

ФИЛОЛОГИЯ

УДК 811.112.2-022:398.22

А. В. Ахмеджанова

ГЕРМАНСКАЯ МИФОЛОГИЧЕСКАЯ АКСИОЛОГИЯ В ОБРАЗЕ ОДИНА

В настоящей работе рассматривается одна из основных функций культурного героя древнегерманского эпоса – функция добывания знания в сопоставлении с подобными функциями культурных героев других этносов с целью выделить особенности германского культурного героя, а также обуславливающие их причины.

У разных авторов с учетом цели и материала их исследования встречаются разные толкования понятия «культурный герой». В нашем случае культурные герои – мифические персонажи, которые добывают или впервые создают для прочего мира/людей различные предметы культуры (огонь, культурные растения, орудия труда), учат их охотничьим приемам, возделыванию земли, ремёслам, искусствам, вводят социальные и религиозные установления, ритуалы и праздники, брачные правила и т. п. (ср., например, Прометей в древнегреческой мифологии). В силу недифференцированности представлений о природе и культуре в древнем сознании культурным героям часто приписывается участие в общем мироустройстве, вылавливание земли из первичного океана и отделение неба от земли, установление небесных светил, урегулирование смены дня и ночи, времени года, прилива и отлива, участие в формировании и воспитании первых людей. В наиболее архаических версиях мифов культурные герои добывают готовые блага культуры, а порой и элементы природы путём простой находки или похищения у первоначального хранителя (так действуют полинезийский Мауи, палеоазиатский Ворон, древнегреческий Прометей и многие другие).

В мифологических сюжетах обнаруживается несколько вариантов культурного героя, культурный герой – бог (например, Один, верховный бог германцев), культурный герой – герой (полубог-получеловек) (например, Прометей – сын богини Фемиды и смертного человека, Зигфрид (Сигурд), которого, как правило, называют сыном Сигмунда и внуком Вёльсунга – последнее имя часто идентифицируют с Одним) и культурный герой – человек (например, Манн в более поздних германских текстах).

В «Старшей Эдде» не представлено характеристик таких вариантов образа культурного героя как герой и человек, поэтому мы рассматриваем функцию добывания знания культурным героем в образе Одина – верховного германского бога.

Один является главным древнегерманским культурным героем архаических мифов.

Основная особенность Одина как героя архаического мифа заключается в том, что он является

культурным героем и демиургом одновременно [1:32]. В отличие от духов, представляющих спонтанные силы природы, этот предок символизирует общину, которая отождествляется с настоящими людьми. Частично речь идет о тотемических предках некоторых пород животных и также некоторого человеческого рода, который рассматривает данных животных как своих сородичей. Даже в этнических группах, где тотемизм существует только в виде пережитков, сохраняются имена животных, которыми называют предков или с которыми предков отождествляют. Но даже отсутствие таких наименований для предков не говорит об отсутствии тотемизма в данной этнокультуре. Одним из проявлений тотемизма является способность предков принимать форму животных или постоянное сопровождение предка каким-либо животным, которое становится своеобразным атрибутом этого предка. Так, постоянными сопровождающими Одина являются вороны и волки, поэтому древние германцы отождествляли Одина именно с этими животными. Эти животные-символы олицетворяют основные характеристики Одина. Волк – очень сильное животное, часто действующее в одиночку. Это «героическое» одиночество подчеркивает особенность образа жизни древнего германца: каждый, по сути, волк-одиночка. Он может жить в «стае», в родовом племени, но он может выжить один. Ворон во многих древних мифологиях символизирует мудрость. Один является хранителем мудрости, которую он передает другим богам и людям.

Главная характеристика культурного героя выражается в том, что он добывает блага культуры (огонь, полезные растения, инструменты, ритуальные объекты и социальные институты) и даже природы (звезды, небесные тела). Так, Один, являясь культурным героем, добывает руны и приобретает магические знания. Добывание ценностей иногда принимает форму похищения объекта культуры у первоначальных хозяев. Такое похищение требует обладания силой, умом, физической ловкостью или хитростью. Предки – культурные герои могут не только добывать природные или культурные объекты, но и устанавливать порядок (в природе, в социуме, в идеологии созданного им мира). В этом заключается характеристика героя как демиурга. Он творит мир с определенными законами или меняет уже существующие законы, чтобы принести благо членам рода.

Необходимо отметить еще одну черту культурного архаического героя. Он может выступать и как мифическое существо, может быть вознесен-

ным в ранг бога и одновременно может быть четко персонифицирован как собственно герой, уничтожающий чудовищ или борющийся с силами, которые угрожают существованию его рода. Культурный герой не является всемогущим богом, и повествование о нем обязательно содержит историю обретения им сверхъестественных способностей.

Все эти характеристики культурного героя определяют одновременное сочетание в нем божественного и земного начал.

Так, Один, являясь верховным богом и владея магическими знаниями, зачастую в повествовании ведет себя как обычный человек, проявляя черты, не свойственные богу, такие, например, как слабость, подверженность обману, его также можно победить, и он уязвим как обычный человек. Эти черты проявляются в различных ситуациях, которые порой очень приближены к земным, к тому, что может случиться с любым человеком.

В различных культурах Европы и Азии обнаруживается мотив добывания героем знания, жизненной мудрости. С целью выделения особенностей добывания знаний германским героем мы сравниваем германский мотив добывания знаний с аналогичными мотивами в индоевропейских культурах.

Мотив обретения героем знаний во многих культурах неизменно связан с символами источника и дерева.

Индийские жрецы, поющие гимны Ригведы, указывают на существование источника Апас, который содержит космические воды. Любая река стремится к морю. Считается, что при этом реками руководит солнце или олицетворяющий его силу бог Савитар. Руслу рекам копает бог Индра. Реки прокладывают руслу, следуя за идущими впереди богами. Реки принимают приносимые им жертвы и при этом рассыпают блага. В гимнах Ригведы многократно упомянут змей Вритра. Согласно преданию, этот змей преградил скалой Вала путь семи рекам ариев (ариями себя называют индоевропейцы). Кроме семи рек скала Вала заперла сокрытые жадными демонами Пани богатства ариев – коров, утренние расцветы, а вместе с ними и саму жизнь. Бог Индра, прибегнув к помощи певцов ангирасов, убил змея Вритру, пробил копьём-ваджрой скалу Вала и выпустил на волю семь рек ариев и их коров. Вслед за этим утренняя заря Ушас сменила сестру Ночь. Это предание излагают два ведических гимна: [Ригведа X, 108]

Пани и Сарама

1.

(Пани:) В поисках чего пожаловал сюда Сарама? Ведь изнурителен путь так далеко на чужбину. С каким поручением к нам? Что явилось поводом? Как перебралась ты через воды Расы?

2.

(Сарама:) Я рыщу, посланная как вестница Индры, В поисках ваших несметных сокровищ, о Пани, Из страха, что перепрыгну, помогла она нам в этом. Так я перебралась через воды Расы.

3.

(Пани:) Что это за Индра, о Сарама? Как выглядит (тот), Чьей вестницей ты примчалась сюда издалека? Придёт он (сам) – дружбу заключим с ним, И станет он повелителем наших коров.

4.

(Сарама:) Я знаю его (как) не поддающегося обману, он сам обманывает (других), (Тот), чьей вестницей я примчалась сюда издалека. Не скроют его глубокие потоки. Лежать вам, Пани, убитыми Индрой!

5.

(Пани:) Эти коровы, Сарама, которых ты искала Порхая, милая над пределами неба, Кто ж их тебе выдаст без борьбы? А оружия у нас острое.

6.

(Сарама:) Слова ваши, Пани, (ещё) не войско. Пусть будут тела (ваши) мерзкие неуязвимыми для стрел, А путь, чтобы добраться (к вам), пусть будет непреодолимым. В обоих случаях Брихаспати не помиует.

7.

(Пани:) Эта сокровищница, о Сарама, в основании скалы Переполнена быками, конями, богатствами. Пани, которые хорошие сторожа, охраняют её. Напрасно пришла ты по оставшемуся следу.

8.

(Сарама:) Сюда придут риши, возбуждённые сомой: Аяся, Ангирасы, Навагва. Они поделят между собой это запертое стадо коров. Тогда Пани изрыгнут эту речь.

9.

(Пани:) Раз уж ты, Сарама, пришла, Вынужденная на это божественной силой, Я тебя сделаю сестрой. Не уходи снова! Мы выделим тебе, милая, часть коров.

10.

(Сарама:) Знать не знаю, ни братства, ни сестричества! О том знают Индра и Ангирасы, внушающие ужас. Они показали мне жажущими коров, когда я ушла.

Подальше убирайтесь прочь отсюда, Пани!

11.

Поднимайтесь, Пани, как можно дальше! Исчезающие коровы пусть уйдут правильным путём, Те, что спрятаны, которых нашли Брихаспати, Сома, давящие камни и вдохновенные риши! [Ригведа IV, 19].

В кельтской мифологии символ источника и дерева представлен следующим образом: в центре Мидкварта (средний двор мироздания) высится священное дерево – столб дома Да Дерга. У его основания находится источник. Источник Вдохнове-

ния заключает в себе божественную мудрость. Стоящий над источником ореховый куст роняет в его воду плоды. Эти плоды мудрости ели божественные лососи и поэтому они знали все обо всем. Кельтский прообраз Одина – Финн Маккул обрел мудрость благодаря лососю Финтану, обитавшему в источнике, скрытом ветвями ореха. Согласно преданию, он поймал этого лосося, но во время приготовления обжег им свой палец, и затем ему было достаточно прикусить этот палец, чтобы получить какое-нибудь предсказание или совет от духов [2:229].

Особенностью кельтского мотива обретения знания является то, что символ дерева и способ получения знаний трансформирован согласно культурной традиции Британии. В связи с тем, что основным промыслом на Британских островах является рыболовство, в мотив добавлен лосось как символ мудрости, прикоснувшись к которому герой постигает смысл мироздания и вещей. Символ дерева в кельтской мифологии реализован следующим образом: Волшебник Мерлин хранил короля Артура, давая советы и предсказывая грядущее, представляя доброе начало. Олицетворением зла Нимуе явилась прямо противоположной Мерлину силой. Однажды Нимуе выступила очаровательной владычицей озера, иначе называемой Вивиан, и, приворожив к себе Мерлина, выведала у него знания о магии и мироздании. Мерлин после этого лишился сил и был заключен Нимуе в заколдованное дерево. С той поры голос Мерлина можно услышать в шелесте листьев.

В древнегерманской мифологии представлено наиболее полное по сравнению с другими мифологиями описание процесса обретения героем знания. В центре Мидгарда находится мировое дерево – ясьень Иггдрасиль. Это самое высокое дерево в мире. Оно соединяет небо, землю и подземный мир. Его крона восходит к небесному миру богов – Асгарду, ствол и ветви простираются вдоль земного мира – Мидгарда вплоть до края земли – Утгарда, а его три корня опускаются в Нифльгейм – подземное царство. Для дальнейшего анализа мотива обретения Одном знаний нам представляется важным рассмотреть символ дерева Иггдрасиль. Слово «Иггдрасиль» на исландском означает: «Yggs Pferd» (боевой конь Игга). Игг – одно из многих имен Одина, означающее «ужасный». Таким образом, дерево Иггдрасиль посвящено самому Одину и принадлежит ему [3].

Германцы полагают, что боги вершат суд под ясенем Иггдрасиль. Они собираются у священного дерева ежедневно. Этот ясьень самое большое и прекрасное дерево во вселенной. Его ветви простёрты над миром и поднимаются выше небес. Три корня поддерживают Мировое Древо. Один из корней называется Хвергельмир, и он уходит в подземный мир Нифельгейм, и шумит под корнем поток, именуемый Кипящий Котёл. Из него вытекают все реки мира. Под другим корнем скрыт источник Мимира. В нём заключены знания и мудрость. Около него боги и вершат судьбы мира. Под третьим корнем расположен источник Урд, около которого норны определяют судьбу мира и в том числе богов.

Здесь проявляется первая особенность германского культурного героя – он, наряду с обычными людьми, подчинен судьбе. На Одина также распространяется предсказание о судьбе всего мира, так как он сам является частью этого мира. Он, как и герои других индоевропейских мифологий, стремится узнать судьбу мира. Но процесс этого познания в культуре древних германцев своеобразен. Наиболее ярко мотив добывания знания, культурного блага описан в песни «Речи Высокого» «Старшей Эдды».

Приведем описание этого процесса познания рун, вложенное в уста самого Одина [4: строфы 138–141].

Veit ek, at ek hekk vindgameiði á nætr allar níu, geiri undaðr ok gefinn Óðni, sjalfr sjalfum mér, á þeim meði er manngi veit hvers af rótum renn.	Знаю, висел я в ветвях на ветру девять долгих ночей, прозенный копьем, посвященный Одину, в жертву себе же, на дереве том, чьи корни сокрыты в недрах неведомых.
Við hleifi mik sældu né við hornigi, nýsta ek niðr, nam ek upp rúnar, ærandi nam, fell ek aprt þaðan.	Никто не питал, никто не поил меня, взирал я на землю, поднял я руны, стена я их поднял – и с дерева рухнул.
Fimbulkjóð níu nam ek af inum frægja syni Bólþorns, Bestlu föður, ok ek drykk of gat ins dýra mjaðar, ausin Óðreri.	Девять песен узнал я от сына Бельторна, Бестлы отца, и меду отведал великолепного, что в Одрерир налит.
Þá nam ek frævask ok fróðr vera ok vaxa ok vel hafask, orð mér af orði orðs leitaði, verk mér af verki verks leitaði.	Стал созревать я и знания множить, расти, процветая; слово от слова слово рождало, дело от дела дело рождало.

Один висит 9 ночей на дереве Иггдрасиль, прозенный собственным копьем, и только после этого ему даются руны и он постигает их тайный смысл.

Данный мотив обретения Одном знаний говорит о своеобразии германского мировоззрения и аксиологической системы. (Аксиология – философское учение о ценностях как основаниях целенаправленной деятельности человека [5]). Каждый германец имеет определенную задачу, которую он должен выполнить, и он четко знает свои функции в мире, которые даны ему для выполнения этой задачи. Один знает, что миру суждено погибнуть, но тем не менее он начинает готовиться к битве, собирая в Вальгалле самых смелых воинов. Он не может бездействовать, хотя знает, что мир идет к концу. Один – создатель этого мира и одновременно его

часть, и он должен привести этот мир к своему логическому завершению, пусть даже ценой собственной жизни. Он – верховный бог, и поэтому его функция в мире – самая главная.

В этом заключается вторая важная особенность германского культурного героя – он всегда до конца выполняет свою функцию в мире и достигает той цели, ради которой он пришел в мир.

При этом в древнегерманских мифах ни разу не упоминается о том, что Один пытался хитростью или обманом завладеть этими знаниями. Обман с целью получения необходимого предмета больше свойствен славянской и азиатской мифологии. Там герои мифов обманывают стража того или иного блага культуры. Например, согласно древнегреческому мифу, Прометей украл огонь у бога огня Гефеста, который являлся его другом.

Один как германец не может украсть благо культуры или убить за него. Древние германцы – прежде всего войны и привыкли побеждать в сражении, т. е. добывая себе награду в честном поединке. Этот поединок может принимать различные формы – от настоящего военного сражения до внесения определенной платы за получение культурного блага. Так, бог Один, являясь верховным и самым могущественным богом германцев, жертвует собой ради обретения мудрости. Знание – главная сила и условие для выживания древнего германца, причем это знание – не абстрактное, а имеет вполне конкретную практическую направленность.

В древнеисландском языке существует особое понятие «*manvit mikit*» – «мудрость великая». Именно его использует Один в своих Речах, обращаясь к собеседнику (песнь «Речи Высокого», «Старшая Эдда»). Это словосочетание состоит из 2 лексических единиц: существительного *manvit* ('mother wit', native intelligence, common sense, good sense, worldly wisdom – материнская мудрость; природный ум, сообразительность; здравый смысл; здравый смысл; дословно мудрость) [6] и прилагательного *mikit*, которое имеет значение: *great* (великий), *large* (большой) [6].

Мудрость – это те знания, которые человек приобретает в течение жизни на своем собственном опыте. Но это не просто владение абстрактными знаниями, а прежде всего умение затем использовать их на практике, что жизненно необходимо для человека того времени. И Один, понимая, что именно знание прежде всего необходимо германцу, приносит себя в жертву за право обладания им и, что более важно, право передать это знание остальным.

Таким образом, характеристики Одина как верховного бога древнегерманской мифологии резко отличаются от характеристик подобных богов в других индоевропейских мифологиях, где мир богов резко отделен от мира людей и боги могут только мешать или помогать смертным, но никогда не стремятся дать людям ценностную ориентацию в жизни и аксиологические знания. Древнегерманский бог Один не является сверхсуществом, он полубог и сочетает в себе качества как суперсущества,

так и простого человека. В сознании древних германцев нет резкой границы между богами и людьми. Их миры тесно соприкасаются и взаимодействуют друг с другом. Отличие богов от людей заключается лишь в том, что они наделены какой-либо сверхсилой, особыми умениями, особыми функциями, которых нет у простого человека. Эти функции всегда связаны с владением магией. Особенностью древнегерманской мифологии является то, что в магических функциях богов ярко выражено языческое начало. Один сочетает в себе две функции: бога и мага, что редко встречается в других мифологиях. С одной стороны, Один – верховный бог, царь богов и их отец, «всеотец» (в текстах употребляется его второе имя „*Alfadir*“). Но у него тесные отношения и с земными царствами. Он как царь стоит в начале скандинавских и англосаксонских королевских династий. В «Саге об Инглингах» он, в частности, первый царь, царь-воин, завоеватель, основатель.

С другой стороны, он маг, владеющий высшими формами магии в противопоставлении низшим и пренебрегаемым формам, принадлежащим богам третьей функции – Ванам. Шаманская практика существует в его даре наряду с теми функциями, которые воспринимаются как непосредственно индоевропейские, а именно с интеллектуальными возможностями (счет, изобретательность, предвидение, поэтическое искусство и т. д.) [7: 141]. Было бы искусственным разделять в Одине магию и знание, то, что зависит от мощи ума, и то, что проявляется в его состоянии «одержимости»: в индоевропейском мире, как и в любом древнем, магия и разум, знание не разделяются.

Таким образом, Одина выделяет из ряда богов других мифологий его стремление к овладению высшим знанием.

Провисев на древе девять ночей и отдав великану Мимиру свой глаз, Один познает мудрость и судьбу всех богов. Мимир дает ему руны. Один узнает о предстоящем восстании против него великанов в Муспельгейме и о том, что его проглотит огромный волк Фенрир. Чтобы подготовиться к битве, он забирает с поля боя самых смелых воинов. Это говорит о своеобразной форме фатализма, отличной от других культур. Германцы верили в судьбу, рок (именно поэтому у них таким уважением и почетом пользовались прорицательницы – вельвы). Один понимает и признает неизбежность будущего и поэтому полностью подчиняется судьбе. Но он как германец должен полностью пройти свой жизненный путь и выполнить те задачи, которые перед ним стоят. Важнейшей для Одина задачей является спасение мира и всех германцев в частности. В связи с тем, что у германцев было очень развито чувство клана, семьи и рода, главной целью любого древнего германца было сохранить жизнь своих потомков. Один понимает, что сделать это он может только с помощью знания, полученного взамен принесенной собственной жертвы.

Таким образом, анализ мотива обретения знаний в древнегерманской мифологии позволяет

выделить следующие основные черты древнегерманского культурного героя:

- подверженность судьбе и ее принятие, несмотря на божественное происхождение;
- четкое осознание своих функций и задач в мире и выполнение этих задач любым путем;
- обязательное выполнение условия «платы за достижение цели».

Особенность данных характеристик и вытекающее отсюда своеобразие мировоззрения древних германцев объясняется, на наш взгляд, естественной изолированностью данного этноса от континента, что оказалось залогом яркого своеобразия германского языка, мифологии и всего строя духовного и материального бытия.

Литература

1. Категории мифических героев. Мифологический словарь / под ред. Е. М. Мелетинского. – М.: БРЭ, ЛАДА-МАКОМ, 1992 - <http://www.countries.ru/library/mif/mifkg.htm>.
2. Кельтская мифология: энциклопедия. – М.: Изд-во «Эксмо», 2004. – 640 с.
3. Germanische Goetterwelt - Web document: <http://www.askywalker.com/wickinger.html>.
4. Havamal – песнь «Речи Высокого» / «Старшая Эдда» - Web document: <http://www.norse.narod.ru/edda>.
5. Словарь философских терминов. – М.: Инфра-М., 2004.
6. Древнеисландско-английский словарь. – Web document: <http://www.northvegr.org/zoega/index002.html>.
7. Дюмезиль, Ж. Верховные боги индоевропейцев / Ж. Дюмезиль. – М.: Наука, 1986. – С. 141.