диспатером (римским богом подземного мира). Этим же именем в сообщении Цезаря назван божественный предок галлов. В самом деле, вполне естественно, что первый человек, появившийся на земле, отец рода человеческого, является также первым из мертвых и властелином загробного мира<sup>61</sup>.

Какой же кельтский бог мог скрываться за именем Диспатера? У галлов был загадочный бог Суцелл. Его имя, вероятно, означает «хорошо бьющий». Хотя имя бога свидетельствует о его древности, все упоминания о нем датируются уже галло-римской эпохой. Надписи, посвященные Суцеллу, были найдены в Нарбоннской Галлии (Вьенна), в Верхней Германии (Вормс, Майнц), в Бельгийской Галлии (Сарребург и Мец), даже в Англии (Йорк). Это говорит о значительном распространении его культа. Многочисленные бронзовые статуэтки и барельефы дают представление о внешнем облике этого бога и его атрибутах.

<sup>61</sup> Диспатер Цезаря напоминает бога Яму древнеиндийской мифологии, который является владыкой царства мертвых и в то же время предком: в «Ригведе» он назван «первым, кто умер» и открыл путь смерти для других.



Суцелла обычно изображали человеком зрелого возраста, бородатым, одетым в тунику, стянутую поясом, в штаны и сапоги. Иногда туника бога усеяна знаками, которые очень похожи на астральные символы. Главный атрибут Суцелла, который он обычно держит в левой руке, называют иногда колотушкой, иногда молотом (впрочем, молот и колотушка представляют только две формы одного и того же инструмента). В правой руке Суцелл может держать различные предметы: круглую вазу, серп, палицу, сиригуну<sup>62</sup>, горшок и даже кошелек с деньгами. Иногда рядом с ним изображена бочка, иногда форму бочки имеет его колотушка. Часто его сопровождает трехголовая собака, напоминающая Цербера. На тринадцати памятниках Суцелл изображен рядом с богиней Нантосвельтой, имя которой указывает на ее связь с водой («нант» по-валлийски — «ручей»). Обычно она держит рог изобилия, но существует и ее изображение с маленьким круглым домом в руке.

Разнообразные атрибуты бога затрудняют определение его функций. Одни из них позволяют сравнить его с Меркурием (кошелек с деньгами), другие — с Геркулесом (палица и одеяние из шкуры животного, хотя и не льва, а волка или гиены), третьи — с Сильваном (серп, горшок, сиригун). Последнему Суцелла особенно охотно уподобляли жители Нарбоннской Галлии, видя в нем покровителя и диких, и культурных растений. В паре Суцелл— Нантосвельта некоторые ученые видели божеств земледелия: Суцелл с колотушкой, напоминающей бочку, должен был быть богом пива, а Нантосвельта, держащая в руках маленький домик, — богиней улья. Однако эти предположения слишком сужают сферу деятельности Суцелла.

Для того чтобы точнее определить сущность этого бога, следует внимательнее рассмотреть его главный атрибут — колотушку или молот. Его сравнивают с Мьелльниром, боевым молотом скандинавского бога грома Тора. Следовательно, колотушку Суцелла можно рассматривать как символ молнии. В античных религиях отчетливо проявляется ассоциация молнии с идеей «божественного отцовства», поскольку молния является главным атрибутом Отца Зевса (Зевс Патер) или Юпитера, «отца богов и людей», который поражает своими молниями титанов и гигантов. Эти аналогии позволяют отождествлять Суцелла с Диспатером (имя которого означает Отец Дит), о котором писал Цезарь — отцом человечества.

Таким образом, Суцелл может быть богом подземного мира. Недаром его часто сопровождает похожая на Цербера трехголовая собака. Молот Суцелла также может быть интерпретирован как атрибут бога смерти. Связь молота со смертью подтверждают некоторые народные обычаи в Бретани и на Британских островах: здесь до сих пор в гроб рядом с покойником кладут молоток, чтобы им стучать в дверь преисподней. Однако подземный мир был для людей древности не только ужасным «царством теней». Он рассматривался и как источник плодородия, ведь растения, дающие пропитание, растут из земли. Поэтому бог подземного мира может быть благим, а кельтская Прозерпина — Нантосвельта — изображается с рогом изобилия в руках.

Нетрудно заметить, что в такой интерпретации Суцелл напоминает галльского Юпитера. К тому же в Майнце было найдено посвящение, в котором он прямо идентифицирован с Юпитером: «Юпитеру Лучшему Величайшему Суцеллу». В таком случае, может быть, Суцелл, известный нам по надписям и по скульптурным изображениям, идентичен Таранису Лукана, которого средневековые комментаторы отождествляли то с Юпитером, то с Диспатером? Один французский исследователь вообще считал Суцелла верховным богом галльской религии, соответствующим великому ирландскому богу Лугу. С этой точкой зрения перекликается высказанное Ф. Леру и К. Гионварком предположение, что «Лукан и его комментаторы ничего не поняли в кельтской триаде и, вероятно, использовали наугад три божественных имени там, где нужно было использовать только одно — имя Луга, вождя всех богов, всемирного „человека искусства“, владыки света,

<sup>62</sup> Сиригун — многоствольная флейта, составленная из пяти, семи или девяти стволов различной длины. Излюбленный духовой инструмент древнегреческих пастухов и крестьян.

времени и ночи».

Однако несмотря на смешивание образов и функций кельтских богов, несмотря на впечатление, что за всеми ними стоит единый бог, мы продолжим знакомство с наиболее яркими представителями кельтского пантеона. И в последний раз нам в этом поможет свидетельство Цезаря.

В ирландской традиции есть мифологический персонаж, аналогичный Диспатеру Цезаря. Это Донн, имя которого означает «коричневый» или «черный», — старший из сыновей Миля, их «король». Таким образом, Донн является первопредком, отцом всех ирландцев, так же как Диспатер Цезаря является отцом всех галлов. В повести о сыновьях Миля Донн в целом охарактеризован как отрицательный персонаж. Когда сыновья Миля в первый раз подплывали к Ирландии, Донн позавидовал своему брату Иру, возглавлявшему поход. После этого весло в руках Ира расколосось, а сам он упал бездыханным. Похоронили его на «риффе Призраков» у западного побережья Мунстера. Братья решили, что завистливому Донну не следует давать землю. Уже после высадки на острове Донн оскорбил богиню Эриу, и она предрекла, что ни он, ни его потомство не будут владеть островом. Когда же перед второй высадкой он стал насмехаться над Туата Де Дананн, неожиданно поднялся ветер и корабль Донна разбился. «Книга Захватов Ирландии» сообщает также, что его младший брат Эреннан влез на мачту, чтобы осмотреться, но сорвался и погиб. Однако, согласно другому ирландскому тексту, жребий лезть на мачту выпал самому Донну, который пытался петь заклинания против Туата, но Туата прокляли его и наслали на людей Донна лихорадку.

И тут Донн поступил как истинный прорадитель, пекущийся о благе своего народа: он попросил перенести его тело на один из небольших островков у побережья, чтобы зараза не попала в Ирландию. «Люди мои, — сказал он, — благословят меня на веки веков». Поэт Аморген объявил, что отныне народ Донна всегда будет приходить туда, где покоится его тело, — к высокой скале, которая будет названа «Домом Донна». В ранних источниках «Дом Донна» упоминается как «место собрания мертвых»: «Ко мне, к моему дому придете вы все после смерти». И по поверьям, бытующим в Ирландии, души грешников приходят к этой скале и благословляют Донна, прежде чем отправиться в ад, тогда как души раскаявшихся держатся поодаль и с пути своего не сбиваются.

В ранней ирландской литературе Донн не относится к числу богов, играющих важную роль в судьбе Ирландии. Его значение скорее подразумевается, чем отчетливо раскрывается в ранних текстах. Здесь он предстает как божество Другого Мира, властелин мертвых, и даже отождествляется с дьяволом. Однако в современной фольклорной традиции Донн — активно действующий божественный персонаж. Он проявляет противоположные, контрастирующие друг с другом свойства бога Другого Мира (ужасного и милостивого): с одной стороны, по его воле возникают морские штормы и совершаются кораблекрушения, с другой — он покровительствует скоту и урожаю. Древнейшие ирландские литературные памятники приписывают Донну склонность к уединению, его нельзя встретить в обществе других богов. Этим он тоже похож на галльского Диспатера, которого Цезарь выделяет из сонма главных галльских богов. Это соответствие показывает, что отчет Цезаря о галльских богах близок к истине и что в образе Донна-Диспатера мы нашли древнее самостоятельное кельтское божество, которое не сливается с другими богами.

В ирландской традиции есть еще один бог, имеющий общие черты с Диспатером Цезаря, — Дагда. Только в отличие от Донна Дагда не держится в стороне от других богов, он находится с ними в тесных и разнообразных контактах. После Луга он — самый значительный бог кельтского пантеона и один из начальников «генерального штаба» Туата Де Дананн в битве при Маг Туиред. Его имя, буквально означающее «добрый бог», не содержит моральной оценки. В данном случае прилагательное «добрый» означает «пригодный ко всему». В саге «Битва при Маг Туиред» на военном совете Туата каждый говорит, что он готов совершить ради общего дела. Когда подошла очередь Дагды, он сказал: «Все, чем вы хвалитесь здесь, совершил бы я сам». — «Воистину ты добрый бог (Дагда)», —

воскликнули все, и с тех пор это имя пристало к нему. Этот эпизод показывает, что Дагда — великий бог уровня Луга: это Луг является прежде всего «всемогущим», всеобъемлющим богом.

У Дагды есть второе имя — Эоху Оллатир. Слово «Оллатир» можно перевести как «Всеотец». Этим именем Дагда напоминает Диспатера, которого, по утверждению Цезаря, галлы считали своим отцом. Одним из важнейших атрибутов Дагды является неисчерпаемый котел изобилия. Как было сказано в предыдущей главе, посвященной космогоническим мифам, он принадлежал к числу четырех талисманов, привезенных Туата Де Дананн с островов на Севере мира. В то же время котел Дагды является атрибутом Другого Мира. Обладание таким котлом также роднит Дагду с Диспатером, богом Другого Мира.

В «Повести о кабане Мак Дато» рассказывается, что во времена Айлиля и Медб в Ирландии было пять больших пиршественных залов: Бруиден Да Дерга, Бруиден Мак Да Рео, Бруиден Да Хока и Бруиден Мак Дато. Поскольку Другой Мир понимался как место вечного пира, то слово «бруиден» означало в основном пиршественный зал в сиде, где на пиру главенствовал бог Другого Мира. В каждом из пяти бруидне находился котел, готовивший достаточное количество пищи для любого числа гостей и предоставлявший каждому ту пищу, которую он желал. Здесь явно имелся в виду котел Дагды, в котором никогда не иссякало мясо. Будучи владельцем этого бесценного котла изобилия, Дагда является председателем потустороннего пира.

На эту же функцию Дагды, возможно, намекает один связанный с Дагдой эпизод из «Битвы при Маг Туиред». В праздник Самайна Дагда отправился в лагерь фоморов просить перемирия перед сражением. Фоморы дали согласие, но в насмешку над Дагдой сварили для него кашу в гигантском королевском котле. Целые реки молока, горы муки и жира, стада коз, свиней и овец сварили в котле, а потом вылили в большую яму и под страхом смерти заставили Дагду все это съесть. Дагда справился с заданием и лег спать. Фоморы же глядели на спящего бога и смеялись над его раздувшимся животом. После этого пира Дагда, не без затруднений из-за своего огромного живота, соединился с дочерью вождя фоморов, который пообещал Дагде свою магическую помощь.

Этот забавный эпизод можно истолковать по-разному. Первым делом возникает мысль, что он хранит отпечаток примитивного стиля изначальной легенды, который христианские редакторы охотно довели до уровня гротеска. Однако в языческие времена и греки, и германцы позволяли себе очень грубые шутки над своими богами; насмешливые ирландцы не отставали от них. За этим бурлеском может скрываться культовая легенда. В традиционных цивилизациях существовал обычай, по которому участник культовой трапезы должен был уничтожить питье и еду без остатка, поскольку в момент культового действия пища становится сакральной. Такой обычай объясняется рассказом о том, как в мифической древности бог был принужден съесть без остатка чудовищное количество еды.

Происшествие с Дагдой напоминает ритуальные испытания, которым подвергались вожди традиционных племен. Например, в Древнем Китае царь доказывал способность править, выпивая большое количество вина. Значит, Дагда, как Отец племени, должен был продемонстрировать свою ненасытность и сексуальную силу — непременные условия престижа варварского вождя. Наиболее интересное предположение о смысле этой легенды было высказано крупным ирландским исследователем Т. О'Рахилли. Он считал, что приписываемое Дагде обжорство является более поздней интерпретацией представления о нем как о хозяине потустороннего пира, первоначально сложившегося из-за принадлежавшего Дагде неисчерпаемого котла изобилия. «Легко вообразить, — писал О'Рахилли, — председателя вечного пира обладающим ненасытным аппетитом».

Таким образом, Дагда был богом Другого Мира. В кельтских верованиях Другой Мир был источником всей мудрости, особенно оккультной, которой не может достичь человек. Поэтому одной из важнейших характеристик бога Другого Мира было его всеведение. Эта идея нашла отражение в одном из имен Дагды — Руад Рофесса («Совершенное Знание»).

Божество Другого Мира могло превращаться в различных животных, таких, как

лошадь, бык или волк. По воздуху он летал в виде большой птицы (орла или лебедя). Если же Другой Мир находился под водой, то бог принимал вид благороднейшей из рыб — лосося. Бессмертные божества и его превращения в животных породили представления о том, что некоторые животные жили тысячи лет и могли помнить все, что происходило в это время. Божество в образе лосося называлось «лосось мудрости». Этот лосось часто заплывал в Эсс Руайд («Водопад Руада») — водопад Ассароу на Эрне в Баллишэнноне (Ирландия). Лосося мудрости звали Голл Эсса Руайд, потому что он был одноглазым (ирланд. «голл»). В других мифах упоминается Аэд Руад, утонувший в водопаде в Баллишэнноне. Поэтому водопад был назван Эсс Руайд («Водопад Руада»). Он дал также свое имя сиду Аэда, находившемуся в ближайшем к водопаду холме. Владевшего этим сидом бога Аэда отождествляют с Руадом, утонувшим в водопаде. При этом необходимо отметить, что помимо знаменитого имени Руад Рофесса у Дагды было малоизвестное имя — Аэд Аллайн из Эсс Руада. Все это наводит на мысль, что всезнающий лосось из Ассароу, Голл Эсса Руайд, — это не кто иной, как Дагда.

Однако Дагда не просто бог Другого Мира. Некоторые черты роднят его с Одином. В этом нет ничего удивительного: индоевропейская концепция верховной власти отражена во многих богах кельтского пантеона, в то время как в скандинавской мифологии ее выражает только Один. Так же как Один, Дагда — великий маг. В рассказе о первой битве при Маг Туиред сообщается, что Туата владели магическими знаниями, и главным обладателем и хранителем магической мудрости был именно Эоху Оллатир, то есть Дагда. В саге «Осада Друим Дамгайре» в трудный момент войны люди Мунстера призывают «первого друида мира» Мог Руита и тот обращается именно к Дагде со словами: «Бог друидов, мой бог перед всеми богами...»

Как и Один, Дагда покровительствует поэзии. Его дочь Бригиту почитали как поэтессу и покровительницу поэтов. Стихосложение находилось в ведении друидов, которые слагали божественные гимны и песни для жертвоприношений. Естественно поэтому, что бог друидов и отец Бригиты был также и богом поэтического искусства божественной мудрости. С поэтической деятельностью Дагды был связан один из его атрибутов — арфа Дагды, которая могла исполнять три мелодии: мелодию сна, мелодию смеха и мелодию печали.

Дагда не только друид, но и воин: как и у Одина, его магические функции переплетаются с военными. «В сражении и колдовстве приду я на помощь ирландцам, — обещал Дагда, — столько костей раздробит моя палица, сколько камней топчет табун лошадей, лишь только сойдемся мы в битве при Маг Туиред». Кроме того, Дагда причастен к королевской власти. Он входил в число богов-королей Ирландии. Котел Дагды можно рассматривать как символ верховной власти. В этом качестве он напоминает чашу из замка Луга, наполненную волшебным напитком власти.

Таким образом, Дагда — великий бог, напоминающий Одина и Луга целым рядом черт: и всеведением, и магической мудростью, и связью с потусторонним миром, и воинской доблестью, и причастностью к королевской власти. Однако сходство между Лугом и Одином гораздо больше, чем между Одином и Дагдой. Так, Дагда значительно слабее Луга, связан с функцией верховной власти. Он только один из богов-королей, а Луг — бог-король, бог земных королей, царь богов. Обладавший всей полнотой власти Луг по праву являлся главой кельтского пантеона.

Среди кельтских богов Дагда занимал особое место. Он в гораздо большей степени, чем Один или Луг, является милостивым богом. Его даже отождествляют с галльским Юпитером, гарантом договоров и клятв (например, в саге «Сватовство к Этайн» Дагда приводит слова каждого человека в соответствие с намерениями). Это отождествление Дагды с Юпитером кажется оправданным и по целому ряду других оснований. Дагда был небесным богом, он был властен над стихиями и урожаем. Некоторые исследователи считают Дагду солнечным богом. Они приходят к такому выводу, анализируя имена Дагды Эоху (Эохайд) и Руад Рофесса. Имя Эоху (Эохайд) выводят из основы «эх» — «лошадь». Лошадь же, как говорилось выше, древнейший солнечный символ. Имя Дагды Руад Рофесса,

один из возможных переводов которого «Красный, который все знает», также указывает на его солнечную сущность. «В этом я вижу, — писал один немецкий исследователь, — намек на пылающий лик солнца, которое видит все, что происходит на земле».

Кроме того, два атрибута Дагды могут быть истолкованы как символы небесного божества, очень напоминающего галльского Юпитера. Имя друида «Мог Руит», который является воплощением или представителем Дагды на земле, означает «служитель колеса». Колесо же — это астральный символ, означающий солнце или молнию. Как символ молнии может быть истолкован и самый известный атрибут Дагды — палица, до того огромная и тяжелая, что ее приходилось перевозить на повозке. Одним концом она убивала сразу девятерых человек, удар другим концом возвращал их к жизни. Палицу Дагды сравнивают с молотом скандинавского бога Тора и с ваджрой (палицей) индийского бога грома и молнии Индры, которые также символизируют молнию. Палица Дагды представляет молнию в ее двойном значении: уничтожающем и оживляющем.

Связанный с небесными явлениями и властный над стихиями Дагда является богом циклического времени и богом вечности. Мы уже знаем историю его любви к Боанд и рождения их сына Мак Ока. Дагда приостановил движение солнца, сделав из девяти месяцев один день, чтобы задержать в пути мужа возлюбленной. Это подвластное Дагде круговое движение солнца объясняет, почему в кельтском символизме день и ночь равняются целому году. Это символизм нордического происхождения, ведь для народов Севера день и ночь длились по шесть месяцев.

Если Дагда — властелин Вечности, то его сын Энгус-Мак Ок (юный кельтский Аполлон) — время. Мы уже знаем о споре Дагды и Мак Ока за обладание Бругом на Бойне (жилищем Дагды). В этой истории мы видим конфликт Вечности (бога-друида, старого бога) и Времени (бога молодости и красоты). В данном случае Время (Энгус или Мак Ок) нападает на вечность в лице Дагды, чтобы потребовать его домен в полное владение. Поскольку Дагда и Мак Ок являются отцом и сыном, то по законам родства требование Мак Ока справедливо и он окончательно и законно (истолковав сутки как вечность) остается во владениях Дагды. Однако «время всегда возвращается к вечности», поэтому Мак Ока иногда рассматривают как юношескую ипостась самого Дагды.

С Диспатером Цезаря в ирландской традиции еще можно в известной степени связать бога Нуаду. Нуаду, мифический король Туата Де Дананн, является предком ирландского королевского рода. Его имя часто упоминается в мифических генеалогиях из Лейнстера: например, он — король Нуаду Нехт, убитый Конайре Мором. Мы уже видели, как во время первой битвы при Маг Туиред Нуаду, вдохновленный богиней войны Морриган, встал во главе армии Туата. В этой битве он потерял руку. Из-за этого Нуаду лишился и ирландского трона, потому что увечный король не мог обеспечить счастье и процветание страны. Затем Диан Кехт, бог-врачеватель, сделал для Нуаду серебряную руку, и поэтому его стали называть Нуаду Айргетлам (Нуаду Серебряная Рука). Миах, сын Диан Кехта, еще более искусный целитель, чем его отец, нарастил на искусственной руке плоть, вернув Нуаду физическую целостность. Поэтому Туата Де Дананн вновь провозгласили Нуаду королем Ирландии. Второй раз Нуаду уступил свой трон юному богу Лугу, когда узнал обо всех его талантах и понял, что это верховный бог, который поможет племенам Богини Дану избавиться от кабалы фоморов.

В валлийской мифах есть персонаж Нудд, чье имя явно связано с именем Нуаду, а в повести «Кулух и Олуэн» упоминается Ллуд ллау Эрейнт (Ллуд с Серебряной Рукой), безусловно напоминающий Нуаду Айргетлама. В короткой повести «Ллуд и Ллевелис» рассказывается о короле Британии Ллуде. В то время страну жестоко терзали три бедствия. Первое из этих бедствий было вызвано волшебными существами, которые назывались «корриад» (производное от «корр» — карлик). «Так велико было знание этих существ, что слышали они каждое слово, произнесенное вслух на всем острове. Как бы тихо ни было произнесено это слово, они сразу же слышали его, поскольку ветер доносил его до них». Второе бедствие состояло в том, что каждый год в канун мая над островом раздавался столь

ужасный крик, что из-за него вода, земля, деревья и животные Британии становились бесплодны. А кричали так драконы, бившиеся друг с другом где-то на юге острова. Третьим бедствием был огромный великан, который крал еду, приготовленную для королевского двора. Чтобы избавить Британию от этих напастей, Ллуд следовал мудрым советам своего брата Ллевелиса, короля Франции. Этим он напоминает Нуаду, временно предоставившему свой трон мудрецу Лугу, чтобы избавиться от фоморов. Благодаря мудрости Ллевелиса Британия была спасена. В мабиногион кратко упоминается и Нудд. У короля Ллуда была красавица дочь Крейддила. За нее сражались два героя — Гуитир и Гуинн, сын Нудда; им предстоит сражаться каждый первый день мая до окончания времен. О Нудде говорится только как об отце Гуинна, связанная с ним традиция почти совершенно исчезла. Однако изначально бог Нудд, по-видимому, занимал важное место в британской традиции.

Об этом свидетельствуют интересные археологические материалы, обнаруженные возле Эйлбертона, на реке Северн (Англия). Там были открыты большие сооружения, которые археологи определили как храм, жилой дом и термы. Найдены были также бронзовые статуи. Одна изображает бога с палицей в правой руке, стоящего на колеснице, запряженной четверкой лошадей. Рядом с ней статуя охотника, убивающего большого лосося. Храм украшает фриз с изображением морских чудовищ, рыб и тритона. Важной была находка трех посвячительных надписей, в которых упоминается местный бог Нодонс. Нетрудно заметить, что его имя этимологически соответствует именам Нудда и Нуаду. Там же было найдено восемь тысяч монет, датированных IV в. н. э., как и весь комплекс. Памятники комплекса свидетельствуют о древности культа Нодонса. Это подтверждают и водные символы — морские чудовища, рыбы, тритон. Ведь, согласно некоторым мифологиям, сам Космос сотворен из воды. Упомянутая выше статуя изображает бога в окружении солнечных символов: колеса, колесницы, лошади, палицы. Поскольку солнечный бог мог быть богом-целителем, то этим, возможно, объясняется наличие купален при храме Нодонса. Таким образом, перед нами великий и милостивый бог, также напоминающий галльского Юпитера.

Говоря о Нуаду, можно вспомнить скандинавского бога Тюра. Сравнение с ним не противоречит отождествлению Нуаду с Ноденсом, поскольку изначально Тюр был богом неба, соответствующим Юпитеру. И точно так же, как Юпитер, Тюр воплощал закон, был гарантом договоров и клятв. Подтверждение этому мы находим в саге о том, как боги обуздали чудовищного волка Фенрира. Решив заковать Фенрира в цепь, они пообещали, что оковы не причинят ему никакого вреда. В подтверждение этой клятвы Тюру пришлось положить правую руку в пасть Фенриру. Поняв, что его обманули, волк откусил богу руку. В этом мифе проявляется трагизм мира, не способного существовать «не по лжи»: бог, которому доверено сохранение права, должен принести ложную клятву, чтобы связать враждебные демонические силы.

## **Мананнан Мак Лир**

Было бы странно, если бы ирландцы, чья жизнь во многом зависела от моря, не поклонялись морскому богу. Встречающиеся в мифах намеки позволяют предположить, что у них существовало несколько подобных божеств, но только один бог отчетливо обрисован как бог моря. Это Мананнан Мак Лир, вторая часть имени которого (Мак Лир) буквально означает «сын моря». Его имя родственно также названию острова Мэн, расположенного в Ирландском море на равном расстоянии от Шотландии, Ирландии и Уэльса. Для кельтских моряков, ходивших по Ирландскому морю, этот остров был символом удачи: они находили на нем укрытие от штормов и туманов, нередких в этих краях. У Мананнана Мак Лира в Уэльсе был тезка — бог Манауидан Фаб Ллир (мы уже знаем его как второго мужа богини Рианнон). Легко заметить, что имена Мананнан Мак Лир и Манауидан Фаб Ллир представляют близкое, хотя и не совсем точное соответствие.

В более ранних текстах Мананнан не упомянут ни при перечислении имен богов Туата

Де Дананн, ни в повествованиях о двух битвах при Маг Туиред. Во второй битве при Маг Туиред принимает участие другой морской бог — загадочный Тетра, являющийся также богом Другого Мира. Он сражается на стороне врагов Туата Де Дананн.

Впервые он упоминается в саге «Путешествие Брана», текст которой окончательно сложился к концу VII в. По дороге в Страну Женщин (так в саге называется Другой Мир) Бран встретил Мананнана, едущего по морю в колеснице. Мананнан рассказал о том, что жители Другого Мира воспринимают окружающую действительность совсем не так, как обычные люди:

*Чудно, прекрасно Брану  
В ладье на светлом море.  
Для меня же, едущего на колеснице издалика,  
Цветущая долина — то море, где плывет он.  
То, что светлое море для Брана,  
Плывущего в ладье с кормою —  
Радостная равнина с множеством цветов  
Для меня, с моей двухколесной колесницы.  
Бран видит множество волн,  
Плещущих среди светлого моря, —  
Я же вижу, на Равнине Забав,  
Цветы с красными головками, без изъяна.*

Кони Лера блистают летом Всюду, сколько хватает взора Брана. Реки струят свой медвяный поток В стране Мананнана, сына Лера.

Блеск зыбей, среди которых ты находишься Белизна моря, на которое глядишь ты: Это — телята, разных цветов телята, Ласковые, не бьющие друг друга.

Хоть видна тебе лишь одна колесница В Счастливой Стране, обильной цветами, — Много коней на ее пространствах, Хотя для тебя они незримы.

Вдоль вершин леса проплыла Твоя ладья через рифы. Лес с прекрасными плодами Под кормой твоего кораблика.

Лес деревьев цветущих, плодовых, — Среди них лоза виноградная, — Лес невянуший, без изъяна. С листьями цвета золота...

В других повествованиях Мананнан назван «всадником вздымающихся волн моря», волны — «его скакунами». И когда море волнуется, «длинные локоны жены Мананнана поднимаются и опускаются». Дом Мананнана, остров Мэн, воспринимается скорее как Другой Мир на земле. В то же время жилищем Мананнана является волшебный остров Эмайн Аблах (Эмайн Яблок). Отзвук этого названия слышится в слове «Аваллон» — так назывался мифический остров, куда был перенесен смертельно раненный король Артур.

В более поздних текстах Мананнан Мак Лир включен в число Туата Де Дананн и связан с функцией королевской власти. В саге «Приключения Кормака в Обетованной Стране» он ведет короля Кормака в Другой Мир, за талисманами королевской власти (точно так же бог Луг некогда водил туда деда Кормака — великого короля Кона Ста Битв). Нам уже известно начало этой саги из раздела второй главы, посвященного магическим свойствам яблок в кельтских мифах. Однажды к Кормаку пришел незнакомый воин и подарил чудесную серебряную ветвь с тремя золотыми яблоками. Взамен он потребовал у Кормака три дара. Через год воин явился вновь и попросил в качестве первого дара дочь Кормака; тот вынужден был подчиниться. Через месяц воин пришел снова и на этот раз увел сына Кормака, а в третий раз он потребовал его жену. Этого Кормака уже не мог вынести. Он пустился в погоню, и все его люди устремились вслед за ним. Тут спустился густой туман, и скоро Кормака оказался один посреди голой равнины. Там он увидел крепость с бронзовой

оградой. Посреди крепости стоял серебряный дом, крыша которого была наполовину покрыта перьями белых птиц. Люди с охалками белых перьев пытались закончить кровлю, но ветер постоянно уносил перья прочь.

В доме Кормак увидел человека, поддерживавшего огонь в очаге: вместо дров клал он туда цельный дуб. Когда одно дерево полностью сгорало, человек шел за следующим. Затем увидел он еще одну крепость с четырьмя домами и сверкающий источник, окруженный девятью старыми лещинами. В водах источника плавали пять лососей. Они ели орехи с пурпурных лещин, а скорлупки пускали плыть. Источник струился пятью потоками, журчание которых было слаще любой музыки.

В доме его ждали благородный воин и прекрасная женщина. Кормак вымылся в волшебной бане, где можно было мыться без посторонней помощи.

Затем в дом вошел мужчина с топором в правой руке и поленом в левой, а на спине у него была свинья. Он убил свинью, расколол полено и бросил свинью в котел, но свинья не могла свариться, пока не будет сказана правда на каждую ее четверть. Мужчина с топором, воин и женщина стали рассказывать удивительные, но правдивые истории, и три четверти свиньи были сварены. Тогда сам Кормак рассказал об исчезновении своей жены и детей, и свинья сварилась целиком. Когда Кормаку подали его долю, он сказал, что принимается за еду только в обществе пятидесяти воинов. Услышав это, воин спел ему усыпляющую песню. Когда Кормак пробудился, его жена, сын и дочь и все пятьдесят его воинов были рядом с ним.

Вовремя пира Кормак поразился красоте золотой чаши, принадлежавшей хозяину. Воин ответил, что это необычная чаша: если над нею скажут три слова лжи, она тотчас же распадется на три части. Если затем сказать над нею три слова правды, части вновь соединятся и чаша вновь станет целой. Воин произнес три слова лжи, и чаша распалась на три части. Но когда он сказал, что до этого дня ни жена, ни дочь Кормака не видели лица мужчины с тех пор, как покинули Тару, а его сын не видел лица женщины, чаша вновь стала целой.

Затем воин сказал, что его зовут Мананнан Мак Лир и что он призвал Кормака к себе, чтобы показать обетованную страну. Он дал Кормаку эту чашу, чтобы тот мог отличить правду от лжи, и оставил ему навеки чудесную ветвь. Он объяснил, что люди, которые напрасно пытаются покрыть крышу белыми перьями, — это искусники Ирландии, собирающие бренное богатство; мужчина, который поддерживает огонь в очаге, — это молодой властитель; источник с пятью потоками — это Источник Мудрости, потоки же — пять чувств, через которые проникает к людям знание. «Никто не может обрести мудрость, если не выпьет хоть глоток воды из этого источника и его потоков. Люди всех искусств и ремесел пьют оттуда». Утром Кормак проснулся и увидел, что он находится на лугу перед Тарой, а рядом с ним — его семья; ветвь и чаша тоже были при нем.

Таким образом, в Другом Мире Кормак прошел обряд королевской инициации. В его случае в качестве бога-царя, который руководит этим обрядом, выступает Мананнан Мак Лир. Он открыл Кормаку все знание и мудрость мира, научил отличать правду от лжи и умеренность от расточительности и подарил чудесную золотую чашу — источник, символ и талисман верховной власти. Здесь Мананнан вторгается в сферу деятельности бога Луга, показывая еще раз, что у кельтских богов не было такой «узкой специализации», как у римских или греческих. Даже черты, свойственные верховному богу, можно найти у самых различных божественных персонажей.

## Вулкан — Гоибниу

То, что в свидетельстве Цезаря о галльских богах не упомянут бог моря, которого можно было бы назвать Нептуном, вполне объяснимо: с морем скорее была связана жизнь островных кельтов, а не галлов, живших на континенте. Странно то, что среди галльских богов Цезарь не назвал бога кузнечного ремесла Вулкана, ведь кузнечное ремесло в Галлии



было развито весьма высоко. В традиционных цивилизациях кузнец считался сакральным персонажем: он работает с металлом и огнем, постоянно путешествует в поисках сырья и заказов. Даже народы с достаточно развитой культурой наделяли железо особыми магическими свойствами. Например, Плиний писал, что железо помогает против «вредных веществ», а также «против ночных страхов». Сакральное могущество и магические свойства приписывались не только металлам, но и магическим инструментам. Искусство изготовления орудий изначально превышает человеческие возможности, оно идет или от бога, или от демона (ведь кузнец выковывает и смертоносное оружие).

Вероятно, представления о сверхъестественных свойствах металлов уходят корнями в каменный век. Каменное орудие было наделено таинственной силой: оно ударяло, ранило, высекало искры, как это делает молния. Двойственная магия каменных орудий, смертоносных и благодетельных, была передана новым металлическим орудиям. Молот, наследник каменного топора, становится атрибутом могучих громовержцев, поэтому боги грозы и плодородия изображались как кузнецы. Иногда небесный кузнец играет роль культурного героя<sup>63</sup>: он приносит с неба семена «полезных» растений и обучает людей земледелию. Магическое значение кузнеца увеличивается еще и потому, что он — «хозяин огня». Более того, кузнец изготавливает оружие богов и героев и вкладывает в него магию. Именно таинственное искусство кузнеца превращает оружие в магические предметы. И наконец, ремесло кузнеца связано с космогоническим актом: нанося удары по наковальне, кузнец повторяет соответствующий жест могучего бога-творца.

В свете всего вышесказанного становится ясно, что такой «кузнечный народ», как кельты, должен был почитать бога-кузнеца. Цезарь, который ничего не говорил о галльском Вулкане, утверждал, что Вулкана почитали германцы. Но поскольку, совершая набеги на германцев, Цезарь не слишком отдалялся от Рейна, то, по-видимому, он имел в виду жителей той же долины Рейна, которые почти ничем не отличались от галлов. Другой античный автор оставил свидетельство о галльском племени инсубров, жившем в Цизальпинской Галлии, с давних пор совершавшем жертвоприношения какому-то кельтскому богу, которого этот автор называет Вулканом.

В римское время среди посвящений Вулкану, найденных в западных римских провинциях, наиболее значительную и однородную группу представляют надписи галльского происхождения. Особенно Вулкана почитали на востоке и северо-востоке. Галло-римский Вулкан ничем не напоминает прежнего кельтского бога: он во всем подобен греко-римскому Гефесту-Вулкану. Однако в Галлии римского времени Вулкан, по-видимому, стал великим богом, каковым он не являлся в римской мифологии. На рельефе из Парижа Вулкан изображен рядом со своей супругой Венерой и Марсом. Гомер, как известно, смеется над Гефестом (Вулканом), которому Афродита (Венера) изменила с богом войны Аресом (Марсом). Но парижский рельеф, возможно, наоборот, прославляет победу бога-кузнеца над неверной женой и ее возлюбленным, одержанную с помощью мастерства и хитрости (Гефест поймал Афродиту и Ареса в искусно сплетенную им сеть). Это единственное в своем роде изображение подчеркивает исключительно важную роль Вулкана в кельтских странах римской империи.

Литература и законы островных кельтов свидетельствуют о том, что кузнец в их обществе был весьма значимой фигурой, наделенной сакральным могуществом. Эти представления переняла и ирландская христианская церковь, относившаяся к кузнецам и их «магическим способностям» весьма настороженно. Недаром гимн VIII в. призывает божью помощь «против чар женщин, кузнецов и друидов». Ирландские же крестьяне, наоборот, с почтением и благоговением относились к кузнецам, которые якобы могли излечить с помощью своей магии любую болезнь. Как и в других традиционных цивилизациях, в Ирландии престиж кузнеца объяснялся не только его искусством, но и его тесной связью с

<sup>63</sup> Культурный герой — персонаж мифов, добывающий или впервые создающий для людей различные объекты культуры (огонь, культурные растения, орудия труда).

магическими свойствами железа.

Естественно, что у островных кельтов имелся бог — покровитель кузнечного ремесла — двойник галльского Вулкана. В Ирландии его звали Гоибниу, а в Уэльсе Гофаннон (оба имени происходят от слов, обозначающих «кузнец»). Гоибниу был первым из триады богов-ремесленников (два других — это плотник Лухта и медник Кредне). Во время второй битвы при Маг Туиред изготавливали не знавшее промаха магическое оружие для Луга и воинов Туата Де Дананн.

Гоибниу был также связан с целительством. Мы знаем, что во время второй битвы при Маг Туиред смертельно раненный Гоибниу бросился в Источник Здоровья и исцелился; в древнем ирландском заклинании Гоибниу призывают помочь вытащить колючку. Но особенно важной была роль Гоибниу как хозяина Потустороннего Пира — «Пира Гоибниу». Участники праздника становятся неподвластны болезням и старости и смерти, отведав чудесного опьяняющего напитка, дарующего вечную жизнь. Можно вспомнить, что Гефест (греческий аналог Гоибниу) тоже разносит гостям на олимпийских пирах нектар — божественный напиток бессмертия. Отзвуком этого древнего мифа о божественном кузнеце — хозяине потустороннего пира является, может быть, странная статья в законах средневекового Уэльса, согласно которой придворному кузнецу первому подавали напитки на королевских пирах. Главенство на потустороннем пиру богов сближает Гоибниу с Дагдой и ставит его в один ряд с великими богами, но для ирландского народа он остался прежде всего божественным кузнецом.

## Огмий

Мы познакомимся с образом еще одного кельтского бога, который обладает важным свойством индоевропейского верховного божества, отсутствующим в мифологии Луга, — «искусством связывания», представляющим магический образ действий верховного бога (как, например, Один на поле битвы связывает и парализует врагов «военными путями»).

Здесь мы сталкиваемся с символизмом нити, веревки, связывания и ткачества, широко распространенным в древних мифологиях и в магических практиках традиционных цивилизаций. Образ нити (веревки), которой связаны с верховным божеством (или Солнцем) Космос и человек, существовал в Древней Греции. В VIII песне «Илиады» упоминается легендарная «золотая нить», с помощью которой Зевс мог притянуть к себе любую вещь. Уже в архаические времена в этой нити видели как силу, которая связывает Вселенную в неразделимое целое, так и воплощение связи человека с высшими силами.

Позже этот образ использовал Платон, размышляя о поведении человека и о способах его совершенствования. «Рассмотрим, — писал он, — каждого из нас — одушевленное существо, как марионетку, сделанную богами: что бы ни побудило их на это — желание избавиться от нас или найти серьезное приложение своим силам, мы об этом никогда не узнаем! Однако мы знаем совершенно определенно, что то состояние, о котором я говорил, пребывает в нас наподобие внутренней веревки или нитей — потяни за них, и мы начнем действовать, а потяни в другую сторону, и нас уже влечет к прямо противоположным действиям; тут-то и надо искать разницу между добродетелью и пороком. В действительности же существует лишь одна нить, движению которой мы должны всегда подчиняться; от нее ни в коем случае нельзя освободиться, хотя напряжение других, бывает, и желательно ослабить, и нить эта не что иное, как золотая и священная нить разума».

В шаманских практиках Индии, Тибета, Индонезии, Китая, Ирландии, Мексики и других стран использовался ритуал «чуда веревки» — попытка восхождения на небо с помощью веревки. Этот ритуал основывался на чрезвычайно распространенном архаическом мифе о дереве (веревке, горе, лестнице, мосте), которые «в начале времен» соединяли небо и землю. Хотя этот миф имел хождение не только в районах, где был распространен шаманизм, однако наиболее заметную роль он играл в шаманистских мифологиях и

экстатических шаманских опытах.

Наиболее глубоко и полно символизм нити, веревки, связывания и ткачества исследовали М. Элиаде и Р. Генон. Согласно Генону, не имеет большого значения, идет ли речь о нити в собственном смысле слова, о веревке или о цепи или о графической линии или, наконец, о дороге. Важно то, что во всех этих случаях имеешь дело с непрерывной линией. Так, нить или ее эквивалент могут образовывать извивы и замкнутые фигуры, переплетения и узлы; и каждый из таких узлов представляет точку, где действуют объединяющие силы. Мироздание в целом символизировала ткань, где нити утка и основы были своеобразными «линиями силы», определяющими структуру космоса.

Таким образом, Космос так же, как и космогонический акт, символизируется процессом ткачества. Солнце или боги «ткуют» мир. «Вселенная кем-то создана, — пишет Элиаде, — но это не все: она привязана нитями к своему творцу. Творение остается связанным с Творцом, оно соединено с ним пуповиной. Это означает, что ни миры, ни существа не „свободны“ и не могут быть таковыми. Они не могут приходить в движение по собственной воле. Жизнь в них поддерживается благодаря той нити, что соединяет их с Творцом, с их Автором, но и он, Автор, зависит от этих миров и существ. „Жить“ означает, таким образом, быть „сотканным“ таинственной силой, что создала Вселенную, Время и Жизнь, или же быть соединенным невидимой нитью с Космократором (Солнцем, самим Богом)». Понятно, что в таком случае так называемые «боги-связыватели» (такие, как Один), владеющие нитями, путами, петлями и узлами, приобретают особое значение.

В кельтской мифологии «богом-связывателем» был Огмий. Имеется сообщение греческого писателя Лукиана (II в. н. э.) о картине, изображавшей галльского Геракла, которого кельты называют Огмием. Эта картина очень удивила Лукиана, так как галльский Геракл напоминал греческого героя лишь обычными атрибутами (львиной шкурой, палицей, луком и колчаном). Он был изображен в виде лысого старика с дочерна загоревшей морщинистой кожей. Лукиану он показался похожим на Харона, перевозчика в царство мертвых. Еще больше поражало то, что этот старый Геракл тащил за собой большое число людей, скованных за уши; оковами служили тонкие золотые цепочки. Люди следовали за Гераклом, своим вождем, с сияющими и радостными лицами. Цепочки были протянуты через дырку в кончике языка бога. Геракл, улыбаясь, оборачивался к своим спутникам.

Когда Лукиан, изумленный, стоял перед этой картиной, к нему подошел мудрый кельт и объяснил, что кельты называют Слово не Гермесом, как греки, а Гераклом, потому что Геракл гораздо сильнее. «И не удивляйся, — сказал кельт, — что из него сделали старика: именно в старости люди становятся особенно красноречивыми... Мы думаем, что сам Геракл, став мудрым, совершил все свои подвиги благодаря силе красноречия и убеждением преодолел большую часть препятствий. Его стрелы — это речи, острые, быстрые, бьющие в цель, ранящие души. Вы сами говорите, что слова имеют крылья».

Нет оснований сомневаться в правдивости этого сообщения, так как Лукиан провел много времени в полугреческих городах Южной Галлии и там мог видеть описанную фреску. Картина была исполнена греческим или римским художником и представляла собой произведение аллегорического искусства позднеэллинистического периода<sup>64</sup>. Галльские художники еще не владели подобной техникой живописи. Галлы же, глядя на это аллегорическое изображение, сразу вспоминали Огмия, хотя художник, скорее всего, не намеревался изображать божество «варваров».

Имея в виду рассмотренный выше символизм нитей и связей, истолковать эту аллегория будет нетрудно. Здесь в наглядной и наивной манере античного

<sup>64</sup> Эллинистической эпохой называется этап древней истории средиземноморских народов, охватывающий период времени с конца IV в. до н. э. по I в. до н. э., когда на развалинах бывшей державы Александра Македонского образовались крупные государства, называемые эллинистическими, для политического строя которых характерно соединение черт классического полиса с особенностями древневосточной монархии (например, Египет, царство Селевкидов в Сирии, Македония и др.). Эпоха эллинизма делится на два периода: ранний эллинизм (конец IV-III в. до н. э.), поздний эллинизм (II-I вв. до н. э.).

антропоморфизма<sup>65</sup> представлена идея о связи творений с их Творцом, существа и состояния проявленности с их Принципом, — идеи, о которой говорили Генон и Элиаде. Такое толкование описанной Лукианом галльской фрески объясняет и смысл изображений на некоторых армориканских монетах (Бретань): голова молодого безбородого человека, от которой отходят унизанные жемчужником<sup>66</sup> веревочки, с прикрепленными на концах маленькими человеческими головами. Может быть, на этих монетах тоже изображен Огмий. Правда, юный персонаж, представленный на монетах, не похож на бога, описанного Лукианом. Однако в Южной Галлии и в Бретани Огмия могли изображать по-разному.

Выявленный таким образом символизм, характерный для образа Огмия, позволяет понять значение его имени. Это не кельтское имя, оно происходит от адаптированного греческого слова «огмос» (дорога, тропинка). Как мы видели, дорога является одним из символов той нити, которой творения связаны с Творцом. Огмий — это «тот, кто ведет»; греческое название позволяло кельтам избежать упоминания «истинного имени» бога.

Приписываемые Огмию функции зависят от его основного свойства: он «бог-связыватель» и этим напоминает германо-скандинавского Одина. Подобно Одину, Огмий владеет магией. Поэтому надписи на найденных в Австрии (Брегенц) свинцовых пластинках, так называемых «табличках проклятия», призывают Огмия, умоляя его о защите от всякого вреда. Как известно, для осуществления или рассеяния чар призывали особенно могущественных богов, владеющих магией. Огмий использует самый эффективный способ колдовства: так же, как Один, он связывает врагов «военными путями», зачаровывая и парализуя их. Таким образом, Огмий причастен к магическо-военной верховной власти.

В ирландской традиции Огмий-Огма, один из верховных богов Туата Де Дананн, выступает как воитель. Перед началом битвы при Маг Туиред Луг спрашивает его: «А ты, Огма, против кого обратишь свою мощь в этой битве?» — «Что ж, — отвечал тот, — трижды девять друзей короля да его самого сокрушу я и вместе с ирландцами жизни лишу треть врагов». Ему удастся завоевать меч короля фоморов Тетры.

Ирландские предания подтверждают отождествление Огмы-Огмия с Гераклом. Рассуждения же собеседника Лукиана о том, что Геракл совершал свои подвиги исключительно силой слова, выражали, по-видимому, личное мнение этого образованного галла. В действительности Огмий является богом вроде Марса-Геракла. В случае Огмия в этом двуединстве Марс преобладает над Гераклом. Дело в том, что Огмий сам редко участвует в битве. Как галльский Марс Цезаря, он «руководит войной», направляет битву посредством своего магического искусства, сражаться же — дело военного героя, а не верховного бога.

Имея в виду военную функцию Огмия, можно предположить, что на галльской фреске он изображен в качестве военного вождя, а ведомая им толпа — это его дружина. Если вспомнить свидетельство Цезаря о галльских воинах, бесстрашно следовавших за своим вождем на смерть, то можно прийти к выводу, что галльская фреска не только изображает Огмия как полководца, но и создает образ, символизирующий верность дружины своему вождю.

С другой стороны, может быть, Огмий изображен как проводник душ в царство мертвых? Выражение радости на лицах ведомых в этом случае объясняется представлениями кельтов о потустороннем мире как о стране вечного счастья. На связь Огмия с потусторонним миром указывают и «таблички проклятия». Такие пластинки обычно зарывали в землю, посвящая их подземным богам. То, что в ирландских преданиях Огма имел прозвище Греан-айнех («солнечноликий»), отнюдь не противоречит его возможной связи с потусторонним миром. Как мы видели на примере Дагды, бог потустороннего мира

<sup>65</sup> Антропоморфизм (греч. очеловечивание) — характерное для греко-римской мифологической традиции изображение богов в человеческом облике.

<sup>66</sup> Жемчужник — характерный для кельтского искусства жемчужнообразный орнамент.

мог быть и солнечным богом.

Многие считают описанную Лукианом фреску аллегорическим изображением красноречия. И в качестве бога красноречия Огмий связывает слушателей силой своего слова (поэтому на картине цепочка продета через кончик его языка). Вообще Огма-Огмий связан с духовной сферой. Недаром в ирландской мифологии он считается потомком Эллаты, имя которого означает «поэтическое искусство» или «наука». И наконец, Огмий был изобретателем огама — сакральной кельтской письменности; огамическими знаками друиды записывали заклинания на камнях или дощечках. «Отец огама — Огма, — говорит древнеирландский трактат о письменности, — мать огама — рука или нож Огмы».

В целом Огмий-Огма в большей степени, чем Луг, соответствует темному аспекту верховного индоевропейского бога: Огмий имеет власть надо всем беспорядочным, неистовым, магическим. В Ирландии он составляет пару с Дагдой, «добрым богом»; одно из наиболее важных ирландских имен Огмия — Элмар («злой» или «великий завистник»).

\* \* \*

Таким образом, мы познакомились с божествами кельтов — как женскими, так и мужскими. Мы видели, что кельтские богини (при всем их разнообразии) выражают две фундаментальные идеи. Во-первых, все они восходят к культу богинь-Матерей, в основе которого лежит древнейший образ большинства религий и мифологий — образ Великой Матери-Земли. Во-вторых, все они вовлечены в символизм верховной власти. Это и прекрасная молодая женщина, вручающая власть королю Конну, и королева Коннахта Медб, персонифицирующие верховную власть: первая представляет идеальный образ власти, а другая — земной. Это и богиня войны Маха «с рыжей гривой», которая боролась за верховную власть в Ирландии всеми возможными и невозможными способами. И даже прекрасная Этайн, волшебная невеста и богиня Другого Мира, оказывается еще и богиней верховной власти.

Мужские божества кельтов не предоставляют возможности для такой четкой и ясной интерпретации. Мы видели, какие зыбкие грани отделяют одних богов от других, как разные боги выполняют одни и те же функции, смешиваясь между собой. Например, кельтских богов Тевтатеса, Езуса и Тараниса, имена которых называет римский поэт Лукан, средневековые комментаторы, а за ними и современные исследователи сравнивали то с Меркурием, то с Марсом, то с Юпитером. А имена Граннус, Мапон, Белен с равной степенью вероятности могли принадлежать самостоятельным божествам — ипостасями кельтского Аполлона или быть прозвищами верховного бога Луга.

Свидетельство Цезаря помогло нам в известной степени разобраться в этом запутанном лабиринте кельтских божеств. Мы видели, что во главе кельтского пантеона стоял юный и прекрасный верховный бог Луг, которого сравнивают со скандинавским Одином, представляющим классический образец верховного индоевропейского бога. В то же время если в скандинавской мифологии все характеристики верховной божественной власти сконцентрированы в одном образе Одина, то в кельтской традиции они прослеживаются и в образах других богов. Так, рядом с Лугом в кельтском пантеоне стоял великий Дагда, благостный, справедливый бог дружбы и гарант договоров. Дагда имел ряд функций, аналогичных тем, которые приписывают Одину. Так же как Один, Дагда — великий маг и в то же время великий воитель, бог поэзии и бог Другого Мира. У Дагды была несвойственная Лугу способность превращаться в различных животных. Сходство в некоторых отношениях Дагды с Одином настолько бросается в глаза, что один французский исследователь считал Суцелла, галльского двойника Дагды, верховным богом галльской религии. В свою очередь, бог Огмий обладал отсутствовавшим у Луга магическим «искусством связывания», которым был наделен в большой степени Один. Огмий относится к типу так называемых «богов-связывателей». М. Элиаде заметил, что образы нити, веревки, узла соответствуют

чрезвычайно глубинному опыту человечества «и, в конечном итоге, выявляют положение человека в мире, которое невозможно выразить другими символами и образами».

Помимо самых великих богов, воплощающих наиболее древние и фундаментальные идеи мифологии, в кельтском пантеоне присутствуют и другие божественные персонажи. Это и юный герой ирландских мифов Энгус-Мак Ок — кельтский Аполлон «в его аспекте молодости». Это и мрачный и одинокий Донн — ирландский бог мертвых, напоминающий Диспатера Цезаря. Это и величественный ирландский бог моря Мананнан Мак Лир, путешествующий по морю на своей колеснице. Это и бог-ремесленник Гоибниу, главенствующее положение которого на потустороннем пире богов сближает его с Дагдой. Все эти божества органично существуют и действуют в мифологической реальности независимо от того, будем ли мы считать их изначально разделенными «по департаментам» и имевшими четко определенную специализацию или, наоборот, решим, что все они восходят к образу единого великого бога, появляющегося под разными именами и формами.

## ГЕРОИЧЕСКИЕ МИФЫ

Большая часть кельтских мифов посвящена деяниям героев. Кельтские герои — это не просто воины. Им открыт доступ в Другой Мир, а наименьший из их подвигов намного превышает человеческие возможности. От богов же их отличает то, что герои не принимают участия в управлении миром людей.

«Героический век» и героический эпос соотносят с уладским мифологическим циклом, события которого ирландская ученая традиция относит примерно ко времени рождения Христа и связывает с королевством уладов, занимавшим тогда доминирующее положение в Уладе. Самая ранняя письменная его редакция принадлежит VII в., однако до этого он существовал уже несколько столетий в устной традиции. В сагах уладского цикла перед нами предстает аристократическое военное общество, культура которого во многом совпадает с латенской культурой кельтов. Как известно, в Ирландии, не затронутой римской цивилизацией, латенская культура сохранялась в более или менее целостном виде до установления христианства. Условия социальной жизни, описанные в уладском цикле, часто поразительно совпадают с условиями жизни в дорийской Галлии. Однако не следует увлекаться этим сходством и искать прямых аналогий между историческими персонажами и героями саг уладского цикла. К VII в. н. э. Уладское королевство уже давно перестало существовать, его прошлое воспринималось как героический идеал, который тем легче было мифологизировать.

Уладским правителем «героической эпохи» был Конхобар, сын Несс; его двор находился в Эмайн Махе. Среди служивших ему героев самыми знаменитыми были Кухулин, Конал Кернах и Фергус Мак Ройх. Другими выдающимися персонажами саг были друид Катбад, к советам которого прислушивался сам король, и мудрый Сенха Мак Айлелла, «усмиритель уладских воинов», чье вмешательство устраняло раздоры и даже предотвращало сражения. Его антиподом являлся Брикрен Немтенга, Злоязычный, который так же любил разжигать ссоры, как Сенха гасить их.

Как известно, героический эпос строится вокруг деяний героев, и в этом отношении уладский цикл не является исключением. Война между племенами и поединки, демонстрирующие личную доблесть героев, являются главными сюжетными мотивами саг уладского цикла. Главная сага цикла «Похищение быка из Куальнге» рассказывает о великой войне между уладами и Коннахтом, в которой принимали участие и все остальные королевства Ирландии. Королева Коннахта Медб предприняла военный поход против Улада, чтобы завладеть великим быком Донном Куальнге. Однако при приближении вражеской армии мужчин Улада поражал странный недуг, который наслала на них Маха. И пока они находились в состоянии полного бессилия, юный Кухулин один защищал провинцию от

вражеских полчищ. Выстояв в длинном ряду поединков с героями армии противника, Кухулин сдержал натиск Коннахта, пока уладские воины восстанавливали свои силы. Затем они атаковали и разбили армию Коннахта и их союзников в большом сражении.

«Похищение быка из Куальнге» является самой важной из многочисленных саг героического уладского цикла. Некоторые из них называются «предсагами». Они излагают предысторию событий, разворачивающихся в «Похищении быка из Куальнге». Однако большая часть уладского цикла представляет собой независимые от главной саги рассказы о подвигах уладских героев. Несколько «предсаг» рассказывают о подготовке Айлиля и Медб к военному походу против Улада. Предсага «Как было найдено „Похищение быка из Куальнге“» рассказывает об истории и происхождении главной саги: в VII в. «Похищение быка из Куальнге» было совершенно забыто, однако филиду удалось вызвать дух одного из главных героев «Похищения...» Фергуса Мак Ройха, и тот поведал, как надо исполнять сагу и в какой последовательности расположены ее эпизоды.

Предсага «Изгнание сыновей Уснеха» (ее содержание мы уже излагали в заключительной части главы, посвященной женским божествам кельтов) объясняет, почему во время войны за быка из Куальнге Фергус Мак Ройх, бывший король уладов, и Кормак, сын короля Конхобара, оказываются в стане врагов вместе с тридцатью сотнями других уладских воинов. Фергус и другие воины вынуждены были просить в Коннахте убежища, потому что они выступили поручителями за сыновей Уснеха, дабы обеспечить их безопасность в случае возвращения в Эмайн Маху. Конхобар же велел убить сыновей Уснеха, как только они подойдут к стенам, тем самым бросив тень позора на Фергуса и других поручителей. В отместку Фергус и его люди сожгли Эмайн, убили многих уладов и ушли в изгнание. Это объяснение помещает «Изгнание сыновей Уснеха» в контекст событий войны между Уладом и Коннахтом, однако этот сюжет является периферическим для содержания саги, главная же ее тема — трагическая любовь Дейрдре.

Среди многочисленных ульстерских саг, специально не связанных с «Похищением быка из Куальнге», самой важной является «Пир у Брикрена». Главное действующее лицо саги — смутьян Бри-крен, ирландский двойник скандинавского трикстера<sup>67</sup> Локи. Он пригласил уладов на большой пир, но те отказались, прекрасно зная о склонности хозяина ссорить гостей между собой. Тогда Брикрен пригрозил суровым возмездием тем, кто не примет его приглашение: «Я раздую страшную ссору между королями, вождями и менее знатными людьми, так что они поубивают друг друга... Я разожгу вражду между отцом и сыном, так что они уничтожат друг друга. Если это будет невозможно, я поссорю мать с дочерью. Если и это окажется невозможным, я посею раздор между двумя грудями каждой женщины в Уладе, так что они будут ударяться друг о друга». Услышав эту страшную угрозу, улады вынуждены были явиться на пир.

Дальше сюжет саги разворачивается вокруг «доли героя» и связанного с ней обычая. «Доля героя» — это самый лучший кусок мяса, который по традиции предназначался самому достойному из присутствовавших на пиру героев. Еще в I в. до н. э. Посидоний писал, что «в прошлые времена» у кельтов обычно самый храбрый герой занимал на пиру главное место. Если кто-нибудь еще претендовал на то же место, они оба поднимались и начинали сражаться насмерть. Вокруг этого мотива целиком построена сага ульстерского цикла, которая называется «Повесть о свинье Мак-Дато» (мы уже упоминали эту историю, в разделе второй главы, посвященном образам животных в кельтской мифологии). Мак-Дато (в действительности он представляет собой бога, председательствующего на потустороннем пире) пригласил на пир гостей из Коннахта и Улада. Он подает гостям огромную жареную свиную тушу. Но кто более других достоин разрезать мясо и взять себе и своим друзьям лучшие куски? Претендентов было много, гости наперебой хвастались своими подвигами, спор становился все яростнее. Наконец в дом вошел Конал Кернах и утихомирив спорящих,

<sup>67</sup> Трикстер — в древних мифологиях демонически-комический дублер культурного героя. Раздвоение на серьезного культурного героя и его демонически-комический отрицательный вариант (трикстера) соответствует в религиозном плане этическому дуализму, а в поэтическом — дифференциации героического и комического.

предъявив неоспоримое доказательство своего превосходства: он вынул из-за пояса отрезанную голову лучшего коннахтского воина и показал ее всем. Присутствующие уступили ему право делить свинью. Но коннахтцы, разумеется, не простили ему обиды, и в результате началось кровавое побоище.

В саге «Пир у Брикрена» смутьян Брикрэн не упускает случая перессорить всех между собой. Он идет сначала к Лойгайре Буадаху (Победителю), затем к Коналу Кернаху и, наконец, к Кухулину и убеждает каждого из них заявить о своем праве на «долю героя». Герои начали спор, вскоре перешедший в драку. Наконец, Сенха Миротворец вмешивается и на время восстанавливает мир. Герои принимают решение подчиниться приговору Айлиля, короля Коннахта.

Однако у Брикрена имелась про запас еще одна хитрость. Видя, что жены трех героев покидают пиршественный зал, он отвел в сторону каждую из них и пообещал, что та, которая войдет в зал первой, будет королевой над всеми женщинами Улада. Каждая из них, конечно, попыталась опередить других — сначала хитростью, а потом и силой. Лойгайре и Конал обрушили опорные столбы дома, чтобы их жены могли пройти, а Кухулин просто приподнял с земли часть здания и пропустил в зал свою жену и ее подруг.

Тогда воины отправились в Круахан, столицу Коннахта, к королю Айлилю. Желая испытать героев, Айлиль велел тайно выпустить ночью из подвала трех волшебных котов. Звери напали на воинов, но Кухулин отбил атаку и таким образом завоевал первенство. Однако по возвращении в Эмайн Маху Конал и Лойгайре отказываются признать первенство Кухулина. Для продолжения испытаний их посылают к Курои, королю Мунстера. Герои не застают его дома: он, как всегда, в пути, «ибо не могла земля Ирландии вынести его тяжести, славы и доблести, а также страшилась она гнева и ярости его».

Курои — один из самых необычных персонажей ирландских мифов. Он великий колдун, путешественник и воитель. Ни разу в жизни Курои не пролил ничьей крови на землю Ирландии и не попробовал ирландской пищи. Каждую ночь Курои поет заклинание, заставляющее его крепость в Керри вращаться так быстро, что никто не может найти вход в нее.

Следуя указаниям мужа, жена Курои Блатнат велела героям по очереди охранять крепость Курои, пока тот не вернется домой. В первую ночь дежурил Лойгайре, старший из героев. Но едва спустилась тьма, из западного моря появился огромный ужасный призрак и прогнал воина от стен крепости. На следующую ночь то же случилось и с Коналом. На третью ночь в дозор вышел Кухулин. А было предсказано, что в эту ночь чудовище из ближнего озера и его приспешники-демоны пожрут все живое в крепости. Кухулин убил демонов, а водяное чудовище разрубил на куски и вырвал у него сердце. После этого из моря снова появляется огромный призрак. Но и в борьбе с ним Кухулин одержал победу, и призрак стал просить пощады. Он пообещал исполнить три желания Кухулина, которые тот сумеет произнести, не переводя дыхания. Кухулин попросил, чтобы первенство его среди уладских воинов больше никогда не оспаривалось, чтобы «доля героя» всегда доставалась ему и чтобы его жена почиталась первой среди уладских женщин. Призрак поспешил исчезнуть, а затем вернулся Курои и вынес приговор в пользу Кухулина.

Однако соперники Кухулина по-прежнему отказываются признать его первенство. Однажды вечером, когда все улады собрались в Эмайн на пир у короля Конхобара, в пиршественный зал вошел огромный, жуткий на вид бахлах (мужлан, деревенщина, пастух) с огромной деревянной колодой и топором в руках. Он спросил, не найдется ли среди присутствующих такого, кто не согласился бы взять топор и отрубить ему голову, будучи готовым на следующий день лишиться собственной головы. Мунремур, Лойгайре и Конал приняли вызов, однако, увидев, как их соперник спокойно покидает зал, унося свою отрубленную голову, отказались продолжать состязание. Честь всех уладских воинов оказалась под угрозой. И тогда Кухулин одним ударом разрубил голову великана надвое, а на следующий вечер бесстрашно положил на колоду свою голову и стал ждать рокового удара. Великан же ударил его только обухом топора. Кухулин не только остался жив, но и



получил право считаться отныне самым доблестным среди воинов Эмайн Махи. Трижды он одержал первенство — в Круахане, в крепости Курои и в Эмайн. После этого бахлах, который был не кем иным, как самим Курои, исчез.

В обличе грубого великана или пастуха Курои напоминает Зеленого Рыцаря из романов артуровского цикла: в частности, весь эпизод испытания Кухулина напоминает рассказ о сэре Гавейне и Зеленом Рыцаре.

Эта история случилась в канун Нового года, когда рыцари пировали за Круглым столом. Только король Артур стоял и ничего не ел, так как он дал обет поститься каждый год в ночь зимнего солнцестояния, пока не увидит какое-нибудь чудо. Его ожидание не было обмануто. Внезапно в зал вошел рыцарь-гигант; его волосы, борода, кожа и одежда были зелеными. Он сидел верхом на громадном зеленом боевом коне и держал в правой руке огромную секиру, а в левой — ветвь остролиста, символ магической власти. Зеленый человек сказал, что он ищет себе партнера для новогодней игры среди самых храбрых рыцарей Круглого стола.

«— Найдется кто-нибудь достаточно храбрый, чтобы обменяться со мною ударами? — спросил он. — Я ему дам мою секиру, и он меня ударит первым. Взамен он должен будет найти меня через год, чтобы получить ответный удар».

Никто не принял вызов, и Зеленый Рыцарь стал насмехаться над ними, так что Артур покраснел от стыда и сказал, что он сам нанесет удар. Гигант спешился и протянул Артуру свою секиру, но тут вмешался Гавейн. Он сказал, что не подобает королю играть в эту безумную игру и что он берет это на себя. Гавейн взял секиру и спросил Зеленого Рыцаря, кто он и где его можно найти через год. «Когда я получу твой щелчок, — ответил рыцарь, — я покажу тебе, где я живу. Если же я не смогу сказать ни слова, тем лучше для тебя».

Гигант опустил голову и, подняв волосы, обнажил затылок. Гавейн с одного удара отсек ему голову. Голова покатила под стол, но гигант тут же подхватил ее за волосы, вернулся к своей лошади и вскочил в седло. Голова, которую он держал в руке, произнесла: «Готовься, Гавейн, как обещал, отправиться в путь на поиски Зеленой Часовни, чтобы получить удар, который я тебе верну через год. Позор падет на тебя, если ты откажешься от этого приключения».

Гавейн отправился в путь в день Самайна и много дней ехал верхом на своем коне Кейнгалете, спрашивая повсюду, не знает ли кто-нибудь о Зеленом Рыцаре, который живет возле Зеленой Часовни. Но никто не мог показать ему дорогу. За несколько дней до Нового года он подъехал к большому, хорошо укрепленному замку и попросился на ночлег. Хозяин замка Беркилак принял Гавейна чрезвычайно любезно и спросил о цели его путешествия. Когда Гавейн рассказал ему о своем приключении прошлого года, Беркилак воскликнул: «Но Зеленая Часовня находится по соседству с замком! Когда наступит время, я тебе покажу дорогу. А пока ты будешь нашим гостем».

Когда они собирались отойти ко сну, Беркилак посоветовал Гавейну завтра утром поспать подольше, чтобы восстановить силы после утомительного путешествия верхом. Сам же он намеревался встать очень рано и отправиться на охоту. «Послушай, — предложил он, улыбаясь, — давай заключим соглашение: всю дичь, которую я добуду в лесу, я отдам тебе, а все, что ты приобретешь в это же время, ты вернешь мне».

Гавейну это предложение показалось забавным, и он согласился. Он крепко спал, когда хозяин и его люди уехали на охоту. Проснувшись, он с удивлением увидел, что в его комнату вошла обворожительная супруга владельца замка.

«Доброе утро, Гавейн, — сказала она, — ты очень неосторожно поступил, не закрыв дверь. Я застала тебя врасплох и сейчас возьму тебя в плен в твоей собственной постели». — «Доброе утро, прекрасная дама, — ответил он, — я сдаюсь. Но я надеюсь, что ты освободишь своего пленника, чтобы он мог встать и одеться». — «Вот уж нет, — возразила дама, — я была бы безумной, если бы освободила рыцаря, которым восхищается весь свет. Мы одни и можем вместе провести приятное утро».

Гавейн не поддался на ее уговоры, ведь он считал хозяина замка своим другом и не

хотел его опозорить. Они провели все утро за приятной беседой. Наконец дама не выдержала и вздохнула: «Действительно ли ты тот самый прославленный Гавейн? Судя по слухам, не в его характере так долго оставаться с дамой наедине и не попросить у нее поцелуя под каким-нибудь предлогом». — «Ну, хорошо, — сказал рыцарь, — я не хочу быть невежливым и попрошу о поцелуе, но лишь потому, что ты сама меня к этому побуждаешь». Дама обняла и поцеловала его.

Вернувшись домой, Беркилак подарил Гавейну всю охотничью добычу и спросил его, что тот собирается вернуть ему взамен. Гавейн обнял его и поцеловал. «Вот, прекрасное приобретение, — сказал охотник, — могу я узнать, кто дал его тебе?» — «Об этом мы не договаривались», — возразил Гавейн.

На следующее утро Беркилак опять отправился на охоту, а его супруга пришла к Гавейну. Она вновь пыталась соблазнить рыцаря, но Гавейн оставался верным своему другу. Как и накануне, они расстались, обменявшись поцелуем. Этот поцелуй Гавейн отдал вечером Беркилаку, взамен за убитого на охоте огромного вепря.

На рассвете следующего дня Беркилак снова уехал охотиться, а Гавейну опять нанесла визит его жена. На этот раз она сумела вырвать у него признание в любви и сожаления о том, что она — жена его друга... За эти добрые слова он получил три поцелуя вместо одного, и, кроме того, она подарила ему свой шарф. По возвращении Беркилака Гавейн поспешил обнять его и наградил тремя крепкими поцелуями, но шарф он оставил себе, так как думал, что этот шарф послужит ему талисманом в предстоящем сражении с Зеленым Рыцарем.

Наступила новогодняя ночь, и Гавейн отправился к Зеленой Часовне вместе с оруженосцем, которому Беркилак поручил сопровождать его. На рассвете они подъехали к краю глубокого оврага.

«Зеленая Часовня — там, внизу, — сказал провожатый, — но зеленый человек, который ее сторожит, ужасен и жесток. Никто, войдя в часовню, не вышел оттуда живым. Я не пойду дальше и тебе советую уйти отсюда потихоньку. Даю слово, что не выдам тебя». — «Благодарю, — ответил Гавейн, — но я взял на себя обязательство, и я его исполню». Оруженосец поспешно покинул его и отправился назад, в замок. Гавейн спустился в глубь оврага и нашел Зеленую Часовню. Это был древний курган, поросший травой и колючим кустарником, внутри он был выложен большими плитами необработанного камня. Внезапно в конце оврага раздались тяжелые шаги, и появился зеленый гигант со своей секирой в руке.

«Добро пожаловать в Зеленую Часовню, — сказал он. — Ты поспел вовремя и сдержал слово. Сейчас ты получишь то, что я обещал». Гавейн снял шлем и подставил гиганту шею. Тот взмахнул секирой, и Гавейн слегка вздрогнул. Тогда его противник задержал удар и сказал: «Я не поверил бы, что Гавейн вздрогнет, еще не почувствовав боли. Ты меня разочаровал. Когда ты срубил мне голову, я пальцем не шевельнул».

«Я не дрогну во второй раз, — сказал Гавейн, — даже когда моя голова покатится по каменным плитам. Только я не обещаю, что подберу ее». Зеленый человек замахнулся, с силой опустил секиру, но удержал удар в последний момент. Гавейн не пошевелился. «Ну, вот ты и собрался с духом, — сказал гигант. — Теперь я могу ударить как следует». Замахнувшись, великан ударил Гавейна секирой, но грозное оружие оставило на шее рыцаря только небольшой надрез. «Прекрати твое притворство, — рассердился Гавейн. — Мы договаривались об одном ударе, а не о четырех. Если ты мне нанесешь еще один обманный удар, я верну тебе настоящий безо всякой пощады».

Гигант оперся о свою секиру и улыбнулся: «Умерь свой гнев, друг. Я не виноват перед тобой: я нанес тебе один удар, как и обещал. Остальные не в счет. В первый раз я сделал только обманное движение, потому что в первый день ты мне честно вернул поцелуй моей жены. И в следующий раз я не отсекаю тебе голову, так как ты мне равным образом вернул поцелуй второго дня. В третий раз я удержал мою руку ради трех возвращенных поцелуев, но ранил тебя, потому что ты сохранил у себя шарф».

В ту же минуту великан исчез, а перед Гавейном предстал Беркилак. «Это я поручил моей жене попытаться соблазнить тебя, — сказал он. — Я хотел испытать тебя, и ты вышел

из этого испытания с честью. Твоя единственная вина состояла в том, что ты не вернул мне шарф, но ее ты уже смыл кровью, которую я заставил тебя пролить».

Нетрудно заметить, что прототипом Зеленого Рыцаря является ирландский бог Курои из героического ирландского эпоса. Курои сравнивают также с индийским богом-пастухом Пушаном, который обозревает всю вселенную, хранит скот и другие живые существа, провожает души в царство мертвых и помогает смене дня и ночи. Таким образом, речь идет о великом боге космического порядка, недаром в индийской мифологии Пушана называют «пастухом всего сущего».

Как мы видели, в саге «Пир у Брикрена» Курои выступает на стороне Кухулина. Однако в другой повести герой терпит от него унижение. Однажды, собираясь совершить набег на Другой Мир, в данном случае помещенный в Шотландии, Кухулин и улады встретили странника. Это был сам Курои. Они пообещали ему за помощь в штурме вражеской крепости лучшую часть захваченной ими добычи. Благодаря могуществу и отваге Курои они сумели похитить из Другого Мира девушку Блатнат («Цветочек»), котел изобилия и трех чудесных коров. Но когда дело дошло до расчета, Кухулин и его спутники отказались выполнить данное Курои обещание. Нисколько не расстроившись, Курои схватил добычу и понес ее прочь. Кухулин попытался остановить Курои, но тот бросил его на землю и сбрил Кухулину волосы своим мечом. После этого Кухулин целый год прятался от уладов, чтобы скрыть свой позор. Через год в праздник Самайна Кухулин встретился с Блатнат, и та сообщила, где улады смогут найти и убить ее мужа. Но даже тогда Курои не остался неотомщенным. Однажды поэт Ферхердне увидел Блатнат, стоявшую на краю отвесной скалы. Он бросился вперед, обхватил ее руками и вместе с нею ринулся вниз, так что они оба разбились насмерть.

Превосходство Курои над Кухулином и унижительное наказание, которому он его подвергает, демонстрируют несравненную мощь бога. Среди же смертных Кухулин не имеет себе равных. В «Похищении быка из Куальнге» и на протяжении всего уладского цикла он выступает как непобедимый герой, которому судьба предназначила короткую жизнь и долгую славу. Жизнь Кухулина — это классический вариант биографии мифического героя.

Подобно другим мифическим героям, Кухулин появился на свет при необычных обстоятельствах. Однажды на полях, прилегающих к Эмайн Махе, появилась огромная стан птиц, которые до самого корня пожрали всю зелень на полях уладов. Уладские воины на девяти колесницах пустились в погоню за птицами, причем возницей у короля Конхобара была его взрослая дочь (по другой версии — сестра) Дехтире. Выехали также и другие герои и возницы уладов, в том числе уже знакомый нам Брикрен. Прекрасные птицы летели парами, и каждая пара была соединена серебряной цепочкой. Впереди летели две птицы, соединенные золотой цепочкой. Затем стая исчезла, и остались три птицы, летевшие на юг. Улады устремились вслед за ними, но тут настала ночь.

Им пришлось остановиться на ночлег в одиноко стоявшем доме, крытом белыми перьями. Хозяин накормил и напоил гостей, а потом сказал им: «Моя жена лежит сейчас в соседней комнате и рожает в муках. Хорошо было бы, если бы эта девушка, что пришла с вами, помогла ей». Дехтире вошла в комнату, где рожала женщина. Вскоре та произвела на свет мальчика. В эту же ночь кобыла, что была при доме, разрешилась двумя жеребятами. Утром, когда улады проснулись, не увидели они ни птиц, ни дома — только пустая равнина вокруг да кобыла с жеребятами и новорожденный мальчик. После этого все они вернулись в Эмайн Маху.

Дехтире стала растить ребенка, но, к ее великому огорчению, он вскоре заболел и умер. Долгое время не могла она ни есть, ни пить от горя. Когда же жажда стала нестерпимой, ей принесли воды в чаше. Но с первым же глотком какое-то крошечное существо, неведомо как попавшее в чашу, проскользнуло ей в рот вместе с питьем. Ночью, во сне, предстал перед нею некий муж и объявил, что он Луг, сын Этниу. Он рассказал, что наслал птиц на уладов, чтобы заманить их в тот одинокий дом, с ним провела она там ночь, и младенец, которого она усыновила, был его сыном. Теперь же он проник в ее чрево, и она родит ему сына, имя

которого будет Сетанта. Улады никак не могли понять, от кого беременна Дехтире, и подозревали в этом самого короля Конхобара, ее отца (или брата). Конхобар выдал ее замуж за Суалтама Мак Ройха. Дехтире же, стыдясь выходить замуж беременной, принялась бить себя по животу плетью, так что очистилась от плода. Потом она вновь забеременела и в положенный срок родила сына Сетанту, который впоследствии получил имя Кухулин. Нужно отметить, что многие мифические герои были либо потомками богов, либо появились на свет от кровосмесительных браков. Оба эти момента присутствуют в рассказе о рождении Кухулина. Еще одно событие, которое сопровождает появление на свет героя, — рождение одновременно с ним чудесных животных. Вместе с Кухулином родились два жеребенка — Серый из Махи и Черный из Канглена.

Затем Кухулину выбирают приемных родителей. Воспитание в чужой семье было в Ирландии весьма распространенным явлением. Если ребенок принадлежал к аристократической среде, то у него было сразу несколько воспитателей. Так, честь воспитывать Кухулина оспаривали перед королем Конхобаром четверо уладских воинов. Первым взял слово миротворец Сенха. Перечислив свои воинские достоинства — силу, доблесть и ловкость в бою, он заявил, что, помимо этого, является олламом, хранителем мудрости и памяти уладов; он вправе обращаться к народу в присутствии короля и быть судьей в спорах между уладами. После него вперед вышел уладский воин по имени Блай Хозяин Приюта, который торжественно поклялся, что, если мальчика доверят ему, тот всегда будет под надзором и защитой. Ведь именно он, Блай, собирает мужей Ирландии, он кормит их и поит целую неделю, он помогает им в поединках и набегах и поддерживает, когда на них возводят хулу. Следом за ним вышел Фергус и стал хвалиться своей доблестью и удалью, знатностью и богатством. И наконец, последним взял слово Аморген, который говорил, что славен не только своей силой, но и мудростью, богатством, возрастом и красноречием. Он поэт и гроза всех колесничих. В результате король решил, что все они достойны стать воспитателями Кухулина и что мальчик должен взять все самое лучшее от каждого из них.

Сага «Детские подвиги Кухулина» — самостоятельное повествование, включенное в контекст «Похищения быка из Куальнге». Уладский изгнанник Фергус и его спутники рассказывают эту повесть завистливой королеве Медб перед тем, как она выступает в поход за чудесным быком. Период посвящения (инициации) Сетанты в героическую жизнь начался еще в пятилетнем возрасте, когда он один отправился из родного дома в Эмайн Маху, чтобы присоединиться к отряду молодых уладских аристократов. С собой мальчик взял палицу, серебряный меч, маленький дротик и копье. По дороге он развлекался тем, что ударом палицы забрасывал далеко вперед мяч, а следом за ним палицу и дротик и бежал изо всех сил, чтобы поймать их, пока они не коснулись земли.

Прибыв в Эмайн Маху, он увидел, как сто пятьдесят знатных юношей забавлялись на зеленом лугу игрой в мяч. Пренебрегая всеми правилами вступления в отряд, Сетанта включился в их игру и сразу выиграл состязание. Изумлению и ярости игроков не было границ. Юноши во главе с Фолломайном, сыном короля Конхобара, бросились на мальчика, угрожая убить его: «Разом накинудись все на мальчика и пустили ему в макушку трижды пятьдесят палиц, но тот поднял свою игрушечную палицу и отразил все до единой. Бросили в него трижды пятьдесят шаров, но заслонился мальчик поднятыми руками. Трижды пятьдесят отточенных копий полетели в него, но и тут защитился мальчик своим деревянным мечом. Потом ринулся он на юношей и поверг наземь пятьдесят королевских сыновей». После того как в дело вмешался король Конхобар, Сетанта взял юношей под свое покровительство и вскоре сделался любимцем короля и признанным вожаком в играх: так, во время игры в мяч он один защищал свою сторону луга от множества нападавших.

Вместе с новым статусом Сетанта получил и новое имя. Конхобара и его людей пригласил к себе на пир кузнец Куланна. Конхобар позвал с собой и Сетанту, но тот сказал, что придет позже. Когда гости расселись вокруг стола, Куланн, не зная о том, что Конхобар позвал на пир своего племянника, выпустил во двор свирепого сторожевого пса. Вскоре к

дому подошел Сетанта, и пес кинулся на него. Мальчик бросил в открытую пасть пса шар, которым играл с юношами на лугу: тяжелый шар проскочил псу в глотку, и Сетанта успел схватить его за ноги и разможжить ему голову о камень. Конхобар и его люди были очень рады, что мальчик не пострадал, но кузнец Куланн был опечален потерей пса. Чувствуя себя виноватым, мальчик вызвался сам сторожить дом Куланна в течение года, отчего и получил имя «Кухулин» (буквально — «пес Куланна»).

На следующей стадии инициации Кухулин получает оружие. На седьмом году жизни Кухулин услышал, как друид Катбад говорит своим ученикам: «Жизнь того, кто сегодня впервые возьмет в руки боевое оружие, будет короткой, но слава его переживет много поколений». Кухулин тотчас отправился к Конхобару и попросил, чтобы тот дал ему боевое оружие: «С превеликой охотой остался бы я на земле всего на день да на ночь, лишь бы молва о моих деяниях пережила меня». Король предложил ему один за другим пятнадцать комплектов оружия, но все они оказались недостаточно прочными; мальчику подошло лишь оружие, принадлежавшее самому королю. Затем он сломал одну за другой семнадцать боевых колесниц. «Нехороши эти колесницы, о господин мой Конхобар, — сказал Кухулин, — ни одна мне не впору». Тогда Конхобар велел запрячь королевских лошадей в свою собственную колесницу. «Вот добрая колесница, — молвил Кухулин, — воистину под стать мне!» Кухулин трижды объехал на колеснице вокруг Эмайн Махи, а затем направился к полю, где находились знатные юноши.

«Уж не принял ли ты оружие?» — воскликнули все, увидев Кухулина. «Воистину это так!» — ответил Кухулин. «Тогда пусть дарует оно торжество и победу да первым омоется кровью в бою, — сказали юноши, — жаль лишь, что поспешил ты, оставляя наши забавы!» — «Не бывать нам в разлуке, — ответил им мальчик, — но все же по доброму знаку я принял сегодня оружие».

Получив оружие, Кухулин отправился совершать свой первый воинский подвиг. Он велел возничему везти его на границу с Коннахтом. Брод через реку, разделявшую Улад и Коннахт, охранял великий герой Конал Кернах. Бросив камень, Кухулин перебил дышло колесницы Конала, чтобы тот не смог последовать за ним на землю Коннахта. Кухулин пересек границу и сразу же вызвал на бой трех ужасных сыновей Нехты Скене. До этого никто не мог победить их в битве, ведь все трое были заговоренными: старший был неуязвим для мечей и копий, среднего можно было убить лишь с первого удара, а младший мог пересечь море с быстротой ласточки. Кухулин убил их всех. По дороге домой он поймал двух оленей, а также сбил несколько лебедей и привязал их к колеснице. И так, с оленями и лебедями, размахивая тремя окровавленными головами сыновей Нехты Скене, он подъехал к Эмайн Махе.

Он не успел еще унять свой боевой пыл и был полон гнева и ярости. Опасаясь, что эта ярость обратится против самих же уладов, мудрецы Эмайн Махи велели уладским женщинам выйти навстречу Кухулину обнаженными. Это зрелище заставило его смутиться и покраснеть, и боевой пыл в нем сразу угас. Однако уладам показалось этого недостаточно, и они погрузили Кухулина в три котла с холодной водой, чтобы «остудить» его ярость. В первом котле вода вмиг вскипела и испарилась, так что обручи котла лопнули от непереносимого жара, во втором котле вода просто закипела, а в третьем лишь слегка нагрелась. После этого уже в качестве настоящего героя Кухулин был принят в королевское семейство и с этого дня всегда занимал место у ног короля.

Эти эпизоды из детства Кухулина представлены в определенной последовательности: уход из дома матери, странствия, опасности, наречение нового имени, получение боевого оружия и первый набег. Они складываются в сценарий широко распространенного во всем мире обряда инициации, в ходе которого мальчик становится мужчиной; свое право называться воином он должен подтвердить, добыв скальп или голову врага. Кухулина, добровольно взявшегося исполнять роль сторожевого пса, можно сравнить со скандинавскими берсерками, которые традиционно ассоциировались с волками. Поединок Кухулина с сыновьями Нехты характерен для индоевропейской традиции, в которой герой

должен сразиться с тремя воинами или с одним трехголовым существом. Встреча Кухулина с женщинами, завершающая инициацию, сходна с испытаниями сексуального характера, которые сопровождают посвящение юношей во взрослые члены примитивных племен: молодой человек, становясь взрослым, получал право вступать в брак. Представление о боевом пыле, сжигающем героя, связано с широко распространенной мифологической концепцией «мистического жара»: сакральная мощь усиливает и физическое тепло. Так, индусы присваивают особенно могущественному божееству эпитеты «горячий», «жгучий», «владеющий огнем». Мусульмане Индии верят, что человек, общающийся с богом, становится «жгучим».

Боевой пыл тоже представляет собой религиозно-магическую способность, позволяющую ему стать воином. Охваченный пылом Кухулин подвергался временным физическим искажениям. Сначала его охватывала дрожь. Затем его тело начинало вращаться прямо внутри кожи. Один его глаз поворачивался внутрь головы, а другой, огромный и красный, вываливался на щеку, рот его распахивался так широко, что видно было горло, куда легко могла войти человеческая голова. Волосы его стояли на голове дыбом, причем на конце каждого волоса висела капелька крови. Надо лбом героя сверкал луч света, а из темени вырывался столп темной крови. В спокойном же состоянии Кухулин был очень хорош собой.

К семнадцати годам он превратился в самого красивого юношу королевства. Женщины Улада очень любили его «за ловкость в подвигах, за проворство в прыжках, за превосходство ума его, за сладость речи, за красоту лица, за прелесть взора его». Внешность Кухулина временами была весьма причудливой, что указывало на его сверхъестественную сущность. Волосы у него были каштановыми у корней, кроваво-красными в середине и золотыми на концах, на каждой из его щек было по четыре родинки: желтая, зеленая, синяя и пурпурная, в каждом глазу было по семь зрачков, а на каждой руке и ноге по семь пальцев «с длинными золотыми ногтями». Такой необыкновенной внешности соответствовали необыкновенные дарования Кухулина: «Многими дарами обладал он: прежде всего даром мудрости (пока не овладевал им боевой пыл), далее — даром подвигов, даром игры в разные игры на доске, даром пророчества, даром проницательности». Недостатков у Кухулина было три: «то, что он был слишком молод, то, что он был слишком смел, и то, что он был слишком прекрасен».

Кухулин завершил свою героическую инициацию обучением «за границей», о котором рассказывается в повести о сватовстве к Эмер. Форгал Монах («Хитрый»), узнав, что Кухулин сватался к его дочери, пришел переодетым ко двору короля Конхобара и, в надежде избавиться от юноши, посоветовал отправить его в Альбу<sup>68</sup>, к Домналу Воинственному, чтобы он завершил там свое воинское обучение. В сопровождении Лойгайре Победителя и самого Конхобара Кухулин выехал в Альбу.

«Когда они явились к Домналу, тот прежде всего стал учить их, как надувать кожаные мехи, лежа под плоским камнем с маленькой дырочкой. Им приходилось трудиться над этим до того, что пятки их начинали чернеть или синеть. Затем он научил их другой вещи: вскарабкаться по копью, воткнутому в землю, до самого его верха и стоять там одной ногой на острие. Это называлось „стоянка героя на макушке копья“. Наблюдавшая за этими занятиями Кухулина уродливая Дорнолл („Большой кулак“), дочь Домнала влюбилась в Кухулина, а когда он отверг ее, решила ему отомстить.

Домнал сказал Кухулину, что его воинское обучение будет завершено, только когда он побывает у Скатах («Тень»), знаменитой воительницы, жившей на востоке Альбы. Вместе с Кухулином к ней отправились Кохнобар и Лойгайре, но по дороге спутникам Кухулина вдруг предстало столь манящее видение родной земли, что они покинули Кухулина и вернулись к уладам. Видение это, скорее всего, наслала на них Дорнолл. Кухулин пошел один по неведомой дороге.

Вдруг он увидел огромного страшного зверя, вроде льва, приближавшегося к нему.

<sup>68</sup> Альба — мифологический образ. Альбой ирландцы называли либо всю Британию, либо чаще только Шотландию.

Зверь зорко следил за ним, не причиняя ему вреда. Затем зверь пошел вперед, оглядываясь, идет ли за ним Кухулин. Тот сначала следовал за ним, а потом вскочил ему на спину. Так странствовали они четыре дня, пока не добрались до границы обитаемого мира. Там, на острове, жили юные воины, плававшие по небольшому озеру. Увидев человека верхом на хищнике, они стали смеяться. Кухулин спрыгнул со зверя, и тот удалился.

Пройдя немного вперед, герой увидел в ложбине большой дом, где его приветствовала девушка, назвавшаяся молочной сестрой Кухулина. Затем ему повстречался юный воин, который также приветливо поздоровался с ним. Кухулин завел с ним беседу и спросил, как пройти к замку Скатах. Юноша указал ему дорогу: надо было перебраться через Равнину Несчастья, лежавшую перед ним. На одной половине этой равнины было так холодно, что ноги примерзали к земле, на другой же росли такие густые травы, что человек мог ступать по верхушкам травинки и не проваливаться. Юноша дал Кухулину колесо и яблоко. Следуя за катящимся колесом, Кухулин должен пересечь первую половину равнины, а через вторую половину путь ему укажет яблоко. Дальнейший путь лежал через кишашую чудовищами долину и через высокие горы.

Следуя указаниям юноши, Кухулин пришел туда, где собрались ученики Скатах, и спросил, где находится их наставница. «На острове», — отвечали ему. «Как попасть туда?» — спросил он. «По Мосту Срыва, — был ответ, — одолеть который может лишь совершивший деяния великой доблести». Оба конца этого моста опускались книзу, середина же высоко вздымалась; когда кто-нибудь ступал на один конец, другой конец взлетал вверх, отбрасывая путника назад. Трижды пытался Кухулин перейти мост и не мог этого сделать. Все стали смеяться над ним. Тогда он сделал геройский прыжок лосося и оказался на середине моста прежде, чем передний конец моста поднялся, чтобы отбросить его, и перебрался на остров.

Кухулин подошел к двери крепости и так стукнул в нее древком своего копья, что пробил ее насквозь. На этот «геройский» стук из дома вышла Уатах («Призрак»), дочь Скатах. Увидев Кухулина, она не могла вымолвить ни слова, так поразила ее красота юного воина. Она вернулась к матери и стала восхвалять достоинства пришельца. «Полюбился тебе этот человек?» — спросила ее мать. «Да. В эту ночь он разделит мое ложе», — ответила Уатах. «Не возражаю против твоего желания», — сказала ей мать. Уатах подала Кухулину воды, чтобы умыться, затем накормила его. Кухулин же ударил ее и сломал ей палец. Уатах закричала, и на ее крик сбежались все обитатели замка. Могучий воин Кохор Круфе, служивший Скатах, выступил против Кухулина и пал от его руки. Очень опечалила Скатах его смерть. Тогда Кухулин обещал ей отслужить вместо могучего воина, которого она потеряла. На третий день Уатах посоветовала Кухулину геройским прыжком лосося перенестись в тисовую рощу, где Скатах обучала двух своих сыновей, и, приставив меч к ее груди, потребовать от нее: во-первых, обучить его боевому искусству, во-вторых, отдать ему Уатах в жены без свадебного выкупа и, в-третьих, предсказать все, что случится с ним в жизни, ибо Скатах была еще и пророчицей. Кухулин так и поступил.

В то время Скатах вела войну с воительницей-великаншей Айфе. Не желая, чтобы Кухулин рисковал своей жизнью, сражаясь с людьми Айфе, Скатах дала ему сонное зелье. Но не проспал он и часа, как внезапно пробудился и немедля вступил в бой. Кухулину удалось взять в плен самую великаншу. Он отнес Айфе к своему войску, бросил на землю и, занеся над нею обнаженный меч, потребовал исполнения трех желаний: первое — дать Скатах заложников и никогда больше не воевать с нею; второе — стать его женой в эту же ночь перед ее собственным замком; третье — родить ему сына. Все это было обещано Кухулину.

Кухулин оставил ей для сына золотое кольцо и сказал, чтобы она послала его к отцу в Ирландию тогда, когда это кольцо окажется ему впору. Он велел назвать его Кондлой и передать ему три зарюка: он не должен будет рассказывать о своем происхождении, уступать другим дорогу и отказываться от боя с кем бы то ни было. После этого Кухулин направился к дому Скатах. На обратном пути Кухулину повстречалась старуха, слепая на левый глаз.

Она попросила Кухулина посторониться и не заступать ей дорогу. Кухулин ответил, что ему некуда отступить, разве что на скалу над морем, но все же уступил ей дорогу. Проходя мимо Кухулина, старуха попыталась сбросить его вниз со скалы, но он сумел сделать прыжок лосося и одним ударом меча срубил ей голову.

Живя у Скатах, Кухулин обучился всем приемам боевого искусства. Он усвоил «прием с яблоком, прием боевого грома, прием с клинком, прием движенья навзничь, прием с копьем, прием с веревкой, прыжок кота, прыжок лосося, метанье шеста, прием удара рогатым копьем, прием быстроты, прием с колесом, прием сильного дыханья, геройский клич, геройский удар и встречный удар, бег по копы и стоянку на острие его, прием косящей колесницы, геройский изгиб острия копья». Прежде, чем он отправился домой, в Ирландию, Скатах предсказала ему, что на его долю выпадут большие несчастья.

Преодолев «мост срыва», ставший тонким, как волос, и скользким, как угорь, Кухулин предстал перед Уатах. Она отвела его к «брадобреям», велев им «обходиться с ним нынче вечером мягко». Они, однако же, забросили его на крышу дома и стали метать в него копья и дротики; после этой «закалки» он мог противостоять даже целым армиям. Герой победил «брадобреев» их же оружием.

Нетрудно заметить, что в рассказе о воинском обучении Кухулина так же отчетливо, как в предыдущих эпизодах, выступают черты сходства героического мифа о Кухулине с обрядом инициации, его структурой и символикой. Так, странствия Кухулина по таким мрачным и зловещим местам, как равнина Несчастья, Опасная долина и остров Скатах, куда так трудно было попасть, можно сравнить с путешествием юношей, проходящих обряд инициации, в Иной мир. В соответствии с ритуальной схемой инициации Кухулин встречает на пути страшных чудовищ на узкой тропе Опасной долины и добрых помощников (похожего на льва зверя, свою молочную сестру и любезного юношу, который показал ему дорогу и объяснил, как избежать опасностей).

Во время инициации юноши должны были сразиться со своими наставниками, переодетыми чудовищами. Точно так же Кухулин встречается со сверхъестественными наставниками, далеко не всегда доброжелательными, и учится у них разным секретам. Кроме того, эпизод с «брадобреями» связан, возможно, с тем, что обрезание волос у кельтов, по-видимому, было элементом инициации. Мы уже видели, как великан Курои, испытывая храбрость Кухулина, подверг его унижительному обрезанию волос.

По одной из поздних версий саги, Кухулин вернулся в Ирландию от Скатах с инициационным рубцом на плече. Это произошло так: «Вызвал Кухулина на смертельный поединок один из великанов — сыновей Скатах. И когда сошлись они в битве лицом, упал сын Скатах на юношу и ударил его в плечо огромным своим зубом, вырвав кусок мяса и кожи величиной с палец. С тех пор навсегда остался на плече Кухулина тот шрам. И это стало называться „рубцом Кухулина“».

Обучаясь воинскому искусству, Кухулин вступает в брак с дочерью Скатах и с великаншей Айфе. Этот союз Кухулина с женщинами-воительницами является бракосочетанием неопита с его ремеслом. Посвящение в ремесло вообще обычно имеет ярко выраженную сексуальную окраску, и взаимоотношения мастера с его искусством предстают как своего рода «брак». Земледелец, таким образом, является «мужем» своей земли, кузнец — «мужем» кузницы, а воин — «мужем» войны. В заключение рассказа о воинском посвящении Кухулина появляется и такой характерный для ритуалов инициации персонаж, как демоническая старуха, во власти которой иногда находятся проходящие инициацию юноши.

Биография героя была бы неполной без истории героического сватовства и женитьбы на прекрасной девушке. Об этом рассказывается в саге «Сватовство к Эмер». Все женщины Улада были влюблены в Кухулина, что, разумеется, не нравилось мужчинам. Поэтому улады приняли решение найти девушку, которую Кухулин согласился бы взять себе в жены, «ибо они были уверены, что человек, у которого будет жена, станет меньше соблазнять их дочерей и вызывать любовь в их женах». Женитьба также является ступенью посвящения — юноша



переходит в разряд женатых мужчин. Король Конхобар послал девять мужей во все области Ирландии разузнать, нет ли в каком-либо замке или селении дочери короля или иного владетельного лица, к которой Кухулин захотел бы посвататься. Но ровно через год все посланцы вернулись ни с чем.

Тогда Кухулин сам нашел себе невесту. Это была Эмер, дочь Форгалла Монаха. «Из всех девушек Ирландии была она единственной, достойной того, чтобы Кухулин к ней посватался. Ибо она обладала шестью дарами: даром красоты, даром пения, даром сладкой речи, даром шитья, даром мудрости, даром чистоты. Кухулин сказал, что не возьмет за себя девушку иную, нежели равную ему по возрасту, по облику, по происхождению, по уму и ловкости, и чтоб была она при этом лучшей мастерицей в шитье из всех девушек Ирландии. И так как Эмер была единственной девушкой, удовлетворявшей этим условиям, то Кухулин и избрал ее из всех, чтобы посвататься к ней».

Отец Эмер Форгалл Монах был племянником морского бога Тетры, короля фоморов, чья крепость находилась в Бреге и называлась Луглохта Лога (Сады Луга). Кухулин рассказал о своем путешествии туда иносказательно: он говорил, что провел ночь «в доме человека, пасущего стада на равнине Тетры», потом он проехал «между двух лесистых гор» и далее «от покрова моря по великой тайне Племен богини Дану и по пене двух коней Эмайн, через сад Морриган, по хребту великой свиньи, между богом и пророком, по спинному мозгу жены Федельма, между кабаном и кабанихой, по берегу коней Деа, между королем Аанада и его слугой, до Монкуиле, что у четырех углов света, по великому преступлению и остаткам великого пира, между большим и малым котлом до садов Луга и, наконец, до дочерей племянника Тетры, короля фоморов». Таким образом, поездка героя-жениха из Улада в Брегу становится ритуальным путешествием в Другой Мир.

Проделав это фантастическое путешествие, Кухулин предстал перед Эмер и ее подругами, находившимися на лужайке для игр, и поразил девушек своей красотой и великолепным нарядом. «На нем прекрасная алая рубаха с пятью складками, скрепленная у ворота, на белой груди его, пряжкой с накладным золотом; грудь его, вздымаясь, бьется полными ударами о пряжку. Сверху — плащ, белый с вплетенными нитями, красными и огненно-золотыми. Семь драконовых камней в глубине глаз его. Две голубо-белые, как кровь красные щеки, надуваясь, мечут искры и языки пламени. Луч любви горит во взоре его. Черны как уголь брови его. На бедре его — меч с золотой рукояткой. К медному борту колесницы прикреплено красное как кровь копьё с острым, ярим наконечником на деревянном, хорошо слаженном древке. На плечах его алый щит с серебряным бортом, украшенный золотыми изображениями животных».

Как правило, отец невесты мифологического героя — отрицательный персонаж, подвергающий жениха опасным испытаниям. По настоянию отца невесты Кухулин вынужден был отправиться в страну Скатах. Впрочем, и сама Эмер не прочь испытать своего жениха: она требует от него совершения геройских подвигов, усложненных замысловатыми условиями и оговорками. При первой встрече Кухулин и Эмер разговаривают друг с другом загадками, отчасти соревнуясь в учености и знании тайного языка символических иносказаний, отчасти стараясь скрыть содержание своего разговора от окружающих. Увидев грудь девушки, выступающую под вырезом ее рубашки, Кухулин сказал: «Прекрасна эта равнина, равнина для благородной игры». Она же ответила: «Нет доступа к этой равнине тому, кто не совершит подвига убийства трижды девяти мужей одним ударом, и притом так, чтобы оставить в живых по одному мужу в каждой девятке, тому, кто не прыгнет геройским прыжком лосося, неся с собою двух женщин с украшениями из золота и серебра».

Поэтому, вернувшись из страны Скатах, Кухулин, чтобы угодить невесте, устремился к новым подвигам. На своей колеснице он помчался к крепости Форгалла, одним прыжком перепрыгнул сразу через три стены и нанес три удара, от каждого удара пало по восемь воинов из девяти; «по одному из каждой девятки уцелело: именно Скибур, Ибур и Кат, три брата Эмер». Форгалл пытался, спасаясь от Кухулина, перескочить через замковый вал, но упал и разбился насмерть. «Кухулин же увлек с собою Эмер и ее молочную сестру со

множеством золотых и серебряных украшений». На пути в Улад их продолжали преследовать люди Форгалла, и Кухулину приходилось сражаться с ними. Выйдя победителем из всех схваток и совершив обещанные подвиги, Кухулин женился на Эмер.

Пройдя суровую воинскую инициацию и став женатым мужчиной, Кухулин готов с оружием в руках защищать своих соплеменников. Из множества поединков, которые Кухулину пришлось выдержать в «Похищении быка из Куальнге», самый запоминающийся — это его бой с Фердиадом, представляющий собой наиболее подробное и величественное описание поединка двух героев в ирландском эпосе.

Кухулин и Фердиад были близкими друзьями, они вместе учились боевым искусствам у Скатах. Так рассказывал об их прежней замечательной дружбе Кухулин:

*Мы были названными братьями,  
Товарищами в темных лесах,  
Мы всегда делили ложе,  
Когда спали глубоким сном  
После тяжких боев и схваток  
Во многих дальних чудесных странах!  
Всегда вместе мы всюду бродили,  
Рыскали в каждом лесу опасном,  
Обучаясь у Скатах искусству боя.*

Оба были храбрейшими воинами, и не было ни у одного из них никакого преимущества перед другим.

Поэтому после того, как Кухулин уже поразил многих искусных бойцов, ирландцы решили выставить против него Фердиада. Фердиад решительно отказался, потому что он не хотел биться со своим другом. Тогда Медб послала друидов, заклинателей и злых певцов к Фердиаду, чтобы они спели ему три цепенящих песни и три злых заклинания<sup>69</sup> и наслали три нарыва на его лицо — нарывы позора, стыда и поношения, от которых должен был он умереть не позже чем через девять дней, если откажется выйти на битву с Кухулином. Фердиад пошел с ними, «ибо легче казалось ему пасть от копья силы, смелости и ловкости боевой, чем от копья позора, стыда и поношения».

Когда Фердиад прибыл ко двору Айлиля и Медб, его приняли приветливо и с почетом, предложили ему приятный, пьянящий напиток, от которого он захмелел и развеселился, и обещали великие дары в награду за предстоящий поединок с Кухулином. Лучшими из этих даров были красавица Финдабайр, дочь Медб (которую пообещали отдать Фердиаду в жены), и золотая пряжка из плаща Медб:

*Боец, доказавший, что всех сильней,  
По праву круглой пряжкой моей  
Будет владеть до скончанья дней!  
Ее без обмана получишь ты!  
О воин, чья слава столь велика!  
Поскольку всесильна твоя рука,  
Все богатства, все земли наверняка*

<sup>69</sup> «Злые песни», содержащие угрозу наслать всяческие беды, болезни и даже смерть в случае невыполнения требования, представляют собой разновидность заклинаний, которые играли важную роль в магической практике древней Ирландии. Сила воздействия «злой песни» состояла не только в угрозе, заключенной в ней, но и в какой-то моральной принудительности, связанной с нею. Это явствует из тех случаев, когда жертва повиновалась требованию, заведомо обрекавшему ее на смерть.

*Поздно иль рано получишь ты!  
Коль Пса Кузнеца одолеешь в бою,  
Финдабайр, красавицу, дочь мою,  
Королеву, что в западном правит краю  
О сын Дамана, получишь ты!*

Поединок Кухулин и Фердиад вели с истинно рыцарским благородством. В первый день Кухулин предоставил право выбора оружия Фердиаду, потому что он первым пришел к броду. Они сражались, метая друг в друга дротики и копья и отражая удары щитами, как они этому научились в военной школе Скатах, Уатах и Айфе, и ни один из них не мог ранить другого. Они прервали бой, передали оружие возницам, затем подошли друг к другу и трижды поцеловались.

На следующий день право выбора оружия Фердиад предоставил Кухулину, потому что накануне выбирал он. На этот раз они сражались на колесницах, запряженных их боевыми конями пуская в ход самые тяжелые, самые большие копья, и защищаясь сами широкими и крепкими щитами. Бой длился с рассвета до вечера. Когда приблизилась ночь, измучились их кони, изнемогли возницы, истощилась сила самих героев. Они прекратили бой, передали оружие возницам, затем подошли друг к другу, обнялись и трижды поцеловались.

Эту ночь, так же как и предыдущую, их кони провели в одном загоне, и их возницы сошлись у одного костра, а для раненых героев они изготовили два ложа из свежего тростника. Пришли знахари и лекари, чтобы оказать им помощь, и дали героям волшебные напитки, спели свои заклинания и заговоры, чтобы успокоить их кровь, остановили кровотечение и утолили боль. И от каждого волшебного напитка, от каждого заклинания, от каждого заговора на его раны и язвы Кухулин половину пересылал через брод, на запад, Фердиаду. А тот посылал Кухулину половину своей еды и питья.

На третий день утром встали они и снова сошлись у боевого брода, и заметил Кухулин, что мрачен Фердиад. Кухулин сказал ему:

*О Фердиад! Каков ты здесь предо мною,  
Поистине ты обречен на смерть.  
О, зачем ты вышел, побуждаемый женщиной,  
На поединок с названным братом?*

Ему отвечал Фердиад:

*О Кухулин, питомец мудрости,  
Цвет геройства,  
Каждый из живущих должен уйти  
Под землю, на свое последнее ложе.*

Фердиад объясняет Кухулину, что не может выйти из поединка, не запятнав своей чести. Кухулин обращается к Фердиаду:

*Ты сам лишь виновен в том, что свершится,  
О сын Дамана, сына Даре!  
Не должен был идти ты, по воле женщины,*

*Рубиться мечами с названным братом!*

Фердиад ему возражает:

*Если б мы разошлись без боя,  
Как названные братья, о Пес мой милый,  
Плохо было б с моей честью и словом,  
Данным мной Айллилю и Медб из Круахана!*

Кухулин с горечью замечает:

*Никогда еще не вкушали пищу  
И не рождались на этом свете  
Король и королева, ради которых  
Я бы замыслил на тебя зло.*

Фердиад его успокаивает:

*О Кухулин, славный подвигами,  
Это не ты, а Медб нас предала,  
Тебе достанется победа и слава,  
Наша вина тебя не запянтает.*

В третий день они рубились тяжелыми, жестоко разящими мечами. Страшные раны нанесли герои друг другу. Когда настал вечер, они прекратили бой и перекинули свое оружие в руки возниц. Расставались они омраченные, озабоченные, опечаленные. Их кони провели эту ночь в разных загонах, и возницы их не сошлись у одного костра.

В последний день сражения герои начали так называемую «игру в брод»: Кухулин прыгал со своего края брода прямо на Фердиада, чтобы срубить ему голову над бортом щита. Фердиад стряхивал его со щита, и Кухулин отлетал от него на свою сторону брода. И так повторялось несколько раз. Этот прием не приносил успеха Кухулину, потому что Фердиад превосходил его ростом и силой. Но тут произошло с Кухулином чудесное искажение: «... весь он вздулся и расширился, как раздутый пузырь; он стал подобен страшному, грозному, многоцветному, чудесному луку, и рост храброго бойца стал велик, как у фоморов, далеко превосходя рост Фердиада».

Тогда герои перешли к ближнему бою: «Так тесно сошлись бойцы в схватке, что вверху были их головы, внизу ноги, в середине же, за бортами и над шишками щитов, руки. Так тесно сошлись они в схватке, что щиты их лопнули и треснули от бортов к середине. Так тесно сошлись они в схватке, что копья их согнулись, искривились и выщербились. Так тесно сошлись они, что демоны и оборотни, духи земли и воздуха испустили клич с их щитов, рукоятей мечей и наконечников копий. Так тесно сошлись они, что вытеснили реку из ее ложа и русла, а там, где был брод, смогли бы устроить постель королю с королевой, ибо здесь не было больше ни капли воды, не считая той, что, давя и топча, выжимали бойцы из земли». Конец страшного боя наступил тогда, когда Кухулин попросил своего возничего подать ему «рогатое копьё» (га булга). Это копьё оставляло одну рану, но скрывало тридцать

зазубрин, и нельзя было его выдернуть, не обрезав мяса кругом. Метнул это страшное копьё Кухулин, оно пробило крепкие доспехи Фердиада и поразило героя насмерть.

Одним прыжком перепрыгнув через брод, Кухулин оказался у тела мертвого Фердиада. Он перенес его вместе с оружием на северную сторону, чтобы не оставлять на южной, среди противников. Когда Кухулин опустил его на землю и посмотрел в лицо мертвому Фердиаду, свет померк в его глазах, слабость напала на него, и он лишился чувств. Очнувшись, Кухулин начинает свой прекрасный плач по Фердиаду:

*Из-за предательства, о Фердиад,  
Гибель твоя мне горше стократ!  
Ты умер. Я жив. Наш жребий таков,  
Не встретимся мы во веки веков!  
Когда мы жили в восточном краю,  
У Скатах, участь побеждать в бою,  
Казалось, что будем друзьями всегда,  
Вплоть до дня Страшного суда!  
Мил мне был облик прекрасный твой:  
Нежных ланит цвет огневой,  
Синяя ясность твоих очей,  
Благородство осанки, мудрость речей!  
Не ходил в бой, не получал ран,  
Гневом битвенным не был пьян,  
Рамена не прикрывал щитом из кож, —  
Кто на сына Дамана был бы похож.  
Как пал Айфе единственный сын —  
С той поры боец ни один  
Ни красотой, ни силой, ни ловкостью боевой  
Не мог напомнить мне облик твой.*

*Горька кровавая круговерть,  
Где повстречал сын Дамана смерть.  
Увы! Кровавую чашу друг  
Принял из моих собственных рук.  
Если бы эллином был я! Вмиг,  
Услышав брата предсмертный крик,  
С жизнью своей расстался б и я!  
Мы вместе прервали б нить бытия!  
Настал поистине скорбный час!  
Воспитала Скатах обоих нас.  
Из ран моих сочится кровь,  
А ты не взойдешь на колесницу вновь!  
Настал поистине скорбный час,  
Воспитала Скатах обоих нас.  
Кровь сочится из ран моих,  
А тебя нет и не будет в живых!  
Настал поистине скорбный час.  
Вместе Скатах воспитала нас.  
Ты погиб, а я уцелел!  
Беспоощадность битвы — мужей удел!*

Таким образом, судьба Кухулина, как и любого эпического героя, трагична. В отличие от божественных персонажей, способных обмануть судьбу, герой должен постоянно делать выбор между чувством и долгом и твердо следовать избранному пути, хотя он и знает, куда этот путь его приведет. Может быть, наиболее ярко и драматично рассказывает об этом трагическом выборе героя короткая повесть о Кондле, единственном сыне Кухулина, которого родила ему великанша Айфе.

Выполняя данное Кухулину обещание, Айфе отправила сына в Ирландию. Улады же приняли Кондлу за иноземного захватчика и напали на него. Кондла защищался с поразительным мужеством и искусством. Естественно, что Кухулин, обязанный защищать родную землю, вышел навстречу отважному юноше и потребовал, чтобы тот назвал свое имя. Кондла, однако, не мог сделать это: на нем лежал зарок, когда-то наложенный самим Кухулином, — никому не называть своего имени и никогда не отказываться от поединка. Постепенно Кухулин догадывается об истине, но поединка уже нельзя избежать, и ему остается только сказать: «Даже если это мой сын, я обязан убить его ради чести всех уладов». Победив незнакомого юношу, он берет на руки его бездыханное тело, кладет перед Конхобаром и уладскими воинами и восклицает: «Вот вам, улады, мой сын!»

Смерть героя тоже должна быть героической, не умаляющей его высокого достоинства и благородства. Следовательно, против него должна действовать сила не героического происхождения, а, наоборот, противоположная героической. Этой «антигероической силой» может быть либо предательство, либо колдовство. Кухулина победили колдуны, которые сумели повернуть против него его собственную судьбу, заставив нарушить лежащие на нем зарок — гейсы. Кельты считали, что нарушение гейсов — верный знак приближающейся смерти. Если гейсы останутся ненарушенными, герой может спастись, какие бы опасности ему не угрожали. Но обычно, когда смерть неизбежна, герой попадает в такие ситуации, когда он вынужден нарушать один за другим все свои гейсы.

Кухулин некогда убил Калатина и двадцать семь его сыновей, но жена Калатина после смерти мужа родила сразу шестерых детей: троих сыновей и трех дочерей. Королева Медб, готовя гибель героя, воспитала этих детей, сделав из них колдунов. Для этого сыновьям отрубили правую ногу и левую руку, а дочерям выкололи левый глаз. Это — инициационное увечье магов, известное и по другим мифам. В течение семнадцати лет дети Калатина путешествовали по миру, изучая магию. Еще семь лет они ковали магические копья — орудия мести Кухулину. Затем Медб объединила «четыре провинции Ирландии», чтобы напасть на Улад; она выбрала момент, когда все улады, кроме Кухулина, были поражены магической болезнью и не могли сражаться. Кухулин должен был принять бой с врагами в одиночку. Предчувствуя, что битва эта будет для него последней, улады попытались удержать Кухулина. Однако он не мог видеть разорение родного края. После некоторых колебаний Кухулин решил положиться на совет Ниама, жены Конала Победоносного. Тогда враги прибегли к помощи волшебства: в то время как Ниама отлучилась из дома, они создали ее призрак, который убедил Кухулина выехать на бой.

Перед началом похода целый ряд знамений предупреждает Кухулина о неминуемой гибели. Оружие упало со стены. Когда герой надевал плащ, пряжка выскользнула из его пальцев, упала и вонзилась ему в ногу. Когда Кухулин попытался запрячь лошадей, Серый из Махи повернулся к своему хозяину левым боком, а в ответ на упрек («Не таков был твой обычай, о Серый из Махи, чтобы отвечать зловещим знаком на мой призыв») заплакал кровавыми слезами.

Многие пытались остановить Кухулина. Богиня войны Морриган ночью специально сломала его колесницу, чтобы он не смог выехать из дому. Когда герой все же выехал из ворот, его встретила заклинательница Леборхам и тоже попыталась уговорить его вернуться. Тем временем трижды по пятьдесят женщин королевского рода, любившие Кухулина, испустили крики скорби и тоски, потому что поняли, что их возлюбленному не суждено вернуться. Далее на своем пути Кухулин заехал в дом кормилицы, поскольку было у него в обычае заезжать к ней всякий раз по пути на юг, и всегда были у нее в запасе для него

молоко и пиво. На этот раз поднесенное ему молоко превратилось в кровь. Затем встретились ему две прекрасные девушки: в горе и печали стирали они у брода окровавленную одежду, и это была одежда Кухулина.

После этого Кухулин встретил дочерей Калатина — старух, слепых на левый глаз. Старухи сидели вокруг костра и на вертелех из рябиновых прутьев жарили собачье мясо, приправляя его ядом и заклинаниями. На Кухулине лежал гейс, запрещающий есть мясо его тезки — пса; в то же время другой гейс не позволял ему проехать мимо очага, где готовилась пища, не разделив трапезы. Сначала он все же пытался отклонить приглашение старух отведать их угощение, но когда те стали упрекать его в презрении к их жалкой пище, он поневоле согласился и сел к костру.левой рукой старуха подала ему собачью лопатку, и он начал есть это мясо, складывая куски его под свое левое бедро. И от этого левая сторона его тела потеряла свою силу.

Однако сияние героя по-прежнему исходит от головы Кухулина. Чтобы защититься от героя, войско сыновей Калатина прячется за стеной из составленных в ряд щитов. По углам Эрк, сын Кайрпре, ставит по паре бойцов, сражающихся друг с другом, и третьего — заклинателя, который должен попросить у Кухулина копьё: сыновья Калатина предсказывали, что от этого копья падет король. Кухулин устремляется в битву и истребляет великое множество врагов. Затем он видит двух бойцов, бьющихся друг с другом, и рядом с ними заклинателя, который просит разнять их. Кухулин нанес каждому мощный удар по голове. После этого заклинатель просит у Кухулина копьё. «Клянусь клятвой моего народа, — отвечал Кухулин, — у тебя не больше нужды в нем, чем у меня». «Я сложу злую песню на тебя, если ты не дашь его», — сказал заклинатель. Тогда Кухулин метнул свое копьё дравком вперед, и оно пробило голову заклинателя и поразило насмерть еще девять человек позади него. «Никогда еще не бывал я проклят и опозорен за отказ в даре или за скупость», — сказал при этом Кухулин. Лугайд, сын Курои, подобрал это копьё. «Кто падет от этого копья, о сыны Калатина?» — сказал он, и они отвечали ему: «Король падет от этого копья». Лугайд метнул копьё и убил «короля возниц» Лаэга, служившего Кухулину.

Кухулин опять взял свое копьё. То же самое повторилось со второй парой сражающихся. Чтобы не была сложена злая песнь против Улада, Кухулину опять пришлось метнуть копьё, которое на этот раз подобрал Эрк и поразило им Серого из Махи, «короля коней Ирландии». Затем Кухулин увидел третью пару сражающихся, и на этот раз ему пришлось метнуть копьё, чтобы не была сложена злая песнь против его рода. Копьё это поймал на лету Лугайд и метнул в самого Кухулина, распоров ему живот. Попросив у врагов отсрочки, Кухулин дошел до озера, где напился воды и искупался. В одной из версий саги говорится, что в эту минуту подошла к нему выдра (по-ирландски «собака воды») и начала пить его кровь. Кухулин бросил в нее камень и убил ее. Теперь он уже точно знал, что смерть его близка: ему было предсказано, что последним его подвигом так же, как и первым, будет убийство собаки.

Кухулин повернул обратно и стал звать своих врагов, чтобы они вышли ему навстречу. Потом он подошел к высокому камню, прислонился к нему и привязал себя к нему поясом, «ибо он не хотел умереть ни сидя, ни лежа, но хотел умереть стоя». И пока была душа в его теле и пока сияние героя светилось над его головой, раненый конь Серый из Махи защищал своего господина: он убил пятьдесят человек своими зубами и тридцать — копытами. Затем с небес слетелись птицы и уселись на плечи Кухулина. Сочтя это знаком подступающей к герою смерти, Лугайд бросился вперед, схватил Кухулина за волосы и отрубил ему голову. Когда меч выпал из руки героя, он своим лезвием отсек правую руку Лугайду. В отместку была отрублена и правая рука самого Кухулина, и его останки повезли в Тару.

Конал Кернах, боевой соратник Кухулина, отбил у врагов тело героя. Он бросился их преследовать, убил Лугайда, нашел голову Кухулина; голова, расплавив камень, на который ее положили, глубоко погрузилась в него (это было последнее проявление «боевого пыла»). Конал привез Эмер голову Кухулина вместе с целой гирляндой вражеских голов, нанизанных на ивовую ветку. Кухулин был отомщен, и его вдова должна была сопровождать

его в смерти. Конал выкопал глубокую могилу, Эмер спустилась в нее, легла на тело мертвого мужа, приложила губы к губам отрезанной головы и умерла. Тогда Конал воздвиг над могилой камень с огамической надписью и оплакал Кухулина.

Таким образом, как заметил один замечательный исследователь, «жизнь героя составляет единое целое от рождения до трагической смерти, ведь он живет в мире, управляемом судьбой. Именно герои открыли и осознали тот факт, что человеческое существование — это трагедия и даже катастрофа». Но, несмотря на это знание, настоящий эпический герой, твердо следуя избранному пути, идет до конца и, как Кухулин, умирает стоя, с гордо поднятой головой.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, мифы кельтских народов складываются в мифологическую традицию, представляющую собой одно из ярких проявлений кельтской культуры. В ней нашли отражение самобытность и оригинальность кельтского восприятия мира и кельтского художественного гения. В кельтских мифах различные сакральные мотивы, символы, образы смешиваются, создавая загадочных персонажей, над истолкованием которых бьются современные ученые. То древний символ оленьих рогов, встречающийся еще в мезолитических погребениях Западной Европы, разрастается в галльской мифологии до образа могущественного бога с оленьими рогами — Цернунна, которого некоторые исследователи считают великим, всеобъемлющим богом галльской религии. То в образе Махи, жены крестьянина Крунху, вдруг проступают черты одной из грозных богинь войны. То волшебная невеста Этайн, беззащитная перед земными и сверхъестественными претендентами на ее руку и сердце, превращается в богиню — носительницу верховной власти. То галло-римский Юпитер, благодостный и милосердный бог, оказывается ипостасью кровавого бога Тараниса. Это характерное для кельтских богов смешение функций, эта зыбкость граней, отделяющих их образы друг от друга, очень затрудняют истолкование религиозно-мифологической традиции.

Поэтому современные исследователи никак не могут прийти к единому мнению, поклонялись кельты множеству мелких местных божеств или, наоборот, только одному, единому великому богу, появлявшемуся под разными именами и в разных образах. Дополнительную трудность в изучении мифологии кельтов создает то обстоятельство, что устная традиция великих кельтских жрецов-друидов была безвозвратно утрачена.

В связи с этим, реконструируя образ кельтской мифологии, мы старались использовать всю совокупность имеющихся источников: свидетельства античных авторов, археологические материалы, обнаруженные на территориях континентальной Европы и Британских островов, в древности населенных кельтами, надписи и памятники изобразительного искусства, происходящие из римской Галлии, ирландские саги, валлийские легенды, бретонский фольклор. При этом мы не разделяли наши источники по их принадлежности к тем или иным кельтским народам, полагая, что при совместном использовании они будут дополнять и прояснять друг друга, что позволит выявить факты, идеи и концепции, складывающиеся в единую мифологическую традицию кельтов.

Мы познакомились с «низшей мифологией» древних кельтов — культом камней, поклонением деревьям, сакральным животным и связанным с ними богам. Эта низшая мифологическая традиция уже отличалась достаточной сложностью и глубиной, включая такие важные для всей мифологии символические понятия, как «Мировое Древо», «Ось Мира», «Центр Мира». Анализ описанного Плинием Старшим загадочного ритуала сбора «змеинового яйца» и древнейшего мифологического цикла ирландских саг позволил выявить черты космогонических и эсхатологических кельтских мифов. Мы познакомились с множеством кельтских божеств, которые, правда, не выстраиваются в такую строго упорядоченную иерархию, как боги греко-римского мира, но в то же время представляют целый ряд ярких, запоминающихся образов. И наконец, крупницы информации, поставляемые



античными авторами и ирландскими сагами, позволили нам познакомиться с некоторыми чертами учения друидов (с идеей бессмертия и Другого Мира, с представлениями о множественных состояниях бытия, с концепцией соотношения времени мифического и человеческого), представлявшего собой высшую часть кельтской мифологии и включавшего в себя достаточно сложные философские концепции.

## УКАЗАТЕЛЬ ИМЕН И ГЕОГРАФИЧЕСКИХ НАЗВАНИЙ

### А

**Аалборг** — датский город, в окрестностях которого был найден серебряный культовый котел («котелок из Гундеструпа»)

**Абер Тиуи** — местность в Уэльсе

**Абкан, сын Бикелмоса** — бог-арфист из Туата Де Дананн

**Аваллон** — мифический остров, куда был перенесен смертельно раненный король Артур

**Аварик** — город в Галлии

**Август** (Октавиан Август) (63 до н. э. — 14 н. э.) — римский император с 27 г. до н. э.

**Авентия** — богиня источников в Аванше (Франция)

**Авл Плавтий** — римский полководец

**Аврелиан** (214 или 215-275) — римский император с 270 г.

**Аврелий Амброзий** — «вождь Британии»

**Австрия** — государство в Западной Европе

**Агрикола Гней Юлий** (40-93) — римский военачальник, наместник Британии до 84 г.

**Адам** — в христианской мифологии первый человек

**Адамнан** — ирландский святой

**Адонис** — бог плодородия в древнефиникийской мифологии

**Адриатическое море** — часть Средиземного моря, между Апеннинским и Балканским полуостровами

**Адмериус** — прозвище галльского Меркурия

**Аилесфорд** — место первой битвы бриттов и саксов (455 г.)

**Аирмед** — дочь Диан Кехта

**Аифалид** — первое воплощение Пифагора

**Айлех Нейт** — крепость, резиденция королей Тутата Де Дананн

**Айлиль** — брат Ниалла Девяти Заложников

**Айлиль Ангуба** — брат короля Ирландии Эохайда Айрема

**Айлиль, сын Мата** — король Коннахта

**Айлинн, дочь Лугайда, сына Фергуса** — возлюбленная Байле Доброй Славы

**Айфе** — воительница-великанша

**Аквилея** — историческая область в Северной Италии

**Аквитания** — историческая область на юго-западе Франции

**Акионна** — богиня источника Этьове (Франция)

**Алезия** (Средняя Галлия) — древний галльский город-крепость; осада и взятие Алезии Юлием Цезарем в 52 г. до н. э. завершили завоевание Галлии Римом

**Александр Македонский** (356-323 до н. э.) — царь Македонии с 336 г., полководец, создатель крупнейшего государства древнего мира, сын Филиппа II Македонского

**Александрия** — город и порт в Египте, на Средиземном море

**Аллия** — река в Италии, приток Тибра

**Алмуин** — место, где жил Финн

**Альбий** — кельтский бог

**Альбиорикс** — прозвище галльского Марса

**Альпы** — горная система Западной Европы

**Альфедр** — прозвище Одина  
**Аману** — гора в Уэльсе  
**Амбигат** — царь Галлии  
**Аммиан Марцеллин** (ок. 330 — ок. 400) — римский историк  
**Аморген** — легендарный филид  
**Аморген** — поэт и судья, один из предводителей гойделов  
**Анатолия** — в древности название Малой Азии  
**Андарта** — богиня племени воконтиев  
**Андхримнир** — в скандинавской мифологии ас, повар в Валгалле  
**Аннен** — сын Немеда  
**Аннун** — Другой Мир у валлийцев  
**Ану (Ана)** — древнейшая богиня, «мать ирландских богов»  
**Апеннинский полуостров** — на юге Европы  
**Апеннины** — горная система в Италии, на Апеннинском полуострове  
**Аполлон** — в греческой мифологии и религии сын Зевса, бог-целитель и прорицатель, покровитель искусств.  
**Аполлон Борво** (Бормо, Борманус) — галльское божество термальных вод  
**Аполлон Гранус** — одна из ипостасей кельтского Аполлона  
**Аполлон** Кифаред — прозвище Аполлона  
**Апулей** (ок. 125 — ок. 180) — римский писатель  
**Апулия** — область на юге Италии  
**Аран** — острова в заливе Голуэй, у западного берега острова Ирландия  
**Араузион** (совр. Оранж) — город во Франции  
**Арвенорикс** — эпитет галльского Меркурия  
**Арвернус** — эпитет галльского Меркурия  
**Арверны** — галльское племя  
**Ард Лардан** — гора в Ирландии, место гибели Ладру  
**Арелат** (совр. Арль) — галльский город  
**Арес** — в греческой мифологии бог войны  
**Ариовист** — германский вождь  
**Армориканский полуостров** (совр. Бретань) — полуостров на западе Франции  
**Арморики** — племя, жившее на территории современной Бретани  
**Арт, сын Конна** — верховный король Ирландии  
**Артайос** — один из эпитетов Меркурия  
**Артемида** — в древнегреческой мифологии богиня луны, покровительница животных и охоты  
**Артио** — галльская богиня  
**Артбрига** — кельтское поселение  
**Артодунум** (совр. Артен) — город во Франции, основанный кельтами  
**Артур** — легендарный король Британии  
**Асклепий** — в греческой мифологии бог врачевания  
**Аталанта** — в древнегреческой мифологии дева-охотница, вскормленная медведицей; участвовала в походе аргонавтов  
**Атепомарос** — эпитет галльского Аполлона  
**Атепомарх** — солнечное божество галлов  
**Атесмерта** — богиня источников леса Коржебен (Франция)  
**Афина Эргана** (Афина Труженица) — ипостась Афины, греческой богини войны и победы, а также мудрости, знаний, искусств и ремесел  
**Афродита** — в древнегреческой мифологии богиня любви  
**Аэд** — ирландский король  
**Аэд** — название сида  
**Аэд Аллайн из Эсс Руада** — одно из имен Дагды

## Б

- Бавария** — земля в Германии  
**Бадб** — кельтская богиня войны  
**Байле Доброй Славы** — сын короля Улада  
**Бактрия** — историческая область в Средней Азии по среднему и верхнему течению Амударьи
- Балканский полуостров** (Балканы) — на юге Европы  
**Балор, внук Нета** — король фоморов  
**Банба** — эпонимная богиня Ирландии, королева Туата Де Дананн  
**Бедуир** — один из рыцарей Круглого стола  
**Безансон** — галльский город  
**Бейр-ле-Шангель** — город во Франции  
**Бекуйле** — колдунья из Туата Де Дананн  
**Белги** — кельтские племена  
**Белен** — кельтский бог  
**Белловез** — предводитель переселения галлов  
**Беллона** — в римской мифологии богиня войны  
**Бель (Белен)** — прозвище Луга  
**Бельгийская Галлия** — одна из галльских провинций  
**Бельгия** — государство в Западной Европе  
**Бель-Драгон** — озеро  
**Бельтайн** — кельтский весенний праздник (1 мая)  
**Бельторн** — в скандинавской мифологии великан  
**Беркилак** — персонаж саги артуровского цикла; рыцарь, друг Гавейна  
**Берсерки** — у древних скандинавов воины-герои, обладавшие сверхчеловеческой силой и яростной жадой битв
- Бибракте** — город в Галлии  
**Биле Исниг** — ясень, священное дерево  
**Биле Торган** — ясень, священное дерево  
**Бит** — отец Кессайр, один из первых жителей Ирландии  
**Битуриги** — галльское племя  
**Блай Хозяин Приюта** — уладский воин  
**Блатнат** — жена Курой  
**Блейц** — отшельник, крестивший Мерлина  
**Боанд** — возлюбленная Дагды  
**Богемия** — устаревшее название Чехии, происходит от латинского названия территории, заселенной кельтским племенем бойев
- Бодб** — король сида в Мунстере  
**Бойи** — кельтское племя  
**Бойна** — река в Ирландии  
**Борво (Бормо)** — кельтский бог  
**Бормана** — богиня, спутница Бормануса  
**Борманус** — кельтский бог  
**Борон Робер де** — (вторая половина XII в.) — англо-нормандский поэт  
**Боудикка** — британская царица, возглавившая антиримское восстание бриттов  
**Бран сын Фебала** — путешественник, достигший «островов блаженных»  
**Брахма** — в брахманизме один из трех высших богов, бог создатель, творец Вселенной и всего сущего  
**Брахманда** — в древнеиндийской мифологии космическое яйцо  
**Бреас** — воин Туата Де Дананн

**Брего** — гойдел, сын Брегона  
**Брегон** — гойдел, отец или дед Миля  
**Брес, сын Элать** — властитель Ирландии  
**Бресал** — волшебник  
**Бресал Эхарлам, сын Эхайда Баетлама** — бог-воитель из Туата Де Дананн  
**Бри Лейт** — сид  
**Бриан** — брат Ниалла Девяти Заложников  
**Бриан** — один из богов-королей Туата Де Дананн  
**Бригантия** — богиня племени бригантов  
**Бриганты** — галльское племя  
**Бригита (Тройная Бригита)** — ирландская богиня, которую почитали поэты, прорицатели, кузнецы и врачи  
**Бригита Ирландская** (ок. 453—523) — святая, основательница монастыря Килдаре в Ирландии  
**Брикрен Немтенга** — придворный короля Конхобара  
**Бриксия** — богиня, спутница Луксория  
**Британия** (Бреттания) — одно из древних названий (от бриттов) современной территории Англии, Шотландии и Уэльса  
**Бритты** — кельтские племена, основное население Британии в VIII в. до н. э. — V в. н. э.  
**Бруг на Бойне** (совр. курган Ньюгранж) — владение Дагды  
**Бруиден Да Дерга** — один из пяти ирландских бруидне  
**Бруиден Да Хока** — один из пяти ирландских бруидне  
**Бруиден Мак Да Рео** — один из пяти ирландских бруидне  
**Бруиден Мак Дато** — один из пяти ирландских бруидне  
**Буан** — легендарный король Улада, отец Байле Доброй Славы  
**Будда** — имя, данное основателю буддизма Сиддхартхе Гаутаме (623—544 до н.э.)  
**Бургундия** — историческая область и современный экономический район во Франции, в бассейне Сены  
**Бурдигала** (совр. Бордо) — город в Галлии

## В

**Вагнер Рихард** (1813—1883) — немецкий композитор, дирижер  
**Валгалла** — в скандинавской мифологии дворец Одина, куда попадают павшие в битве воины и где они продолжают прежнюю героическую жизнь  
**Валерий Максим** — римский писатель  
**Вандри Ж.** — французский кельтолог  
**Ве** — в скандинавской мифологии брат Одина  
**Везунна** — богиня источника Сент-Сабин (Франция)  
**Вейи** — город первой половины 1-го тыс. до н. э. — начала IV в. до н. э., к северу от Рима  
**Великая Богиня, Мать-Земля** — древнейшее божество  
**Велланус** — прозвище галльского Меркурия  
**Венгрия** — государство в Центральной Европе  
**Венера** — в древнеримской мифологии богиня любви  
**Вене** — галльский город  
**Верхний Пфальц** — историческая область в Германии  
**Виенна** (совр. Вьенн) — галльский город  
**Визукия** — богиня, спутница Марса Визукия  
**Викс** — деревня около города Шатийон (Франция), где в 1953 г. было открыто погребение жрицы (рубеж VI-V вв. до н. э.)

**Виктория** — в римской мифологии богиня победы  
**Вили** — в скандинавской мифологии брат Одина  
**Виндоннус** — галльский бог источников (Эссаруа)  
**Виротутис** — эпитет галльского Аполлона  
**Вишну** — в ведической религии божество; в брахманизме и индуизме Вишну — великий Бог-охранитель  
**Внешние Гебриды** — часть Гебридских островов, архипелага в Атлантическом океане  
**Вогезы** — горы на северо-востоке Франции  
**Воконтии** — кельтское племя  
**Вормс** — город в Германии  
**Вортигерн** — вождь бриттов, король одной из провинций Уэльса  
**Вортимер** — сын Вортигерна  
**Вулкан** — в древнеримской мифологии бог-кузнец

## Г

**Гавейн** — один из рыцарей Круглого стола  
**Галатское царство (Галатия)** — в древности страна в центральной части Малой Азии  
**Галаты** — кельтское племя  
**Галеойн** — мифическое племя, переселившееся в Ирландию одновременно с Фир Болг  
**Галлия** — в древности область, занимавшая территорию между рекой По и Альпами (Цизальпинская Галлия) и между Альпами, Средиземным морем, Пиренеями, Атлантическим океаном (Трансальпийская Галлия)  
**Галлы** — римское название кельтов, живших на территории Галлии  
**Гварк, Старуха** — Великая Богиня  
**Гвендид** — сестра Мерлина  
**Гвендолин** — жена Мерлина  
**Гвион Бак** — карлик  
**Гекатей Фракийский** (IV в. до н. э.) — историк  
**Гельветы** — кельтское племя  
**Генон Рене** (1886—1951) — французский философ и писатель  
**Геракл** — герой греческой мифологии, сын Зевса и смертной женщины Алкмены  
**Герговия** — город в Галлии  
**Герион** — мифический трехголовый правитель Иберии  
**Геркинский лес** — местность между Рейном и Дунаем  
**Геркулес** — латинская форма имени Геракла  
**Германия** — государство в Центральной Европе  
**Германцы** — древние племена, говорившие на языках германской ветви индоевропейской семьи  
**Гермес** — в древнегреческой мифологии бог торговли  
**Гермотим** — третье воплощение Пифагора  
**Геродот** (ок. 484 до н. э. — ок. 426 до н. э.) — древнегреческий историк  
**Гёте Иоганн Вольфганг** (1749—1832) — немецкий писатель, основоположник немецкой литературы Нового времени, мыслитель и естествоиспытатель  
**Гефест** — в древнегреческой мифологии бог-кузнец  
**Гея** — в греческой мифологии мать-земля, древнейшее до-олимпийское божество  
**Гионварк Кристиан** — французский ученый, кельтолог  
**Гиперборейцы** — в греческой мифологии пребывающий в вечном блаженстве народ, обитавший на северном краю мира — в Гиперборее  
**Глан** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Глези** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Глен** — кравчий из Туата Де Дананн

**Глинн Исту** — местность в Уэльсе  
**Глинн Нивер** — местность в Уэльсе  
**Говинниат Наследник** — молодой вепрь, сын Турх Труита  
**Гоибниу** — ирландский бог-кузнец из Туата Де Дананн, галльский Вулкан  
**Гойделы (сыновья Миля)** — последние мифические переселенцы в Ирландию, предки исторических ирландцев  
**Голл Мак Морна** — ирландский герой  
**Голл Эсса Руайд** — лосось мудрости  
**Горгона Медуза** — в греческой мифологии одна из трех горгон и единственная смертная среди них  
**Гориас** — мифический город  
**Горкий** — эпитет Зевса  
**Гофаннон** — валлийский бог-кузнец  
**Граинне** — жена Финна  
**Граннус** — одно из имен галльского Аполлона  
**Греан-айнех** — эпитет Огмы  
**Греция** — государство на юге Европы  
**Гризелика** — нимфа  
**Гругин Крине Серебряный** — молодой вепрь, сын Турх Труита  
**Гуаул** — отвергнутый поклонник Рианнон  
**Гуинн, сын Нуда** — герой, сражавшийся за Крейддилу  
**Гуитир** — герой, сражавшийся за Крейддилу  
**Гунгир** — копье Одина  
**Гурир Гуалстауд Иетод (Гурир Переводчик)** — рыцарь короля Артура

## Д

**Дагда** — бог из Туата Де Дананн  
**Дайре, сын Фиахны** — хозяин быка Донна Куальнге  
**Дайте** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Дакия** — римская провинция, занимавшая часть территории современной Румынии  
**Далан** — друид короля Эохайда  
**Дамона (Бормона)** — богиня, спутница Аполлона Борво  
**Дану** — в кельтской мифологии прародительница Туата де Дананн  
**Даре** — король Ирландии  
**Деви** — в индуизме жена бога Шивы, имеет несколько ипостасей (Кали, Дурга, Парвати и др.)  
**Девона** — богиня нескольких источников в Бордо, Каоре, Лодуне, Тонере (Франция)  
**Дейрдре** — героиня саги «Изгнание сыновей Уснеха»  
**Делбаэх** — один из Туата Де Дананн  
**Делт** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Деметра** — в древнегреческой мифологии богиня плодородия  
**Дехтире** — жена (или дочь) Конхобара, мать Кухулина  
**Джером** — ирландский святой  
**Диан Кехт** — бог-врачеватель Туата Де Дананн  
**Диана Скифская** — ипостась Дианы (в римской мифологии богини Луны, растительности, покровительницы рожениц)  
**Дианан** — колдунья из Туата Де Дананн  
**Диармайд** — возлюбленный Граинне  
**Диармайт** — сын Кербала, король Ирландии (545—565)  
**Дивед** — валлийское королевство  
**Дивитиак** — друид, друг Цезаря

**Диодор Сицилийский** (I в. до н. э.) — греческий историк  
**Диоклетиан Гай Аврелий Валерий** (ок. 240—316) — римский император в 284—305 гг. (с 286 г. соправитель)  
**Дион Кассий** (ок. 155 — ок. 235) — римский историк  
**Дион Хризостом** (ок. 50 — после 100 г.) — греческий философ  
**Диоскуры** — в греческой мифологии сыновья Зевса и Леды, герои-близнецы (смертный Кастор и бессмертный Полидевк)  
**Диспатер** — в римской мифологии бог подземного мира, хранитель богатств, находящихся в земле  
**Диторба** — ирландский король  
**Диуран** — один из спутников Майль-Дуйна  
**Додон** — святилище Зевса  
**Дом Донна** — маленький остров у западного побережья Ирландии, считавшийся царством мертвых  
**Домнал Воинственный** — наставник Кухулина  
**Дон** — валлийская богиня, аналогичная Дану  
**Донн Куальнге** — Бурый бык  
**Донн** — один из предводителей гойделов  
**Донон** — гора в Галлии  
**Дорнолл** — дочь Домнала  
**Доттен Ж.** — французский ученый-кельтолог  
**Древний Рим** — древнее государство, основанное в 754/753 гг. до н. э. и просуществовавшее до 476 г. н. э.  
**Друхт** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Дубтах** — риг-филид  
**Дубтах** — уладский герой  
**Думиас** — эпитет галльского Меркурия  
**Думноны** — кельтское племя, жившее на территории Великобритании  
**Думнорикс** — галльский магистрат, брат Дивитиака  
**Дунай** — вторая подлине (после Волги) река Европы  
**Дунизия** — богиня источников в Бюсси-Альбе (Франция)  
**Дурокторум** (совр. Реймс) — галльский город

## Е

**Евгемер** — греческий философ  
**Европа** — в греческой мифологии дочь финикийского царя Агенора, похищенная Зевсом, обратившимся в быка  
**Европа** — часть света, образующая с Азией континент Евразия  
**Египет Древний** — государство в северо-восточной Африке, в нижнем течении реки Нил  
**Езус** — кельтский бог

## Ж

**Жюллиан К.** — французский ученый-кельтолог

## З

**Замолксис** — раб Пифагора  
**Зевс** — в древнегреческой мифологии верховный бог

## И

- Иаборн** — сын Немеда, родоначальник Туата Де Дананн
- Иаков** — в Библии младший из двух сыновей-близнецов Исаака и Ревекки
- Иберия** — древнее название Испании
- Иберы** — древние племена Испании: турдетаны, турдулы и др.
- Ибур** — воин, брат Эмер
- Ибур-Кинд-Трахта** — мифическое место, где встретились Фанд и Кухулин
- Иггдрасиль** — ясень, Мировое Древо в скандинавской мифологии
- Издададен Бенкауэр** — великан, отец Олуэн
- Изгитирвин** — вождь кабанов
- Икаунис** — богиня реки Ивонны
- Иллирийцы** — древние индоевропейские племена на северо-западе Балканского полуострова (далматы, ардиеи, паннонцы и др.) и на юго-востоке Апеннинского полуострова (япиги, мессапы и др.)
- Имир** — в скандинавской мифологии великан, из тела которого был создан мир
- Инбер Скене** — бухта в Ирландии, где похоронена жена Амогерна
- Индекс, сын Де Домнанн** — король фоморов
- Индия** — государство в Азии
- Индонезия** — государство в Азии
- Индра** — индийский бог грома и молнии
- Ир** — один из сыновей Миля
- Ирландия** — остров в архипелаге Британских островов, омываемый Атлантическим океаном, Ирландским морем, проливами Св. Георга и Северным
- Ирландское море** — окраинное море Атлантического океана, расположено между островами Великобритания и Ирландия
- Испания** — государство на юге Европы
- Ит** — сын Брегона, предводитель гойделов
- Италия** — государство на юге Европы
- Иухар** — один из Туата Де Дананн
- Иухарба** — один из Туата Де Дананн

## Й

**Йорк** — город в Великобритании, на востоке Англии

## К

- Кавалл** — пес короля Артура
- Кайбре Кайтхенн** — король Ирландии
- Кайллек, Старуха из Берри** — богиня, создательница многих гор, островов и озер Ирландии
- Калатин** — воин, убитый Кухулином
- Калатина дети** — колдуны, враги Кухулина
- Каледония** — древнее название части острова Великобритания, к северу от залива Ферт-оф-Форт и Ферт-оф-Клайд — в литературе часто используется как поэтическое название Шотландии
- Калидонский вепрь** — в греческой мифологии чудовищный вепрь, посланный на калидонские поля Артемидой
- Кампания** — область в центре Италии
- Камулодун** (совр. Колчестер) — римская колония
- Камулус** — эпитет галльского Марса



**Канетонненсис** — эпитет галльского Меркурия  
**Капаренсес** — нимфа, посвящение которой найдено в Испании  
**Капитолий** — в Древнем Риме самый крутой из семи холмов, укрепленная часть города  
**Каракалла** (188—217) — римский император  
**Карман** — богиня, мать Свирепого, Черного и Плохого; была побеждена Туата Де Дананн и попала к ним в плен  
**Кармелис** — монахиня, мать Мерлина  
**Карнутская ассамблея** — собрание галльских друидов  
**Карнуты** — кельтское племя  
**Каролинги** — династия правителей Франкского государства в 687-987 гг., с 751 г. — королей, с 800 г. — императоров  
**Кат** — воин, брат Эмер  
**Катбад** — друид  
**Кателль** — в валлийской легенде королева корриганов  
**Катурикс** — прозвище галльского Марса  
**Катхар Великий** — легендарный король Ирландии  
**Каэр Ибормейнт** — дочь Этала Анбуала из сида Уиан в Коннахте  
**Каэр Лоу** — местность в современном Глостере (Великобритания)  
**Квинт** — брат Цицерона  
**Кей** — один из рыцарей Круглого стола  
**Кейнгалет** — конь Гавейна  
**Келлс** — монастырь в графстве Мит (Ирландия), построенный в 804—814 гг.  
**Кельтика (Лугдунская Галлия)** — римская провинция на территории Галлии  
**Кельты** — древние индоевропейские племена, обитавшие во второй половине 1-го тыс. до н. э. на территории современной Франции, Бельгии, Швейцарии, южной части Германии, Австрии, северной Италии, северной и западной Испании, Британских островов, Чехии, частично Венгрии и Болгарии  
**Кент** — область Британии  
**Керидвенн** — колдунья, героиня уэльской сказки  
**Кессайр** — предводительница первых переселенцев в Ирландию  
**Киан** — один из Туата Де Дананн, сын божественного врача Диан Кехта  
**Кимбаэт** — легендарный ирландский король  
**Кимвры** — германские племена  
**Киндилиг** — рыцарь короля Артура  
**Киннон** — один из воинов короля Артура  
**Кир, сын Киса** — поэт, спутник Сыновей Миля  
**Китай** — государство в Азии  
**Китинг Дж.** — ирландский автор (XVIII в.)  
**Китруад** — друид короля Кормака  
**Клавдиан Клавдий** (ок. 375 — после 404), римский поэт  
**Клавдий** (10 до н. э. — 54 н. э.) — римский император с 41 г. н.э.  
**Клиодна** — богиня Другого Мира  
**Клузий** — этрусский город  
**Кнуха** — место битвы между фианной под предводительством Кумала и войска короля Конна Ста Битв  
**Колум Куалленех** — бог-кузнец из Туата Де Дананн  
**Колумчилле** — ирландский святой (VI в. н. э.)  
**Конайлле Муиртемне** — священный источник  
**Конайре Мор** — легендарный король Ирландии  
**Конал Кернах (Победоносный)** — уладский герой  
**Конан из Кулы** — отец Медб Летдерг

**Конанг Бекфиаклах** — легендарный король Ирландии  
**Конанд** — сын Фебара, король фоморов  
**Кондла** — сын Кухулина и Айфе  
**Кондла Прекрасный** — сын Конна Ста Битв  
**Конн Ста Битв** — легендарный король Ирландии  
**Коннахт** — область на западе Ирландии  
**Конхобар** — король Улада  
**Копты** — потомки древних египтян, исповедующие христианство  
**Кора** — у древних греков культовое имя богини Персефоны  
**Коран** — друид, советник короля Конна Ста Битв  
**Корк из Кашела** — король Мунстера  
**Кормак Конд Лонгас** — сын Конхобара, уладский герой  
**Кормак, сын Арта** — король Ирландии  
**Корнуолл** — полуостров на юго-западе Великобритании  
**Корпре, сын Этайн** — филид из Туата Де Дананн  
**Корриганы** — в уэльских и британских сказках карлики  
**Кохор Круфе** — воин, служивший Скатах  
**Кредне** — медник из Туата Де Дананн  
**Крейдила** — дочь короля Луда  
**Кретъен де Труа** (ок. 1130 — ок. 1191) — французский поэт  
**Крит** — остров в Средиземном море  
**Кроеб Дайти** — ясень, священное дерево  
**Круахан** — столица Коннахта  
**Крунху** — ирландский крестьянин, муж Махи  
**Куил Кесра** — место гибели Кессайр и 50 ее спутниц  
**Кулан** — уладский кузнец  
**Кулух** — сын короля Килида, жених Олуэн  
**Курои** — король Мунстера  
**Кухулин** — величайший герой Улада  
**Кэрролл Льюис** [наст. имя Чарлз Латуидж Доджсон] (1832—1898) — английский писатель и математик

## Л

**Ладру** — спутник Кессайр, один из первых жителей Ирландии  
**Лайн Моэльдуиб** — местность в долине реки Войны  
**Лакшми** — в брахманизме и индуизме богиня счастья и красоты, олицетворение творческой силы Вишну  
**Ламфада** — прозвище Луга  
**Латеран** — римский консул  
**Леборхам** — заклинательница  
**Левки** — галльское племя  
**Лейнстер** — область на востоке Ирландии  
**Леру Франсуаза** — французский ученый, кельтолог  
**Леукетиус** — прозвище галльского Марса  
**Лиа Файл** — священный камень-Омфал  
**Либан** — богиня Другого Мира  
**Лигуры** — собирательное наименование древних племен, населявших в середине 1-го тыс. до н. э. северо-западную Италию и юго-восточную Галлию  
**Лингоны** — галльское племя  
**Ллевелис** — легендарный король Франции  
**Ллуд (Ллуд ллау Эрейнт)** — легендарный король Британии

**Ллуйд** — чародей, пленивший Придери и Рианнон  
**Лойгайре Буадах** — уладский герой  
**Локи** — в скандинавской мифологии бог из числа асов  
**Лондиний** (совр. Лондон) — город в Великобритании  
**Лоннбейменех** — прозвище Луга  
**Лог** — мать предводителя фоморов  
**Лох Аннин** — озеро в Ирландии  
**Лох Луигдех** — озеро в Ирландии  
**Лох Рудрайге** — озеро в Ирландии  
**Луара** — река в современной Франции  
**Луг** — сын Киана и Этне, верховный бог кельтов  
**Лугайд** — имя пяти сыновей короля Даре  
**Лугайд** — сын Ита  
**Лугайд** — сын Курой, воин  
**Лугайд Лайгде, сын Даре** — король Ирландии  
**Лугдунум** — название ряда древних поселений в Галлии (Лаон, Сент-Лизье в Галлии, Легница в Силезии, Лейден в Голландии; Карлайл в Англии, Лион во Франции)  
**Луглохта Лога** — крепость короля фоморов Тетры  
**Лугназад** — кельтский праздник  
**Лукан Марк Анней** (39—65) — римский поэт  
**Лукиан** — греческий писатель (II в. н. э.)  
**Луксорий** — кельтский бог  
**Лух Эуин** — местность в Уэльсе  
**Лухта, сын Луахайда** — плотник из Туата Де Дананн  
**Лютеция** (совр. Париж) — главный город галльского племени паризиев

## М

**Мабон, сын Медрона** — герой, сын Божественной Матери Модрон, участник охоты за кабаном Турх Труитом  
**Маг Ита** («равнина Ита») — равнина в Ирландии  
**Маг Туиред** — долина в Ирландии, где происходили сражения между разными племенами Ирландии  
**Магог** — один из двух диких народов, нашествие которых должно предшествовать Страшному суду  
**Мадрид** — столица Испании  
**Майль-Дуйн** — герой, побывавший в волшебной стране  
**Майн** — река в Германии  
**Мак Грене (Кетаур)** — король Туата Де Дананн  
**Мак Кехт** — король Туата Де Дананн  
**Мак Куйлл** — король Туата Де Дананн  
**Мак Ок (Энгус)** — сын Дагды, бог из Туата Де Дананн  
**Мак-Дато** — уладский герой  
**Малая Азия** — полуостров на западе Азии, территория Турции  
**Мананнан Мак Лир** — ирландский бог моря, правитель потусторонней страны  
**Манауидан (Манавидан) Фаб Ллир** — муж валлийской богини Рианнон  
**Маны** — в римской мифологии боги загробного мира, обожествленные души предков  
**Мапон** — эпитет галльского Аполлона  
**Маркурай** (в Вогезах) — название кельтских поселений в Вогезах и Люксембурге  
**Марна** — река на севере Франции  
**Марс** — в древнеримской мифологии бог войны  
**Марс Визукий** — одна из ипостасей кельтского Марса

**Марс Лукетий** — одна из ипостасей кельтского Марса  
**Марс Тоутатис (Теутатис, Тотатис, Тутатис)** — ипостась галльского Марса  
**Марс-Винтий** — одна из ипостасей галльского Марса  
**Марс-Семенал** — одна из ипостасей галльского Марса  
**Массагеты** — племя, жившее на территории Туркестана  
**Матген** — чародей из Туата Де Дананн  
**Матери (Матроны)** — древнейшие женские божества  
**Матрона (Модрон)** — богиня реки Марны  
**Маха** — фея или королева Другого Мира, жена Крунху  
**Маха** — в ирландской мифологии одна из трех богинь войны, сеющих раздоры и разрушения  
**Маха с рыжими волосами** — дочь Аэда, легендарная королева Ирландии  
**Медб** — королева Коннахта  
**Медб Летдерг** — королева Лейнстера  
**Медиоматрики** — галльское племя  
**Медурис** — прозвище Тевтатеса  
**Мексика** — государство в Северной Америке  
**Мельп** — этрусский город  
**Менелай** — в греческой мифологии царь Спарты  
**Мену** — рыцарь короля Артура  
**Меркурий** — в римской мифологии изначально бог торговли, покровитель путешественников, затем стал считаться проводником в царстве мертвых, вестником и прислужником богов, покровителем искусств и ремесел, магии и астрологии  
**Мерлин** — друид, воспитатель и помощник короля Артура  
**Меровинги** — первая королевская династия во Франкском государстве (конец V в. — 751 г.)  
**Метапонт** — город в Древней Греции  
**Мец** — город во Франции, в Лотарингии, на реке Мозель  
**Миах** — сын Диан Кехта  
**Миде** — ирландская провинция, символический центр Ирландии  
**Мидир** — бог Другого Мира, правитель сида Бри Лейт  
**Миль** — предводитель годейлов  
**Мимир** — в скандинавской мифологии источник мудрости  
**Минерва** — 1) римская богиня; 2) кельтская богиня, покровительница ремесел и искусств  
**Минотавр** — в греческой мифологии чудовище, полубык-получеловек  
**Михаил Архангел** — в иудаизме и христианстве один из семи архангелов, вождь небесного воинства  
**Мог Руит** — друид  
**Мозель** — река во Франции, Люксембурге, Германии  
**Моккус** — один из эпитетов Меркурия  
**Мона** — остров (совр. Англси)  
**Морган** — король Улада  
**Море Кроноса (Море Сатурна)** — мифическое море, омывающее остров Сатурна  
**Моритасг** — галльский бог источников (Алезия)  
**Морк, сын Деле** — король фоморов  
**Морриган** — кельтская богиня войны  
**Морфеса** — друид  
**Музы** — в древнегреческой мифологии богини, покровительницы искусств  
**Муйрхертах, сын Эрк** — король Ирландии  
**Мулло** — эпитет галльского Марса  
**Мунин** — в скандинавской мифологии ворон Одина

**Мунстер** — область на юге Ирландии  
**Мур Теа** — холм в Таре  
**Муриас** — мифический галльский город  
**Мьелльнир** — боевой молот скандинавского бога Тора

## Н

**Найси, сын Уснеха** — уладский герой, возлюбленный Дейдре  
**Нантосвельта** — богиня, спутница Суцелла  
**Нарбон** (совр. Нарбонна) — галльский город  
**Нарбоннская Галлия** — одна из галльских провинций  
**Немайн** — одна из трех ирландских богинь войны  
**Немед** — предводитель второй после потопа волны переселения в Ирландию  
**Неметона** — богиня-воительница, спутница Марса Лукетия  
**Нера** — воин короля Айлиля, побывавший в сиде  
**Нерон** (37—68) — римский император с 54 г., из династии Юлиев-Клавдиев  
**Нерон Зенодор** (I в.) — древнегреческий скульптор, литейщик и торевт  
**Нет** — король фоморов  
**Нехтан** — бог Другого Мира  
**Нехты Скене сыновья** — коннахтские герои  
**Ниалл Девяти Заложников** — король Ирландии  
**Ниалл Нойдиаллах** — последний языческий верховный король Ирландии  
**Ниям** — жена Конала Победоносного  
**Нодонс** — бог, почитавшийся в Эйлбертоне, на реке Северн (Англия)  
**Ной** — в Библии праведник, спасшийся вместе с семьей на построенном по велению Бога ковчеге во время всемирного потопа  
**Нуаду Нехт (Нуаду Айргетлам)** — король Туата Де Дананн  
**Нудд** — отец Гуинна  
**Ньерд** — в скандинавской мифологии бог моря; происходил из рода ванов

## О

**О'Рахилли Т.** — ирландский кельтолог  
**Огигия** — описанный Платоном мифический остров вечного блаженства  
**Огма (Огмий)** — сын Этлиу, бог-воитель из Туата Де Дананн  
**Один** — в скандинавской мифологии верховный бог  
**Ойлифет** — гора в Ирландии  
**Октриуйл** — сын Диан Кехта  
**Олуэн** — дочь великана Избададена  
**Омфал** — камень, символизирующий Центр Мира  
**Онаои** — арфист, член войска сыновей Миля  
**Орлеан** — город во Франции  
**Орна** — меч короля фоморов Тетре  
**Оссиан (Ойсин)** — сын Финна  
**Охал** — король сида в Коннахте

## П

**Павсаний** (II в.) — древнегреческий писатель  
**Пан** — в древнегреческой мифологии первоначально бог стад, покровитель пастухов, затем всей природы  
**Паризии** — галльское племя

**Партолон** — предводитель первых после потопа переселенцев в Ирландию  
**Патрик** (ок. 390 — ок. 460) — апостол и патрон Ирландии, один из наиболее почитаемых святых Западной церкви  
**Пелумиаук** — местность в Уэльсе  
**Перкернес** — нимфа, посвящение которой найдено в Везоне  
**Персия** — название Ирана до 1935 г.  
**Пиренеи** — горная система в Испании, Франции и Андорре, между Бискайским заливом и Средиземным морем  
**Пирр** — рыбак с острова Делос, четвертое воплощение Пифагора  
**Пифагор Самосский** (VI в. до н. э.) — древнегреческий философ, религиозный и политический деятель, основатель пифагореизма, математик  
**Пифон** — в греческой мифологии чудовищный змей, порождение богини Геи; убит Аполлоном  
**Платон** (428 или 427 до н. э. — 348 или 347) — древнегреческий философ  
**Плиний Старший** (23 или 24-79) — римский писатель и ученый  
**Плутарх** (ок. 46 — ок. 120) — древнегреческий писатель и историк  
**Плутон** — в римской мифологии бог подземного мира  
**По** — река на севере Италии  
**Поликрат** (? — ок. 523 или 522 до н. э.) — тиран (правитель) на острове Самос приблизительно с 540 г.  
**Польша** — государство в Восточной Европе  
**Помпоний Мела** — римский историк  
**Посидоний** (ок. 135—51 дан. э.) — древнегреческий философ-стоик  
**Придери** — сын Пуйла и Рианнон  
**Прозерпина** — в римской мифологии богиня плодородия и подземного царства  
**Проксюма** — нимфа, посвящения которой найдены в Нар-боннской Галлии  
**Птолемей Лаг** — сподвижник Александра Македонского  
**Пуйл** — король Диведа, Властитель Аннуна

## Р

**Рейн** — река в Западной Европе  
**Рем** — по римскому преданию, брат-близнец первого царя Рима Ромула  
**Риангабаир** — правитель потусторонних островов  
**Рианнон** — богиня, жена короля Диведа Пуйла  
**Ригизамос** — прозвище галльского Марса  
**Рим** — столица Италии  
**Рипейские горы** — мифические горы  
**Ровена** — дочь Хенгиста и жена Вортигерна  
**Ромул** — легендарный основатель Рима и первый царь  
**Рона** — река в Швейцарии и Франции  
**Рос на Туригин** — место свидания Байле и Айлинн  
**Росмерта** — богиня, спутница галльского Меркурия  
**Руад Рофесса** — одно из имен Дагды  
**Руадан** — сын Бреса и Бригиты, воин из фоморов  
**Рудрайге** — сын Партолона  
**Руиданус** — прозвище галльского Марса

## С

**Сайг** — в валлийской легенде сапожник, которому помогала королева корриганов  
**Саксония** — земля на юго-востоке Германии

**Саксы** — союз германских племен  
**Самайн, «Пасха язычников»** — кельтский праздник (1 ноября)  
**Самилданах** («опытный во многих искусствах») — прозвище Луга  
**Самос** — остров в Эгейском море  
**Самуил** — в Ветхом Завете пророк и последний судья Израиля  
**Саона** — река во Франции  
**Сатурн** — у древних италиков бог посевов, покровитель земледелия  
**Светоний Гай Транквилл** (ок. 70 — ок. 140) — римский историк и писатель  
**Светоний Паулин** — римский наместник в Британии  
**Северн** — река в Великобритании  
**Северное море** — окраинное море Атлантического океана, омывающее берега Северной и Средней Европы  
**Сегета** — богиня источников в Бюсси-Альбе (Франция)  
**Сеговез** — предводитель переселения галлов  
**Сегомо** — прозвище галльского Марса  
**Сейн** — остров, где жили кельтские жрицы  
**Секвана** — богиня реки Сены  
**Секваны** — кельтское племя  
**Семиас** — легендарный друид из Муреаса  
**Сен Маг** — равнина в Ирландии  
**Сен-Бенуа-сюр-Луар** — город во Франции, построенный на месте друидского святилища  
**Сент** — город во Франции  
**Сенха Мак Айлелла** — улад, «усмиритель уладских воинов»  
**Серapis** — божество в эллинистическом Египте  
**Сербия** — республика в составе Союзной Республики Югославии, расположена на Балканском полуострове  
**Серый из Махи** — конь Кухулина, обладавший человеческим разумом  
**Сетанта** — детское имя Кухулина  
**Сехримнир** — в скандинавской мифологии волшебный кабан, главное блюдо на пиру в Валгалле  
**Сид** — название кельтского Другого Мира, а также холмов, где обитали Туата Де Дананн  
**Силезия** — историческая славянская область в верхнем и среднем течении Одры (Одера)  
**Силуры** — легендарные жители острова у побережья Британии, наделенные даром ясновидения  
**Сильван** — в римской мифологии бог лесов, лугов, усадеб  
**Син** — волшебница из Сида, жена короля Муйрхертаха  
**Син** — в Месопотамии лунный бог  
**Сирона** — богиня, спутница Аполлона Грануса  
**Сицилия** — остров в Средиземном море  
**Скандинавия** — Скандинавский полуостров, на севере Европы  
**Скандинавы** — народы, основное население Скандинавского полуострова  
**Скатах** — воительница, наставница Кухулина  
**Скене** — жена филида Амогерна  
**Скеолан** — собака Финна, обладающая человеческим разумом  
**Скибур** — воин, брат Эмер  
**Скифы** — древние племена в Северном Причерноморье (VII в. до н. э. — III в. н. э.)  
**Скордиски** — кельтское племя  
**Слане** — волшебный исцеляющий источник  
**Слиаб Далан** — гора в Ирландии

**Слиаб Бета** — гора в Ирландии, место гибели Бита  
**Слиаб Блоом** — лес, где прошло детство Финна  
**Слиаб Мис** — гора в Ирландии, место первой битвы гойделов и Туата Де Дананн  
**Смертрий** — эпитет галльского Марса  
**Солсбери** — город в Англии, неподалеку от которого расположен Стоунхендж  
**Сона** — река на востоке Франции, приток Роны  
**Средиземноморье** — природная страна, включающая острова и полуострова Средиземного моря и прилегающие к нему территории Евразии и Северной Африки  
**Сренг** — воин из Фир Болг  
**Старн** — один из сыновей Немеда  
**Стоунхендж** — кромлех, расположенный в Англии; назначение неизвестно  
**Страбон** (64/63 до н. э. — 23/24 н. э.) — древнегреческий географ и историк  
**Суалтам Мак Ройх** — уладский герой, муж Дехтире  
**Суиде** — гора в Лейнстере  
**Сулевия** — эпитет одной из богинь-Матерей, почитавшейся в Нарбоннской Галии  
**Суцелл** — галльский бог  
**Сыновья Миля** — гойделы, предки современных ирландцев

## Т

**Таврины** — кельтское племя  
**Тавриски** — кельтское племя  
**Таврия** — область на Пиренейском полуострове  
**Таврос Тригаранус («Бык с тремя журавлями»)** — галльское божество, предположительно ипостась Езуса  
**Тадг** — сын Нуаду  
**Тадг, сын Киана** — герой  
**Тае** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Таильтиу** — дочь Магмора, жена вождя Туата Де Дананн  
**Талиесин** — уэльский бард  
**Талом** — кравчий из Туата Де Дананн  
**Тара (Темра)** — резиденция верховного короля Ирландии  
**Таранис** — кельтский бог, отождествляемый с галльским Юпитером  
**Таранукнус** — прозвище галльского Юпитера  
**Таранукус** — прозвище галльского Юпитера  
**Тарб** (бывш. Тарба) — город во Франции  
**Тарведум** — город в древней Англии  
**Тарквинии** — этруская династия, изгнанная из Рима в конце VI в. до н. э.  
**Тарогунум** — город в древней Англии  
**Тауриск** — мифический правитель Галлии  
**Тацит** (ок. 58 — ок. 117) — римский историк  
**Тевтатес** — кельтский бог  
**Тесей (Тезей)** — легендарный афинский царь (ок. XIII в. до н. э.)  
**Тейрнон** — правитель Гвент Искода (Ис Коэд), воспитатель Придери  
**Тертуллиан Квинт Септимий Флоренс** (ок. 160 — после 200) — христианский теолог и писатель  
**Тетра** — король фоморов  
**Тиберий** (42 до н. э. — 37 н. э.) — римский император с 14 г. н. э.  
**Тибет** — район Центральной Азии, в пределах Тибетского нагорья  
**Тибр** — река в Италии  
**Тинде, сын Коннры Каса** — один из мужей королевы Коннахта Медб  
**Тир Тоингире** — потусторонняя страна



**Тит Ливии** (59 до н. э. — 17 н. э.) — римский историк, автор «Римской истории от основания города»

**Тобу** — слуга Партолона

**Тор** — один из главных богов скандинавской мифологии, бог грома, бури и плодородия

**Траиг Байли** — могила Байле Доброй Славы

**Трансальпийская Галлия** — в древности область между Альпами, Средиземным морем, Пиренеями, Атлантическим океаном

**Трефуилнгид Трэхоаир** — персонаж ирландских легенд, разделивший Ирландию на пять областей

**Трикория** — племенная богиня трикоров

**Тристан и Изольда** — легендарные любовники, герои средневекового эпоса и романа

**Трог** — кравчий из Туата Де Дананн

**Троянская война** — согласно «Илиаде» и «Одиссее», 10-летняя война коалиции ахейских царей во главе с Агамемноном — царем Микен против Трои

**Туан, сын Сдарна** — человек из расы Партолона, доживший до принятия христианства в Ирландии

**Туата Де Дананн (Племена Богини Дану)** — четвертая после потопа волна мифических переселенцев в Ирландию

**Туатал Майльгарб** — сын Кормака Одноглазого, противник Муйрхертаха

**Турх Труит** — в валлийской мифологии огромный вепрь

**Тюр** — в скандинавской мифологии одно из верховных божеств, бог войны

**Тюрингия** — историческая область Германии

## У

**Уатах** — великанша-воительница, дочь Скатах

**Украина** — государство в Восточной Европе

**Улад** — королевство на севере Ирландии

**Улады** — жители Улада

**Улисс** — римское имя Одиссея

**Униус** — река в Коннахте (Ирландия)

**Урд** — в скандинавской мифологии источник у корней Иггдрасиля

**Урниа** — богиня источника Урн (Франция)

**Ускиас** — легендарный друид из Финдиаса

**Утер Пендрагон** — легендарный король Британии, отец Артура

**Уэльс** — полуостров на западе Великобритании

## Ф

**Фалиас** — мифический галльский город

**Фаль** — камень, кричавший, когда на него садился истинный король Ирландии

**Фанд** — фея из сида, жена Мананнана Мак Лира

**Федельмид** — придворный рассказчик Конхобара

**Фельсина** — этрусский город

**Фенин** — воины ирландского войска фианны

**Фенрир** — в скандинавской мифологии чудовищный волк, сын Локи

**Фергус** — брат Ниалла Девяти Заложников

**Фергус** — герой, один из мужей королевы Коннахта Медб

**Фергус Летдерг** — один из сыновей Немеда

**Фергус Мак Ройх** — уладский герой

**Фергус с Белым Ртом** — филид Финна

**Фердиад, сын Дамана** — уладский герой, друг Кухулина  
**Ферхердне** — ирландский поэт  
**Фест Авиен** (IV в. н. э.) — римский историк  
**Фиал** — жена Лугайда  
**Фианна** — легендарная ирландская военная дружина  
**Фиахна Мак Дари** — герой из Куальнге  
**Фиахра** — брат Ниалла Девяти Заложников  
**Фигол** — друид из Туата Де Дананн  
**Филипп II Македонский** (ок. 382—336 до н. э.) — царь Македонии с 359 г. Отец Александра Македонского  
**Финген** — легендарный король Ирландии  
**Финдабайр** — дочь королевы Коннахта Медб  
**Финдиас** — мифический город  
**Финегас** — мудрец, наставник Финна  
**Финн (Деймне)** — лейнстерский герой, предводитель фианны  
**Финнбенах, Белорогий** — бык с Равнины Ай  
**Финтан, сын Бохры** — спутник Кессайр, один из первых жителей Ирландии; первочеловек  
**Фир Болг** (Люди в мешках) — третья после потопа волна переселенцев в Ирландию  
**Фир Домнанн** — мифическое племя, переселившееся в Ирландию одновременно с Фир Болг  
**Фладдауан** — один из Гебридских островов  
**Фодла** — эпонимная богиня Ирландии, королева Туата Де Даннан  
**Фолломайн** — сын короля Конхобара  
**Фоморы** — мифические существа, представляющие демонические силы  
**Форгал Монах** — отец Эмер  
**Форголл** — поэт  
**Фракийцы** — жители Фракии  
**Фракия** — историческая область на востоке Балканского полуострова  
**Франция** — страна в Западной Европе  
**Фрейр** — в скандинавской мифологии ван, бог плодородия и растительности  
**Фрейя** — в скандинавской мифологии богиня любви и плодородия, из рода ванов  
**Фуамнах** — жена Мидира  
**Фульвий Стел** — отец богини Эпоны  
**Фьолнир** — в скандинавской мифологии сын бога Ингви-фрейра

## Х

**Хам** — в Ветхом Завете сын Ноя, проклятый отцом за непочтительность  
**Хамса** — в индийской мифологии лебедь, плававший в изначальных водах  
**Харон** — в греческой мифологии перевозчик в царство мертвых  
**Хенгист** — вождь саксов  
**Хираньягарбха** — в индийской мифологии зародыш космического света  
**Хугин** — в скандинавской мифологии ворон Одина

## Ц

**Цезарь Гай Юлий** (100 или 102 — 44 до н. э.) — римский диктатор в 49, 48—46, 45, с 44 гг. — пожизненно. Полководец  
**Цербер** — в греческой мифологии чудовищный трехглавый пес со змеиным хвостом, охранявший вход в подземное царство  
**Цернунн** — кельтский бог с оленьими рогами

**Цизальпинская Галлия** — в древности область, занимавшая территорию между рекой По и Альпами

**Цицерон Марк Туллий** (106-43 до н. э.) — римский политический деятель, оратор и писатель

## Ч

**Черный из Канглена** — конь Кухулина

## Ш

**Шатобриан Франсуа Рене де** (1768-1848) — французский писатель

**Швейцария** — государство в Центральной Европе

**Шива** — один из трех верховных богов (наряду с Брахмой и Вишну) в брахманизме и индуизме

**Шотландия** — историческая область Великобритании

## Э

**Эбер** — сын Миля, один из предводителей гойделов

**Эдуи** — кельтское племя на территории Галлии

**Элата, сын Делбаета** — правитель фоморов, отец Бреса

**Элиаде Мирче** (1907—1986) — французский культуролог и писатель

**Элкмар** — муж Боанд

**Элкмар** («злой» или «великий завистник») — эпитет Огмы

**Эльдхримнир** — в скандинавской мифологии котел, в котором варится мясо для пиров в Валгалле

**Эмайн** — название Другого Мира в саге «Плавание Брана...»

**Эмайн Аблах** — волшебный остров

**Эмайн Маха** — столица королевства уладов

**Эмер** — жена Кухулина

**Эн, сын Этомана** — бог-филид из Туата Де Дананн

**Энгус** см. *Мак Ок*

**Эо Мугна** — дуб, священное дерево

**Эо Роса** — тис, священное дерево

**Эоган, сын Дуртахта** — уладский воин

**Эохайд Айрем** — король Ирландии

**Эохайд Брес** — король Ирландии из Туата Де Дананн

**Эохайд Дала** — один из мужей королевы Медб

**Эохайд** — Отец всех, одно из имен Дагды

**Эохайд, сын Эрка** — король Фир Болг

**Эохо Эхкенд** — король фоморов

**Эоху** — король Фир Болг

**Эоху Оллатир** — одно из имен Дагды

**Эпона** — в галльской мифологии богиня — покровительница лошадей и мулов

**Эремон** — сын Миля, военачальник, один из предводителей гойделов, король Северной Ирландии

**Эреннан** — младший сын Ита

**Эриу** — женщина из Туата Де Дананн, мать Бреса; эпоним-ная богиня Ирландии

**Эрк** — сын Кайрпре, воин

**Эрниу** — жена Мак Грейне

**Эсрас** — легендарный друид из Гориаса

**Эсс Руайд** — водопад Ассароу на Эрне в Баллишэнноне (Ирландия)  
**Этайн Эхрайде** — дочь короля Улада Айлиля  
**Этар** — уладский герой  
**Этне** — дочь короля фоморов Балора, жена Киану  
**Этруски** — древние племена, населявшие в 1-м тыс. до н. э. северо-запад Апеннинского полуострова  
**Эуфорб** — участник Троянской войны, второе воплощение Пифагора

## Ю

**Юбер А.** — французский ученый, кельтолог  
**Ювенал** [Децим Юний Ювенал] (ок. 50 — 127 н. э.) — римский поэт  
**Юнг Карл Густав** (1875—1961) — швейцарский психолог и философ  
**Юнона** — в римской мифологии одна из верховных богинь, супруга Юпитера  
**Юпитер** — в древнеримской мифологии бог-громовержец  
**Юпитер Аккионий** — прозвище галльского Юпитера  
**Юпитер Пенинус** — прозвище галльского Юпитера  
**Юра** — горы во Франции и Швейцарии  
**Ютландия** — полуостров в Дании и Германии, между Северным и Балтийским морями

## Я

**Якобсталь Пауль** — искусствовед, кельтолог  
**Яо** — мифический китайский император