

АЛЕКСЕЙ НЕДОЗРЕЛОВ

---

# Эволюция архетипов в ирландской традиции



Алексей Недозрелов

**Эволюция архетипов в  
ирландской традиции**

«Издательские решения»

**Недозрелов А.**

Эволюция архетипов в ирландской традиции / А. Недозрелов —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-935861-5

Актуальность исследования архетипов важна не только с исторической точки зрения. Огромное значение имеет влияние, оказываемое архетипами на человека и его судьбу, во все времена и во все эпохи. Поэтому изучение архетипов помогает понять и проследить, как и на основе чего люди выстраивали свой жизненный путь, систему ценностей и жизненные ориентиры, и как это продолжают использовать люди в современном нам мире, какие архетипы и мифологемы до сих пор актуальны, а какие уже отжили свое и устарели.

ISBN 978-5-44-935861-5

© Недозрелов А.  
© Издательские решения

## Содержание

Введение	6
Актуальность	6
Цели и задачи	7
Хронологические рамки	8
Предмет и объект исследования	9
Принцип исследования	10
Мифологические циклы	11
Проблемные зоны	12
Источники	14
Историография	15
Особенности кельтских архетипов	16
Особенности женских архетипов	18
Часть 1. Эпоха богов	21
Нуаду. Архетип становления	21
Конец ознакомительного фрагмента.	22

# **Эволюция архетипов в ирландской традиции**

**Алексей Недозрелов**

© Алексей Недозрелов, 2018

ISBN 978-5-4493-5861-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## **Введение**

*С благодарностью выдающемуся культурологу и медиевисту  
Геннадию Геннадьевичу Пикову, под руководством которого была  
написана эта книга.*

## **Актуальность**

Времена меняются, каждое время несет с собой новую культуру, новых богов, новые архетипы. И как течение времени влечет за собой развитие культуры, так и развитие культуры вызывает эволюцию архетипов. Языческие боги и герои, являясь архетипами, влияли не только на религиозную жизнь, но и на жизнь общества в целом, и смена архетипов определяет не только смену религиозной парадигмы, но и выбор человеком своего пути и способа жизни. Поэтому актуальность данной темы обуславливается не только описательным интересом происходивших процессов, оно показывает динамику развития общества и общественных идеалов, моральных и психологических ориентиров, путей, по которым люди стремились выстраивать свою жизнь.

Актуальность исследования архетипов важна не только с исторической и культурологической точек зрения. Огромное значение имеет влияние, оказываемое архетипами на человека и его судьбу, во все времена и во все эпохи. Поэтому изучение архетипов помогает понять и проследить, как и на основе чего люди выстраивали свой жизненный путь, систему ценностей и жизненные ориентиры, и как это продолжают использовать люди в современном нам мире, какие архетипы и мифологемы до сих пор актуальны, а какие уже отжили свое и устарели.

## **Цели и задачи**

Основными задачами этой книги является попытка проследить общую динамику эволюции ирландских языческих архетипов, попытка понять, что каждый из приведенных архетипов дал ирландской культуре и мифологической истории, какие пути и способы жизни они приносили людям. Другая задача – дать четкое описание каждого из этих архетипов, понять, что он из себя представлял и что было для него характерно.

Таким образом, можно выделить две основные задачи: изучение самих архетипов и изучение процесса их эволюции, что позволит полнее воссоздать образ мира и системы ценностей древней Ирландии. Соответственно, цели работы – воссоздание образа мира и системы ценностей древней Ирландии, а также анализ их эволюции.

## Хронологические рамки

Данная книга посвящена исследованию ирландских архетипов в достаточно четком временном интервале. Начинается этот интервал с, собственно, сотворения времени. Вернее сказать, с последнего его сотворения, когда Племена Богини Дану пришли в Ирландию.

Далее, в соответствующей главе, этот момент будет рассмотрен подробно, и я подробно расскажу, почему считаю создателем времени (как, собственно, и ирландского «мира») Нуаду, вождя Племен Дану, а то, что было до его прихода – «временем без истории» (или историей без времени). Конечно, и этот мир, и сопутствующий ему временной поток создавали и до (предшествующие волны завоевателей Ирландии), и после него, но это не важно.

Не важно то, что было раньше, поскольку, придя в этот мир, Нуаду заново его создал, и все, что было до этого, превратилось в строительный материал. После Нуаду «пересоздать» этот мир пытался Аморген, друид Сыновей Миля, или гойделов – следующей волны завоевателей острова. Но Аморген, в отличие от Наду, не смог сделать этот мир новым, «своим»: все, что создал Нуаду, осталось на своих местах, и Сыновьям Миля пришлось не только мириться, что этот мир уже имеет свою историю, но и учиться жить с этой историей.

Заканчивается исследуемый временной промежуток во время прихода св. Патрика. Заканчивается эпоха языческих богов – Энгус уступает Патрику, предчувствуя, что его эпоха, эпоха старых богов завершилась, и пришла эпоха богов новых, более добрых и гуманных; что мир изменился, и ему нужны новые архетипы, новые ориентиры, новые способы жизни и новые ценности. Заканчивается эпоха языческих героев: Ойсин, вернувшись из Тир Нан Ог, обнаруживает, что его эпоха, эпоха фениев давно завершилась, превращается в слепого старика и передает Патрику историю о фениях и Фианне. Эпоха языческих архетипов завершена, наступает эпоха новых, христианских архетипов, требующих отдельного исследования.

## **Предмет и объект исследования**

Стоит отметить, что основным объектом исследования в данной работе являются мужские архетипы, причины чего будут подробно разъяснены в разделе, посвященном женским архетипическим образам древней Ирландии. Можно выделить два основных объекта исследования: собственно ирландские архетипы изучаемой эпохи и процесс и динамика их эволюции. Предметом исследования является культура и мифология Ирландии эпохи язычества, ее образ мира и система ценностей.

## Принцип исследования

Сразу возникает вопрос, по какому принципу систематизировать архетипы, на основе каких архетипов выводить общую динамику, ведь если брать все существовавшие образы ирландской традиции, то можно просто утонуть в материале.

В данной работе для систематизации архетипов используются принцип героизма и принцип деяния – деяния как создания мира, будь то первоначальные акты творения, акты его доработки или обновления. Во многом это основано на концепции Джозефа Кэмпбелла, согласно которой мир нуждается не только в сотворении, но и в постоянном обновлении, привнесении в него новой движущей силы. «Героизм активного действия является движущей силой космогонического цикла, привносящей жизнь в текущий момент, не давая угаснуть тому импульсу, который изначально привел в движение мир» [14, стр. 333].

И если созданием и доработкой мира занимаются боги, то его обновление, привнесение в него новой жизни – дело земных героев. Поэтому данная работа состоит из двух основных частей – эпохи богов и эпохи героев.

В эпоху богов принципы героизма и деяния сочетаются с принципом верховной власти – как правило, наибольшее влияния на этот мир оказывают те боги, которым принадлежит власть. Однако, в эпоху героев ситуация меняется – теперь деяния, главным образом, совершают не сами правители, а их паладины.

Так, примечателен эпизод из сказания фениевского цикла «Битва на Белом Берегу»: во время битвы с иноземными захватчиками гонец от Финна прибывает к верховному королю с просьбой о помощи, на что король отвечает отказом. Но нигде не упоминается имя этого верховного короля (хотя указано даже имя прибывшего к нему гонца), поскольку это не актуально. Потому что деяние совершает не он. Конечно, мы догадываемся, что это был Кормак, но в данном случае это не имеет ровно никакого значения.

## Мифологические циклы

В ирландской традиции принято выделять следующие мифологические циклы:

1. Мифологический цикл, посвященный переселению на остров доисторических народов, приходу расы богов, известных как Племена Богини Дану, и их деяниям;

2. Цикл легенд о Сыновьях Миля, последней волне завоевателей Ирландии, и их взаимодействиях с Племенами Богини Дану;

3. Уладский цикл, известный также как «цикл Красной Ветви», который, в первую очередь, описывает деяния Кухулина при дворе его дяди Конхобара;

4. Цикл Фианны, посвященный героическим деяниям фениев под предводительством Финна Мак Кумала, ядром которого является история любовного треугольника между Финном, его невестой Грайне и племянником Диармайдом;

5. Легенды о ирландских святых и «Маленьком народце».

Первые два мифологических цикла анализируются в первой части данной работы – «Эпоха богов». В ней рассматриваются архетипы Нуаду, Луга, Дагды, Мананнана и Энгуса. Уладскому циклу и циклу Фианны посвящена вторая часть работы – «Эпоха героев». В ней рассматриваются архетипы Кухулина и Финна МакКумала.

Может возникнуть вопрос, почему из этих мифологических циклов эпохи героев взято всего по одному образу. Но именно вокруг этих образов закручивается мифологический цикл, и именно эти герои были олицетворением качеств, для него характерных.

Конечно, были и другие герои, но они выступают как носители этих качеств, в то время как Кухулин был олицетворением качеств, присущих героям Красной Ветви, а Финн олицетворял качества, присущие воинам Фианны. Анализ архетипов эпохи героев займет значительно больше места, чем анализ архетипов эпохи богов – ведь если мифологический цикл посвящен всем богам в частности, то, например, уладский цикл посвящен в первую очередь Кухулину, и чтобы разобрать его образ, нужно рассмотреть почти все сказания этого цикла. Последний мифологический цикл здесь не рассматривается, поскольку представляет другие, христианские архетипы и другую эпоху.

## Проблемные зоны

При работе с мифологическим циклом может возникнуть ряд трудностей. Особо выделим две: влияние христианских хронистов, записывавших языческие легенды, а также структура и логика самого мифа.

Одной из главных сложностей в изучении ирландской мифологической традиции является влияние христианства. Дошедшие до нас сказания в большинстве своем начали записываться с девятого века христианскими монахами, которые, естественно, оставляли свой отпечаток в записываемых легендах, по необходимости корректируя их.

Части сказаний посчастливилось сохранить свою изначальную форму, или, по крайней мере, не подвергнуться серьезным искажениям, но местами под слоем христианских корректировок сложно найти ту основу, которая сохранилась от древнего предания. Поэтому приходится признать, что определенная погрешность в исследовании может присутствовать. С другой стороны, мы имеем именно ту мифологическую традицию, которая до нас сохранилась, и именно с ней предстоит работать.

Для решения этой проблемы часто используется термин «псевдоистория». Псевдоисторией в ирландской историографии начиная с Т. О'Рахилли называют совокупность раннесредневековых генеалогий, хронологических сборников и преданий, созданных монахами и филидами.

Все эти источники часто исторически недостоверны и стремятся примерить дохристианские мифологические и генеалогические данные с библейской и античной историей, ставшими известными в Ирландии после принятия христианства. Э. Мак-Нилл использует другой термин – синтетическая история, подразумевающая тот самый синтез местной и христианской традиций в отношении к прошлому. К тому же важно, что псевдоистория воспринималась ее компиляторами как вполне реальная история и порой содержит зерна исторической действительности.

Другой сложностью является сама структура и логика мифа. При изучении мифов можно столкнуться с массой противоречий, кажущейся бессмыслицей или нелогичностью. Однако, миф имеет свою логику, что хорошо описал Я. Э. Голосовкер в своей «Логике мифа», где он задал вопрос, существует ли в кругу наук наука, изучающая логику воображения: «Со времен Аристотеля мы приняли логику как логику здравого смысла (с дефисом „разум“). Но я позволю себе спросить: как обстоит дело с воображением, которое порой отбрасывает от себя здравый смысл и вызывает самый разум с его формальными категориями на поединок? ... Многие философы-классики пренебрегали воображением в смысле его познавательной способности, более того, они видели в воображении помеху для познания, обвиняя его во всех познавательных грехах. Но их собственный грех был самым тяжким из всех философских грехов: они отождествляли аффективное состояние с деятельностью воображения, ставили знак равенства между *imaginatio* и *affectus* и любое затемнение или искажение истины под влиянием аффективного возбуждения вменяли в вину воображению. ... Мышление идеями и само порождение идей есть деятельность воображения. Мышление образами как деятельность воображения есть одновременно мышление смыслами. В так называемом мифологическом мышлении это дано обнажено: там образ есть смысл и значение. Там миф есть, так сказать, воплощенная теория: древние космогонии и теогонии суть такие теории – описание и генеалогическое объяснение мира» [4, стр. 9].

Также Я. Э. Голосовкер дает объяснение смысла мифических метафор: «...ведь смысл Химеры не в том, что фантастический образ Химеры можно свести к сочетанию трех кусков: куску льва, куску козы и куску змеи, или разновидности восточного дракона. Смысл образа Химеры также не в том, что она огнедышащий вулкан, ибо из пасти ее вылетают огонь и дым,

и не в том, что она грозная туча и вихрь, ибо шерсть ее сверкает, как молния, и она сама крылатая, как вихрь, и мохнатая, как туча. Для нас смысл этого крылатого, трехтелого, огнедышащего, всеми цветами радуги переливающегося дракона – в его невероятности и нелепости, которая нас одновременно и ужасает и восхищает. Но когда в мифе огненное дыхание этого дракона угасло, краски померкли, крылья бессильно распластались по земле – Химера исчезает: перед нами лежит холодеющее чудовище – красоту сменило уродство, мы вместо Химеры видим только нелепость» [4, стр. 16].

Кроме того, он дает объяснения многим встречающимся в мифах противоречиям и объясняет саму логику мифа: “ Мы увидим в логике мифа нечто чрезвычайно любопытное и двойственное: мы увидим явно «абсолютную логику», но построенную скрыто на основе «логики относительности» и при этом в конкретных телесных образах... Мы видим, что воображаемый, имагинативный мир мифа обладает часто большей жизненностью, чем мир физически данный, подобно тому, как герой иного романа бывает для нас более жизненным и конкретным, чем иное, когда-то жившее историческое лицо. ...Мы можем сказать, что миф... есть запечатленное в образах познание мира во всем великолепии, ужасе и двусмыслии его тайн. ... Его жизнь, жизнь героя и всех связанных с ним существ, протекала в мифах не одной, а многими жизнями в самых разнообразных комбинациях, вплоть до смерти героя, всем по-разному ведомой и в конце концов часто вовсе неведомой. ...И тем не менее во всем этом смысловом хаосе, созданном веками, есть своя логика и законы этой логики, знание которых может помочь нам не только понять, но и упорядочить и реконструировать древние, уже затерянные мифы. ... Если мы зададимся целью раскрыть воображение с его познавательной стороны, то есть дать гносеологию воображения или же «имагинативную гносеологию», мы неминуемо придем к проблеме логики воображения, которая и будет в данном случае энигматической логикой» [4, стр. 19]. При этом он вводит термины «энигматическая логика» и «энигматическое знание» – знание, которое всецело обязано воображению.

## Источники

Основными источниками по ирландской мифологической традиции являются записи христианских монахов. Наиболее ранним манускриптом считается сборник преданий, называемый «Книга Бурой Коровы», который дошел до нас фрагментом в сто тридцать восемь страниц. О его писце, Маэл Муйре, известно лишь то, что в 1106 году он был убит разбойниками в церкви в Клонмакноисе. Более объемный и более поздний манускрипт – Лейнстерская книга, по преданию, представляющая собой компиляцию XII века, созданную Финном Мак-Горманом, епископом Килдэйрским.

Относительно меньшую ценность имеют Баллимотская книга и Желтая книга из Лекана, созданные в конце XIV века, а также Леканская и Лисморская книги, датируемые XV веком. Также до нас дошло множество менее крупных манускриптов с такими сказаниями, как «Битва при Мак Туиред». В данной работе сознательно не используются такие источники, как, например, археологические, поскольку их использование, на мой взгляд, более уместно для других областей исторической науки, требует других методов исследования и не всегда встраивается в концепцию реконструирования древней модели мира.

## Историография

Изучение кельтской мифологии в России началось в первой половине XIX века и было связано с творениями Джеймса Макферсона, Вальтера Скотта и Роберта Бернса, вызвавшими широкий интерес к кельтской культуре. Наибольший вклад в отечественной историографии в изучение кельтской мифологии внесли работы А. А. Смирнова («Ирландские саги», «Ирландская сага о смерти короля Муирхертаха, сына Эрк» и др.), С. В. Шкунаева («Предания и мифы средневековой Ирландии», «Похищение быка из Куальнге»), Т. А. Михайловой («Номинация смерти в гойдельских языках: к проблеме реконструкции кельтской эсхатологии» и др.), В. П. Калыгина («К истокам древнеирландского этимологического мифа», «Древнеирландская богиня Brigit в сравнительно-исторической перспективе») и других выдающихся кельтологов. Изучением ирландских архетипов в том или ином виде занимались многие исследователи, поскольку без этого плацдарма трудно говорить о каком-то исследовании мифологической традиции, но в большинстве своем для того, чтобы дать какие-то описательные характеристики и двинуться дальше.

Специальным исследованием кельтских архетипов занималась Н. С. Широкова («Мифы кельтских народов», «Огмий – кельтский бог-связыватель»), сопоставляя их с античными архетипами. Из зарубежных кельтологов можно отметить таких исследователей, как К. Мак-Кон, Т. О'Рахилли, Э. Мак-Нилл, братья Альвин и Бринли Рисы, П. МакКан, Ф. Леру, К. Гионварк, Л. Бранах, Ф. Бирн, и др. Но данная тематика до сих пор таит больше вопросов, чем ответов, а обобщающие или специальные работы по эволюции архетипов в ирландской традиции (по крайней мере, русскоязычные) неизвестны.

## Особенности кельтских архетипов

В начале попробуем определить, что же собой представляли языческие боги. Чтобы остаться в рамках научной адекватности, сойдемся на том, что это прежде всего архетипы, являющие собой определенные общественные идеалы. И раз мы заговорили об архетипах, будет нелишним упомянуть, какие представления на этот счет сложились в психологической науке. Не вдаваясь в глубины психоанализа, обозначим основные функции архетипа, выделенные К. Г. Юнгом, родоначальником теории архетипов:

1. подсознательный социальный идеал;
2. коллективный образ мужчины (если речь идет о мужском архетипе);
3. индивидуальные представления о мужских качествах;
4. непререкаемый авторитет;
5. возможно, в какой-то мере восприятие полубессознательного психического комплекса;
6. посредник между сознанием и бессознательным, уводящий людей вглубь своей души, дающий человеку знание о себе и воздействующих на него силах, хотя всегда неполное, поскольку коллективное бессознательное неисчерпаемый океан и образы, возникающие из него, бесчисленны.

Боги не являются абсолютными и вездесущими, их смысл не в этом. Думаю, главный их смысл в том, что они указывают путь, задают ориентир, к которому нужно стремиться. Что нужно человеку после того, как ему дали путь? Конечный результат, точку назначения, в которую он должен прибыть, и мотивацию движения вперед. И помощь на пути, поддержку в преодолении препятствий.

Здесь мы подходим к базовой идее, на которой зиждутся языческие архетипы, и рассматривать ее лучше в сравнении с идеей христианской – ведь именно христианство в конечном итоге вытеснило язычество. Что делает христианин, когда хочет получить помощь от бога? Исходя из того, что все сущее – результат промысла божьего, он просит бога принять меры и как-то повлиять на ситуацию.

Но в язычестве этот механизм не работает. Языческие боги не выполняют чужую работу. Мало кто будет спорить, что человек обычно бездействует не потому, что ничего не может сделать – если он не скован по рукам и ногам, то хоть что-то он сделать может. Гораздо чаще бездействие происходит от того, что человек не верит в свои силы, в возможность осуществить задуманное, или в то, что результат будет стоить затраченных усилий. Или от нехватки каких-то качеств – смелости, решимости, мужества, или чего-то еще. И языческие боги дают человеку то, что необходимо для действия – они дают необходимые качества.

Возможно, дело в простом психологическом приеме, успешно используемом в психотерапии – в уподоблении. Испытывая недостаток в каком-то качестве, человек просит его у бога, и уподобляется ему, поступая так, как бы поступил бог. Естественно, это требует колоссального личного напряжения, но тот, кто не может его проявить, объявляется недостойным – зачем пытаться дать помощь тем, кто даже не может ее принять?

Но это не означает, что боги сами никогда ничего не сделают для человека. Например, Мананнан спас короля Фиахна Лурга, явившись к нему во плоти без всяких призывов о помощи. Но, может быть, в том-то и дело, что Фиахна Лург никого о помощи не просил. Он просто делал то, что должен был делать, как подобает вождю и герою. И делал бы это до своего последнего вздоха. Но на каждую силу есть сила выше. Фиахна Лург встретил противника сильнее себя, а Мананнан показал, что и тот не самый сильный. Но боги помогают достойным, а вопрос, кого же они сочтут достойным, риторичен.

С этим связана идея спасения. Язычество дает путь спасения, простой и прямой, как древко от копья. Путь, открытый для каждого – путь героя. Все, что требуется от человека –

идти по нему. Действовать. Отстоять свое право и, если понадобится, силой взять билет на дивные острова. Никто не рождается героем, но каждый может героем стать.

Христианская идея спасения более совершенна – становиться никем не нужно, христианин родился с контрактом в руках, и все, что от него требуется – соблюдать условия этого контракта, служить богу. Все определено и удобно. Язычнику в этом отношении гораздо хуже – у него ничего не определено, и никто не знает, что у него получится и кем он в итоге станет. В итоге идея действия сменяется идеей служения, которая оказалась более комфортной. Видимо, это одна из причин ухода языческих архетипов.

Есть и другие причины. Как писал Юнг, языческие архетипы опасны для современного человека, потому что для них характерна отстраненность от добра и зла, в них присутствует как божественное, так и демоническое. Хорошо то, что полезно для меня и моего рода. Мораль предельно абстрактна. Возможно, к периоду победы христианства мир действительно изменился, и требовались новые идеи с более четкой моралью. Как писал Юнг, смена архетипов происходит в направлении более универсального способа объединения качеств личности, и нет никаких оснований с ним спорить.

Думаю, главную причину эволюции архетипов стоит искать в соответствии задачи и качеств данного архетипа реальным потребностям общества. Если целью языческих архетипов было воспитание воина, то христиане задумались, что если все пойдут воевать, то выращивать хлебушек станет некому. А как мы вскоре увидим, даже архетипы воинов на разных этапах требуются разные.

Чем отличаются кельтские архетипы от архетипов других языческих культур? Главным образом, универсальностью и размытостью функций. Если античные боги были «узкими специалистами», имели свою четко очерченную область деятельности, то кельтские боги могли олицетворять совершенно различные явления и сферы деятельности. Как мы вскоре увидим, ничего не мешало одному и тому же богу быть прекрасным воином, по совместительству великим магом, заодно покровительствовать сельскому хозяйству и олицетворять верховную власть. Это приводило к известной путанице при описании кельтских богов античными авторами.

## Особенности женских архетипов

Данная глава является вводной, поскольку несет не столько исследовательскую функцию, сколько имеет задачу показать различие в динамике эволюции архетипов мужских и женских, и, по возможности, дать краткий обзор последних. Женские архетипы ирландской традиции в данной работе стоят особняком и рассматриваются отдельно, поскольку несут свои принципы и свою динамику, которая принципиально отличается от принципов и динамики развития мужских архетипов.

Как писали К. Г. Юнг и Джозеф Кэмпбелл, если мужчина архетипически представляет собой героя, покоряющего и осваивающего мир, то женщина представляется миром, который должен быть покорен и освоен. Соответственно, в один и тот же мир могут приходить разные герои из разных эпох, но это будет все тот же мир, который, возможно, на протяжении разных эпох будет оставаться прежним.

Конечно, это не значит, что сам мир не будет изменяться и эволюционировать, просто его изменения будут протекать медленнее, чем изменения образов покоряющих его героев, и его эволюция будет менее заметна на фоне эволюции мужских архетипов. Поэтому в данной работе рассматривается главным образом эволюция мужских архетипов, женские же архетипы рассматриваются как более постоянные и статичные, подверженные, вероятно, какой-то своей динамике, исследование которой – задача отдельной работы.

Многие исследователи, как зарубежные, так и отечественные (Ф. Леру, К. Гионварк, Н. С. Широкова и др.) считают, что всех ирландских богинь можно отнести к категории богинь-Матерей. У них много общего с Великой Богиней, Матерью-Землей, причем не только как покровительницей растений и подательницей плодородия, но и как олицетворением космической целостности, хранящей изобильные священные силы.

Одной из древнейших ирландских богинь была Ану, или Ана, «Мать ирландских богов», которую часто смешивают с богиней Дану, и сейчас едва ли можно точно сказать, являются ли эти имена именами одной богини, или же это схоже имена разных богинь с поразительно схожими функциями. Анну была Богиней процветания, 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 названы два холмика-близнеца: «два соска Ану». Богиня Дану была прародительницей Туата Де Дананн, или Племен Богини Дану, из которых вышли главные боги Ирландии.

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 именем Тиальтиу, 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. Народ Ирландии оплакал ее кончину, а бог Луг, которому она приходилась кормилицей, устроил в ее честь праздник Тальтиу. Который длился целый месяц – пятнадцать дней до и пятнадцать после Лугнасада. И пока будут справлять праздник Таильтиу, в каждом доме будут хлеб и молоко, мир и прекрасная погода на время праздника.

Эмайн-Маха – столица уладов в Ольстере, носит название, связанное с женским именем «Маха». По одной легенде, беременная Маха, сида из Иного Мира, обогнала королевских лошадей, отчего родила двух близнецов и тут же умерла. Оттого столица получила название «Эмайн-Маха» – «Близнецы Махи». По другой легенде, город был назван в честь Махи с рыжей

гровкой, которая в борьбе за верховную власть покорила правителей и заставила их построить крепость.

Создание многих гор, озер и островов Ирландии и Шотландии приписывают Кайллек, Старухе из Берри. Так, каменные россыпи считают камнями, выпавшими из ее передника, а ее именем назван полуостров в Западном Мунстере. 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 молодость, 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 эти богини были эпонимами отдельных областей, то такие богини, как Банба, Фодла и Эриу, королевы Туата Де Дананн, воплощали всю Ирландию в целом. По имени последней Ирландия получила свое второе название – Эрин.

Особое место занимает богиня Бригита, дочь Дагды, которой поклонялись поэты, кузнецы и врачи. С приходом христианства она превратилась в Святую Бригиту, почитаемую наравне с Патриком, и заняла место, которое раньше занимали Ану и Дану.

Понятие Великой Матери охватывает множество разных аспектов архетипа Богини-Матери. Собственно, на основе этого образа лежит один из фундаментальных архетипов человечества – архетип Матери. Юнг отмечал двойственность этого архетипа. С этим архетипом ассоциируются такие качества, как материнская забота и сочувствие, магическая власть женщины, мудрость и духовное возвышение, – все, что несет доброту, заботу и 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, что вселяет ужас. Эту двойственность Юнг передавал формулой «любящая и страшная мать». Поэтому многие ирландские богини демонстрируют теневой аспект архетипа матери, воплощающий разрушительные силы, в частности, в образе богинь войны.

В число ирландских богинь войны входили Морриган («Королева Призраков»), Бадб («Ворона»), Немайн («Паника»), и Маха. Поскольку они нередко отождествляются друг с другом, можно предположить, что они представляют собой разные аспекты одного божества.

Морриган зачастую принимает вид молодой красавицы. Именно в таком виде она явилась Нуаду перед битвой при Маг Туиред, в таком виде она являлась Кухулину. Перед Дагдой же она предстала как женщина, стоящая одной ногой на одном берегу, а другой – на другом, 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 в сражениях. Она вселила в сердце Нуаду великую воинскую ярость, а потом облетела поле битвы, приняв облик вороны.

Отвергнутому 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 стало скота, или нападет на него в образе красной телки, ведущей за собой множество разъяренных коров. Но Кухулин раздробил ребра угря, выбил глаз волчице и сломал ногу красной телке. Вскоре он встретил сгорбленную, хромую и слепую старуху, доившую корову с тремя сосцами, и попросил у нее молока. Она дала ему молока из каждого сосца, и каждый раз он ее благодарил и благословлял. После этого ее искалеченная нога срослась, она выпрямилась и обрела зрение. Это была Морриган, и Кухулин своими благословлениями исцелил ее.

Морриган, как и другие богини войны, не выходит на поле боя с оружием в руках. Она влияет на исход сражения с помощью магии. Перед началом второй битвы при Маг Туиред она пообещала Дагде уничтожить вражеского вождя, «иссушив кровь в его сердце и отняв почки доблести» [27, стр. 58]. О другой богине войны в «Похищении быка из Куальнге» говорится: «Немайн 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» [36, стр. 247].

Богини войны часто смешиваются друг с другом. Так, имя Немайн оказывается одним из имен Бадб. Хотя, как правило, именно Бадб появляется над полем битвы в виде вороны, но во время первой битвы при Маг Туиред в этом виде появляется Морриган. В саге «Похищение коровы Регамны» Бадб угрожает напасть в тех же образах, что и Морриган в «похищении быка из Куальнге».

В женских божествах ирландских мифов воплощена одна из основных идей кельтской религиозно-мифологической традиции – идея верховной власти. Королем Ирландии можно было стать только с соизволения богинь, воплощавших королевскую власть. Так, власть в виде прекрасной девушки предстает Конну, в женских образах она предстает и другим королям. «Верховная власть в Ирландии очень женственна, и это, в конечном счете, – приятное приданное» [36, стр. 254].

Одним из воплощений власти была королева Коннахта Медб. Из-за ее непомерного честолюбия и желания во всем превосходить мужа, короля Айлиля, было собрано войско четырех ирландских провинций и началась война с уладами за быка из Куальнге. Помимо честолюбия и жестокости, Медб свойственна повышенная любвеобильность. У нее было много мужей и любовников, среди них – великие короли и герои.

Двойником королевы Коннахта является королева Лейнстера Медб Летдерг («Полукрасная»), дочь Конана из Кулы. Она была поочередно женой девяти королей Ирландии, включая Кона, 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» [36, 255]. При этом короли сменяют друг друга, а верховная власть так же вечна, как принцип, который она воплощает.

К этим богиням близка и Этайн, из-за которой разгорелась борьба между правителями людей и богов.

Другое выражение этого же принципа – женский образ может представлять собой ремесло, на котором должен «жениться» настоящий мастер. Так, Кухулин в процессе своих инициаций соединился с Уатах, дочерью Скатах, и Айфе, олицетворяющими воинское искусство.

## Часть 1. Эпоха богов

### Нуаду. Архетип становления

Первым известным нам предводителем Племен Богини Дану был Нуаду. Именно он привел Племена Дану с северных островов, осуществил завоевание Ирландии и возглавил свое воинство в Битве при Маг Туиред. Архетип Нуаду является первым в ряду архетипов, сменяющих друг друга в ирландской традиции, и потому очень важно понять, что же он представлял, олицетворением чего являлся и чем он был для почитавшего его народа Ирландии.

Исходя из мифологической традиции, в период исхода из северных островов и заселения Ирландии главенствующим божеством, окутывающим своей благодатью весь народ Богини Дану, была, собственно, богиня Дану, что представляется неудивительным. Но важно то, что приход Племен Дану в Ирландию символизирует конец старой истории и начало новой (в этом смысле старая история – история Племен Дану на северных островах), и заселение Ирландии можно сравнить с процессом творения нового мира, становления нового порядка и новой вехи в развитии мироздания, распростершимся над ирландским островом.

И здесь Нуаду выступает не только как военный предводитель, осуществивший завоевание нового мира и одержавший победу над хтоническими демонами – племенами фоморов и Фир Болг, но и как устроитель нового миропорядка, культурный герой, давший Племенам Дану верховную королевскую власть. Во всяком случае, в новом, только что созданном мире. Мы не знаем, была ли она до этого, но время на северных островах можно воспринимать как своего рода «время без истории», поэтому важно не то, что было до «появления нового мира» (Ирландии), а то, что происходило в новом, только что созданном мире и новом историческом потоке.

Именно в этом своем проявлении Нуаду известен больше всего – вождь и воин, мифический король, предок ирландского королевского рода, и великий полководец, освободивший мир от хтонических чудовищ. Но уже здесь встречается элемент трагизма – одержав победу в битве при Маг Туиред, Нуаду потерял руку, которую отрубил Сренг, сын Сенгана.

Тогда Диан Кехт, врачеватель, приставил ему руку из серебра, что двигалась, словно живая. Но имеющий физический изъян не мог быть королем, потому Нуаду пришлось отказаться от власти, а Племенам Дану – выбирать нового короля. Впрочем, с выбором они ошиблись, призвав Бреса, стремясь тем самым породниться с фоморами, но вместо этого попали к ним в кабалу. Тогда Миах, сын Диан Кехта, выкопал отрубленную руку Нуаду и прирастил ее, после чего Нуаду вновь смог занять свой трон и прогнать фоморов. Но это послужило поводом к новой войне, победа в которой уже во многом связана с другим богом – Лугом, которому Нуаду добровольно и по собственной инициативе уступит свой трон, поняв ту роль, которую суждено сыграть этому богу.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.