

Дмитрий Степанов
*Герой в преисподней: от мифа
к Twin Peaks*

Эссе



Дмитрий Степанов

**Герой в преисподней: от
мифа к Twin Peaks. Эссе**

«Издательские решения»

Степанов Д. Н.

Герой в преисподней: от мифа к Twin Peaks. Эссе /
Д. Н. Степанов — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-937970-2

Эссе, собранные в книге, посвящены героям, одолевшим смерть, спустившимся в преисподнюю и вернувшимся в мир живых, а также их создателям — «мастерам инициаций», «воскресавшим мертвецов»: от архаичных шаманов, Гомера и Апулея, Кретьена де Труа и Кеведо до Новалиса, Достоевского, Джойса, Сэлинджера и, наконец, Дэвида Линча.

ISBN 978-5-44-937970-2

© Степанов Д. Н.
© Издательские решения

Содержание

Оглавление	6
Герой в преисподней: от мифа к «Twin Peaks»	6
Twin peaks lost	6
«Умерших оживляй! Погибающих спасай!»	6
«fire walk with me»	6
Эссе	7
Сон о гамлете	7
Лев выготский: путь к вершине	7
Чудовище и лабиринтный человек	7
Герой в преисподней: от мифа к «Twin Peaks»	8
Twin Peaks lost	8
«Умерших оживляй! Погибающих спасай!»	10
Хитрец, ненавистный богам	18
Конец ознакомительного фрагмента.	25

Герой в преисподней: от мифа к Twin Peaks

Эссе

Дмитрий Николаевич Степанов

© Дмитрий Николаевич Степанов, 2018

ISBN 978-5-4493-7970-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Оглавление

Герой в преисподней: от мифа к «Twin Peaks»

Twin peaks lost

«Умерших оживляй! Погибающих спасай!»

Хитрец, ненавистный богам

Рыцарь в преисподней

Плут в преисподней

Поэт в страшном мире

Мифопоэтика Достоевского

Шерлок Холмс в преисподней

Страшный мир Франца Кафки

Сэлинджер в Лимбе

«fire walk with me»

Эссе

Сон о гамлете

Лев выготский: путь к вершине
Карл маркс: сквозь огонь иди со мной
Алексей лосев: диалектика и миф
Луис Бунюэль: смерть, секс и вера
Клод леви-стросс: игра в бисер
Психическое как текст

Чудовище и лабиринтный человек

Герой в преисподней: от мифа к «Twin Peaks»

...он близок с демонами, ведая, что одного с ними происхождения; он пренебрегает в себе самом частью, составляющей то, что есть в нем человеческого, целиком полагаясь на божественность другой части себя.

«Асклепий».

Twin Peaks lost

Третий сезон «Twin Peaks» вызвал бурную неоднозначную реакцию как среди почитателей творчества Дэвида Линча, так и среди сторонних наблюдателей, привлеченных к просмотру сериала ажиотажем, созданным поклонниками первых двух сезонов. Две диаметрально противоположные оценки сериала – равнодушие не в счет – можно выразить двумя лаконичными фразами: «What the hell?» и «This is awesome, just awesome!» На вопросы, почему это чушь или почему это гениально, звучит один и тот же ответ: потому что непонятно. Действительно, чему посвящен третий сезон «Twin Peaks»? Расследованию убийства Лоры Палмер, за которым наблюдали зрители первых двух сезонов? Ни в коей мере. Драматичным отношениям жителей небольшого американского городка, потрясенного жестоким убийством девушки? Тоже нет.

Twin Peaks lost. Во всех смыслах. В третьем сезоне сериала вместо комфортного для восприятия мира североамериканской глубинки перед зрителем предстал «страшный мир» маниакальной Америки – мир убийц, безумцев, воров, садистов и всевозможных чудовищ, совершающих самые нелепые поступки. И в этом inferнальном мире – герой, странствующий в поисках потерянной души. Необычный мир, странный герой, загадочная история.

Дэвиду Линчу принадлежит высказывание: «Когда ты что-то создаешь – например, картину, – ты следуешь за идеей, и иногда эту идею нашептывает тебе прошлое, раскрашивая ее в свои цвета. Даже если эта идея новая, прошлое влияет на нее». Идея, лежащая в основе третьего сезона «Twin Peaks», стара как мир. Она присутствует уже в самых архаических мифах, ее не трудно обнаружить как в ранних литературных произведениях, вдохновленных мифом, так и в последних постмодернистских текстах, отрицающих все и вся. Идея о герое, одолевшем смерть, о человеке, спустившемся в преисподнюю и вернувшемся в мир людей, представлена у Дэвида Линча во вполне оригинальном контексте, обусловленном прошлым самого художника. Но чтобы понять этот контекст, необходимо осветить прошлое самой этой идеи – историю мифопоэтического представления о герое, странствующем в преисподней в поисках потерянной души.



Twin Peaks 3.

«Умерших оживляй! Погибающих спасай!»

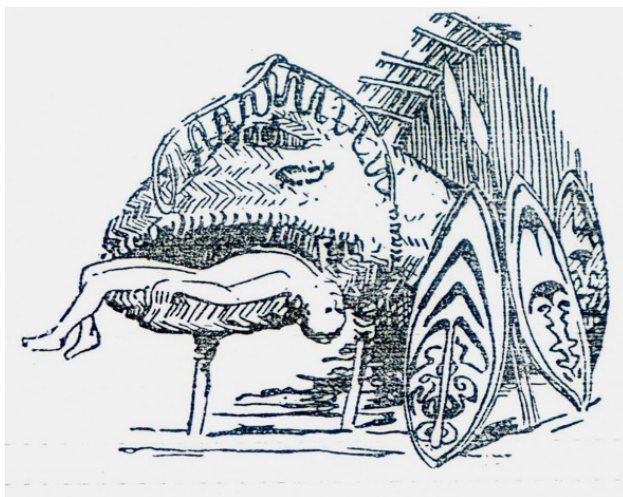
Главный герой архаических мифов – первопредок (демиург, культурный герой), создающий мир таким, каким его знает человек, в изначальное время – «время сновидений», как называют его австралийские аборигены. Обычаи и формы трудовой деятельности, рельеф местности и свойства животных, страдания и смерть – все это в представлении архаичного человека результат деятельности первопредка.

Культурный герой нередко действует вместе с братом-близнецом (трикстером), наделенным демонически-комическими чертами и пародирующим его собственные высокие деяния (вследствие неудачного подражания или злого умысла). У меланезийцев умный То Кабинана и глупый То Карвуву, отождествляемые с первыми людьми, создают рельеф местности, животных и людей, растения и музыкальные инструменты, строят первую хижину и т. п., но при этом То Кабинана создает все позитивное, а То Карвуву – все негативное. То Кабинана создает ровный рельеф и прибрежных жителей, красивых женщин, рыбу тунца, барабан для праздничных танцев, а То Карвуву делает горы и овраги, опасных горных жителей, акулу, барабан для похорон. Он ответствен за появление смерти, голода, войн, инцеста. Его демонизм частично порожден неудачным подражанием. У ирокезов братья-близнецы, обожествленные культурные герои Иоскега и его демонический близнец Тавискарон враждуют между собой. Демонически-комические образы трикстеров найдут свое продолжение в образах античных хитрецов, средневековых плутов, двойников и теней главных героев произведений романтической эпохи и т. д.

Типичные культурные герои – братья-близнецы Хун-Ахпу и Шбаланке из мифологического эпоса «Пополь-Вух» индейцев киче. С их деятельностью связывается происхождение некоторых видов животных, они первыми засеяли кукурузное поле. Своей ритуальной игрой в мяч братья привлекли к себе внимание владык Шибальбы (Царства мертвых), призвавших их к себе. Переправившись через реку крови и реку гноя, божественные близнецы попали в «Дом мрака» – первое место испытаний в Шибальбе. Хитростью Хун-Ахпу и Шбаланке решили трудные задачи владык преисподней, вызвав у последних серьезную обеспокоенность: «Что это за люди? Откуда они пришли? Кто зачал их? Кто родил их? Поистине, это заставляет загореться наши сердца, потому что нехорошо для нас то, что они делают. Странны их лица и странно их поведение». Этот эпический возглас вполне может быть отнесен как к героям архаического эпоса, так и к их далеким «потомкам» в лице Тристана, Дон Кихота, Гамлета, Раскольникова или Холдена Колфилда.

Божественные братья обыграли владык Шибальбы в игре в мяч, прошли невредимыми через «Дом ножей», «Дом холода», «Дом ягуаров», «Дом пламени». В «Доме летучих мышей» у Хун-Ахпу была отсечена голова, но с помощью небесных старцев Шбаланке вернул брата к жизни. Божества мира мертвых приготовили для близнецов земляную печь и предложили им, приняв опьяняющий напиток, перепрыгнуть через нее. Хун-Ахпу и Шбаланке бросились в огонь и погибли в нем. Их кости были перемолоты и брошены в реку, но на дне реки кости вновь собрались в божественных близнецов. Так братья снова вернулись к жизни. Они предстали перед владыками Шибальбы в виде двух старых оборванцев. Исполнив перед ужасными божествами ритуальные танцы, братья стали удивлять их всевозможными чудесами. «Многие обитатели Шибальбы в изумлении смотрели на них». Один из братьев убивал другого, разрубая его тело на куски, а затем возвращал его к жизни. Ту же операцию проделывал возрожденный брат над своим «убийцей». Чудеса Хун-Ахпу и Шбаланке вызвали восторг и смех у владык Шибальбы. Они попросили братьев проделать ту же операцию над ними. Божественные близнецы убили божеств царства мертвых, но не вернули их к жизни и так одержали победу над ними. «Только чудесами и своими превращениями смогли (братья) совершить все это».

Странствия героев архаических мифов по иным мирам служили основой для галлюцинаторных переживаний иницируемых юношей. В измененном состоянии сознания они погружались в мир смерти, боролись с теми же чудовищами, что и герои их мифов, были растерзаны и возрождались в ином качестве – как воины и шаманы, наделенные новыми уникальными способностями. Уже Владимир Пропп в свое время обратил внимание на то, что суровость посвячительных обрядов была частью ритуализованной психопрактики введения иницируемых в измененное состояние сознания: «На вопрос о смысле этих жестокостей исследователи отвечают, что эти действия должны были приучить к абсолютному послушанию старшим, что здесь получали закалку будущие воины и т. п... Все эти объяснения кажутся мало убедительными. По-видимому, эти жестокости должны были, так сказать, „отшибить ум“. Продолжаясь очень долго (иногда неделями), сопровождаясь голодом, жаждой, темнотой, ужасом, они должны были вызвать то состояние, которое посвящаемый считал смертью. Они вызывали временное сумасшествие (чему способствовало принятие различных ядовитых напитков), так что посвящаемый забывал все на свете. У него отшибало память настолько, что после своего возвращения он забывал свое имя, не узнавал родителей и т. д. и, может быть, вполне верил, когда ему говорили, что он умер и вернулся новым, другим человеком... Побоями ли, голодом ли, или болью, истязанием, или отравляющими или наркотическими напитками – неопит ввергался в состояние бешеного безумия. Шурц полагает, что момент безумия был моментом вселения духа, т. е. моментом приобретения соответствующих (сверхъестественных – Д. С.) способностей».



Иницируемый юноша в пасти «чудовища».

«Священное безумие», «ритуальное сумасшествие» были средством приобщения к сверхъестественному. Последнее было неотъемлемой частью жизни архаичного мужчины наряду с охотой, борьбой с врагами, поиском жены. Все эти аспекты деятельности воина-шамана получили отражение в архаической героической сказке. Герой богатырской сказки легко пересекает границы мира людей и царства смерти; он сражается с реальными врагами, осуществляя отмщение за убийство сородича, и с выходцами из иного мира (чудовищами, злыми духами и божествами); его суженой может стать как земная девушка, так и чудесная дева из преисподней (мотив, отразивший традицию экзогамии, предписывающей искать жену вне коллектива – в «ином мире»).

Чукотская героическая сказка, записанная В. Г. Богоразом, повествует, как «был на земле великий голод, остался один мальчик с сестрой, есть у них нечего». Со временем мальчик научился охотиться, а сестра – шаманить. Как-то раз юноша встретил неизвестную

девушку. Молодые люди полюбили друг друга и стали жить вместе. Вскоре жена воина исчезла, ее похитил кэле. Герой решил отправиться на ее поиски «за море», в иной мир. Чудесная сова пыталась отговорить его от опасного путешествия, но юный воин прервал ее: «Разве для жизни пришел, для смерти». Сова одарила юношу волшебными предметами, которые должны были защитить его от кэле. Столкнувшись с незванным богатырем, кэле запер его в скалу (мотив погребения), но юноша вышел из скалы, обернувшись горностаем, и бежал с женой. Вернувшись домой, он стал приставать к сестре с вопросом, есть ли на свете чудовища, с которыми ему не справиться. Сестра молчала, он стал ее бить. Тогда она рассказала ему о пятиголовом кэле, живущем на земле за два моря. С помощью чудесных средств герой одолел чудовище. Вернувшись домой, он снова стал донимать сестру тем же вопросом. «Есть в темной стране женщина; если с ней совладаешь, то тогда никого больше не останется», – ответила сестра. Герой победил чудесную деву в магической борьбе и женился на ней.

В архаическом героическом эпосе присутствуют элементы как богатырской сказки, так и мифологических рассказов о первопредках-культурных героях. Герой архаического эпоса, как правило, одинок, ибо он – первый человек на земле. Герой шорского эпоса Кан-Кесе характеризуется так: «Вскормившего его отца своего не знал, родившую и кормившую его мать свою не знал, совсем одинокий жил». Формулой одиночества начинается эвенский эпос: «В старину жил человек по имени Омчэничэн. Он не знал, откуда он родился, откуда появился». «Был человек, по имени Эр-Соготох, который возник, произошел, не зная, упал он с неба или вышел из земли», – так начинается старейший вариант записи якутского олонхо об Эр-Соготохе («Соготох» – «Одинокий»).

Герой бурятского эпоса Аламжи-Мерген строит первый дом, заводит скотоводческое хозяйство, прокладывает «Якутскую дорогу». Герой олонхо Эр-Соготох, «племенной предок якутов», строит себе первую юрту, вырубая лес в тайге, выпрашивает у верховного существа скот и людей, охотится на зверей и собирает их шкуры, впервые добывает огонь и т. п.

И все же главная задача героя архаического эпоса – борьба с чудовищами. Всевозможные монстры и демонические богатыри могут встретиться герою на его пути к суженой, предстать перед ним как соперники в сватовстве или как враги тестя, угрожающие гибелью его стране, как похитители сестры или жены героя, как убийцы отца, за смерть которого мстит герой, как стражи преисподней, куда отправляется герой в поисках похищенной души своей сестры или жены. Нередко в борьбе с чудовищем герой бывает съеден (мотив чрева как преисподней), заточен в гору или в темницу, где встречает других съеденных или заточенных людей. Он освобождает их, вспоров живот чудовища или отворив темницу. Так он воскрешает мертвецов. Не случайно в эпосе охотских эвенов сестра героя Чибдэвэла провожает последнего в путь словами: «Пусть тебе будет удача, кэньгэлэр! Умерших оживляй, кэньгэлэр! Погибающих спасай, кэньгэлэр!»



Скандинавские воины, сражающиеся с чудовищами.

Герой, спускающийся в преисподнюю и выводящий оттуда умерших людей, часто сопоставлялся исследователями традиционных культур с шаманом, вызволявшим из царства смерти души сородичей, похищенных злыми духами или божествами. Как отмечал Е. М. Мелетинский, «в алтайских поэмах богатырская поездка за похищенной чудовищем сестрой или братом часто близка нисхождению шамана за душой умирающего в царство Эрлика. Описание преодолеваемых по пути препятствий и самого царства мертвых в некоторых вариантах точно совпадает с аналогичными моментами в шаманских мистериях».

Не вызывает сомнений тот факт, что герой архаического эпоса совмещал в себе черты как воина, так и шамана. Но верно и то, что шаман в своей ритуальной практике нередко воспроизводил мифопоэтические мотивы, традиционно связанные с эпическим героем, сражающимся с чудовищами и общающимся с богами.



Путь в мир мертвых (рисунок шамана).

По словам В. Н. Басилова, «наиболее важная задача шамана – быть ходяком в мифические иные миры». После смерти сородича шаман «ловил» его душу и провожал ее в царство мертвых. Путь туда был труден и опасен. Душу умершего подстерегали всевозможные чудовища, оградить ее от них и был призван шаман. Еще более важным предназначением шамана было вызволение души сородича из преисподней. В. Н. Басилов указывал на то, что «наиболее часто к шаманам обращались, когда кто-нибудь заболел. Духи – помощники шамана должны были открыть причину болезни и указать пути исцеления от нее... Болезнь может произойти и от того, что душа человека похищена духами. Здесь надо исхитриться и освободить ее. Нойды – шаманы саамов – при тяжелых болезнях соплеменников предпринимали «путешествие» в страну теней. К этому был способен лишь опытный шаман. На нем лежала дипломатическая задача убедить божества загробного мира, чтобы они позволили больному еще некоторое время наслаждаться жизнью. Отправляясь в «путешествие», нойд собирал как можно больше мужчин и женщин. Он пел, изо всех сил ударяя в бубен, и все присутствующие подпевали ему. «Шум и неистовые движения приводили заклинателя в иступление. Уперев бубен в колени, он прыгал с необыкновенной ловкостью и быстротой, делая самые странные телодвижения до тех пор, пока не падал в бесчувствии, подобно умирающему. Он лежал в продолжение часа в этом оцепенении, пока другой нойд, совершавший уже подобное путешествие, не разбудит его». Криком и шумом призывалась огромная змея, дух-помощник; она переносила душу шамана на своей спине в царство теней. Саамы не позволяли никому приближаться к недвижно лежавшему шаману, отгоняя даже мух, ибо в это время душа шамана вела с духами переговоры. Если духи не соглашались исполнить просьбы шамана, тот вступал с ними в опасную борьбу... Если унесенную духами душу вовремя не возвратит человеку, он умрет. Но некоторые шаманы будто бы были настолько могущественными, что могли оживить мертвых. Маньчжурская легенда подробно рассказывает о шаманке, которая выкрала из цар-

ства мертвых душу внезапно умершего юноши. Когда душа была водворена на место, т. е. в тело, юноша мгновенно ожил, попросил воды, сказал: «Как долго я спал!»

Эпический призыв «Умерших оживляй! Погибающих спасай!», таким образом, вполне соответствует деятельности шамана. Присуши ей и другие мифопоэтические мотивы, связанные с героико-эпической традицией. В частности, инициационный мотив смерти и возрождения героя. Шаман также становился жертвой выходцев из царства мертвых, разрывался ими на куски (вариант сюжета о проглатывании героя чудовищем) и возрождался к жизни в новом качестве, наделенным сверхъестественными способностями. Этому мотиву посвящены инициационные сновидения шаманов, представляющие собой причудливую смесь мифологической образности и субъективных впечатлений каждого конкретного шамана.

Так, например, описывал нганасанский шаман Дюхадие свой инициационный опыт А. А. Попову: «Когда я немного подрос, говорят, прохворал три года. Во время этой болезни водили меня по различным темным местам, где бросали то в воду, то в огонь. К концу третьего года я, говорят, для окружающих умер, три дня пролежал неподвижно... Когда я в течение трех дней лежал без движения и казался для окружающих умершим, происходило мое посвящение.

Помню я, как будто куда-то иду вниз. Продолжая идти таким образом, я дошел по воде до середины моря... Я вышел из воды и стал идти по берегу, около длинной горы. Не знаю, то ли это хозяйка воды, то ли другая, лежит на боку голая женщина. Я стал сосать ее груди... Около воды же обитает совершенно седой главный подземный хозяин. Он муж хозяйки воды. Вот этот главный подземный хозяин сказал мне: «Впереди будут голодные годы. Лучше было бы, если бы ты не оказался шаманом в эти тяжелые годы, но ты, оказывается, давно избран, поэтому все равно станешь шаманом, иди и обойди дороги всех болезней»... Мои спутники привели меня на высокое место и сказали: «Взгляни». Я увидел семь чумов с разорванными нюками.. сказали мне: «Не заходи, подожди, внутри чума обитатели поедают друг друга».

Однако я вошел в средний чум и тут же сошел с ума, сознавая в то же время все происходившее вокруг. Это были люди преисподней, люди большой болезни (оспы). Вырезали они мое сердце и бросили вариться в котел. Внутри этого чума оказался хозяин моего сумасшествия, в одном из других чумов оказался хозяин запутывания, в другом хозяин глупости и хозяева различных плохих, незначительных шаманов. Все эти чумы я обошел и узнал пути различных людских болезней...

Сидел там голый человек и раздувал огонь мехами... Увидев меня, голый человек сказал: «Кто это вошел?», и, достав из-за спины щипцы величиною с чум и схватив меня ими, притянул к себе. «Умер», – промелькнуло в мыслях... Человек взял и отрезал мою голову, тело разрубил на мелкие части и положил в котел. Там мое тело варилось три года... Кузнец сказал мне: «Так как ты имеешь три лишних части тела, поэтому ты будешь иметь три шаманских костюма». Из-за того, что я имею три лишних части тела, живу во сне одновременно в трех состояниях. Также одновременно бываю в трех местах и во время камлания, как бы имею три пары глаз, трое ушей и т. д...

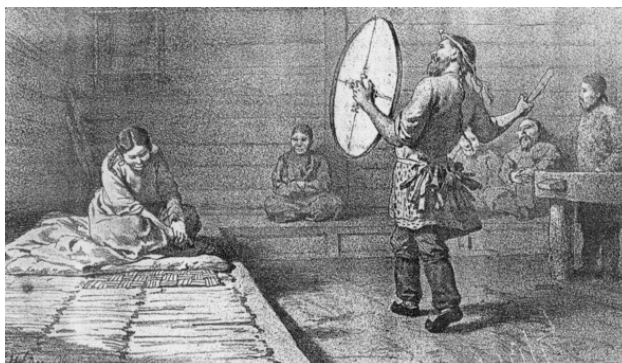


Шаманская инициация.

Когда все мои кости оказались отделенными от мяса... кузнец сложил их вместе и они покрылись мясом, и мое тело получило прежний вид. Оставалась отдельно только голова... Кузнец сказал мне: «Перечитай письма внутри своей головы». И я перечитал. Действительно, внутри головы оказывается, бывают письма и они читаются должно быть так же, как и у русских книги. Ежегодно один раз приходит ко мне во сне Оспа и заставляет перечитывать эти письма... Кузнец покрыл мой череп мясом и приставил к туловищу. Я принял свой прежний человеческий образ... Затем сказал: «Я тебе вставлю другие глаза», вынул мои глаза и вставил другие. Я и сам не знаю, где находятся эти вставленные глаза, думаю, под кожей. Когда камлаю, я ничего не вижу настоящими своими глазами, вижу теми, вставленными...

Я пришел в один чум и очнулся. Оказывается, я лежу в своем собственном чуме. Около меня сидит отец и мать. После этого я стал полусумасшедшим, часто распевал различные заклинания и уезжал сам не зная куда, без всякой цели, один. Часто впадал в обморок, ночью во сне мучили меня духи. И вот на седьмом году от начала моей болезни я поехал на оленях сам не зная куда. И вот наяву, не во сне, встретился со мной человек и вложил мне через рот когда-то вырезанное сердце. Вот поэтому, должно быть, из-за того, что мое сердце варилось, закаливалось в течение нескольких лет, я могу распевать долго шаманские заклинания, не испытывая никакой усталости».

Частым следствием нисхождения героя архаического эпоса в царство смерти становилось его сочетание с чудесной супругой. Подобный мотив встречается и в шаманской традиции. Впервые на нем акцентировал внимание Л. Я. Штернберг: «Оказывается, что если шаман мужчина, то его дух-покровитель – ајаті – обязательно женщина; и наоборот, у женщины-шаманки ајаті всегда – мужчина. С момента избрания, т. е. с того момента, как дух во сне объявляет будущему шаману о предстоящей ему миссии, между шаманом и его ајаті устанавливаются настоящие супружеские отношения (разумеется, во сне). Если шаман отказывается исполнять супружеские обязанности... ајаті принуждает его к этому, грозя в противном случае убить его». У чукчей чудесная жена шамана не только исполняла роль супруги, она – повелительница всех его духов-помощников. Алтайский (шорский) шаман говорил о своей невидимой небесной жене: «Без нее какой же я кам?» У селькупского шамана было два постоянных помощника – его жены, дочь водяного духа и дочь лесного духа. Когда селькупский шаман, путешествуя в иные миры, плыл по «реке мертвых», его лодкой правила сидящая на корме жена – дочь водяного. У энцев главными помощниками шамана считались его воображаемые жены – дочери различных небесных духов. Для сношений с ними шаман будто бы имел железный половой орган.



Шаман в поисках заблудшей души.

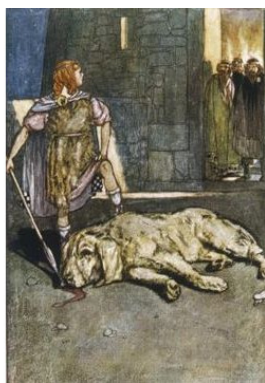
Мифологический мотив одиночества эпического героя может быть соотнесен с ритуальной отчужденностью шамана. Конечно же, шаман – не первый человек, но он единственный в своем роде человек, причастный иному миру, сакральной сфере мироздания. Он одинок и асоциален вследствие своего «избранничества», своего дара. На эту особенность жизни шамана обратил внимание еще И. А. Лопатин: «Личная жизнь гольдского шамана имеет мало радостей, а, напротив, чаще представляет лишения и страдания. Самая главная тяжелая сторона жизни шамана та, что ему приходится жить все время с сеонами. Этот симбиоз... представляет для шамана большую опасность. Сеоны – духи по преимуществу злые и коварные. При малейшей оплошности со стороны шамана они немедленно начинают своевольничать... Второй тяжелой стороной жизни шамана является то, что ему часто приходится совершать камлания с постоянным вступлением в каждом случае в экстаз. Эти нервные потрясения самым тяжелым образом отражаются на здоровье шамана... Третьей тяжелой стороной жизни шамана является то неприятное для него обстоятельство, что народ хотя и уважает, но более всего боится его как сожителя сущего со страшными сеонами. Этот страх так велик, что шамана избегают, стараются не встречаться с ним, находиться от него подальше. В силу такой причины шаманы обречены на горькую долю одиночества. Они не могут встречаться с людьми запросто, не могут беззаботно веселиться и проводить время в дружеской, непринужденной беседе... Правда, они часто должны веселить слушателей песнями, сказками и всякого рода остроумными побасенками и шутками, но это составляет их искусство, их, так сказать ремесло; на самом же деле в душе такого шамана холодное одиночество не проходит и в эти минуты творчества».

Это ритуальное одиночество шамана позднее могло поэтизироваться. Так, согласно легенде одного из южноамериканских племен, незамужние девушки племени, собравшись вместе, отправились к молодому шаману и попросили его выбрать одну из них в жены. Шаман отказался сделать это, объяснив свой отказ фразой: «Моя душа принадлежит звездам, она летает в порывах ветра». И все же чаще асоциальность шамана объяснялась рационально, как результат «священной болезни» кама. Ритуальная «шаманская болезнь» представлялась сторонним наблюдателям как реальное психическое заболевание. По этому пути осмысления одиночества «избранного» как следствия его «безумия» пошел и классический героический эпос («гнев Ахилла» – здесь самый яркий пример).

Хитрец, ненавистный богам

Классическим примером воина-шамана в героическом эпосе является кельтский Кухулин. Он одинаково искусен в воинском искусстве и магии: «Многим был славен Кухулин. Славился он мудростью, доколе не овладевал им боевой пыл, славился боевыми приемами, умением игры в буанбах и фидхелл, даром счета, пророчества и проницательности.» Сын бога Луга и смертной Дехтире, Кухулин уже в раннем возрасте проявляет свои богатырские способности: в инициационных состязаниях он побеждает всех юношей, бросившихся на него, чтобы «убить» его; голыми руками разрывает чудовищного пса кузнеца Кулана – пса, пришедшего в кельтском эпосе на смену inferнальным чудовищам, охранявшим вход в потусторонний мир, – за что получает имя Кухулин, т. е. «Пес Кулана» (с рождения его звали Сетанта, от слова set – путь, дорога).

Во время инициационного похода в чужие земли Кухулин хитростью избавляется от сопровождающих его воинов и один набрасывается на врагов. Во время схватки он впадает в экстатическое состояние – «бешенство героя», сокрушает своих противников и возвращается в таком состоянии к соплеменникам, которым стоит не малых трудов, чтобы остудить бешеного героя (в сагах Кухулин часто называется «оборотнем» и «безумцем»): «Тут в первый раз исказился Кухулин, став многоликим, ужасным, неузнаваемым, диким. Вздрогнули бедра его, словно тростник на течении, или дерево в потоке, задрожало нутро его, каждый сустав, каждый член. Под оболочкою кожи чудовищно выгнулось тело, так что ступни, колени и голени повернулись назад, а пятки, икры и ляжки очутились впереди... Меж тем обратилось лицо его в красную вмятину... Громовые удары сердца о ребра можно было принять за рычание пса или грозного льва, что напал на медведя. Факелы богинь войны, ядовитые тучи и огненные искры виднелись в воздухе и в облаках над его головой, да кипение грозного гнева, поднимавшееся над Кухулином... Геройское сияние исходило со лба Кухулина, длинное и широкое, будто точильный камень воина... В самый центр войска врубился Кухулин и окружил его огромным валом трупов».



Кухулин, сразивший чудовищного пса.

Повзрослев, Кухулин сватается к Эммер, дочери короля Форгала. Последний ставит перед героем трудную задачу – отправиться к хтоническим девам Скатах, дабы научиться у них воинскому искусству. Путь к острову Скатах ведет через Мост Лезвия (подобные мосты – традиционный мотив перехода из мира людей в царство мертвых). Герой трижды пытается перейти через мост, но тщетно. Только впад в состояние боевой ярости, Кухулин преодолевает inferнальный мост (экстатическое состояние как способ проникнуть в потусторонний мир). В преисподней Кухулин обучается боевому искусству, чудесным приемам, одолевает

в поединке чудесную деву Айфе и спит с ней, получает от Скатах пророчество о своей судьбе. Вернувшись домой, он силой отнимает у Форгала его дочь и женится на ней. Все это подготавливает героя к его главному подвигу – он в одиночку, пока его соплеменники поражены чудесной болезнью, противостоит войскам четырех ирландских провинций. «Я один у брода, от войска вдали, на самом краю Великой Земли», – говорит о себе Кухулин (мотив одинокого героя у «бездны мрачной на краю»).

В классическом эпосе шаманские черты героя рационализируются. Сверхъестественные способности переосмысливаются соответственно контексту (оборотничество героя становится искусством маскировки и перевоплощения, магические средства представляются как фокусы и трюки, чудеса – как следствие хитрости и обмана). Акцент делается на храбрости и своеобразии героя. «Героическое бешенство» выражается не как экстатическое состояние, позволяющее преодолевать границы миров, а как состояние героя, переживаемое им в силу вполне объективных причин.

«Илиада» не случайно начинается словами: «Гнев, богиня, воспой Ахиллеса, Пелеева сына, Грозный, который ахейнам тысячи бедствий соделал: Многие души могучие славных героев низринул В мрачный Аид. . .» Из-за произвола Агамемнона – отнятия Брисеиды – Ахилл оскорблен и отказывается сражаться за ахейцев. Он взывает к божественной матери, чтобы та заступилась перед Зевсом за попрание его чести. Внимая Фетиде, Громовержец дарует троянцам победы до тех пор, пока они не почтут Ахилла. Ахейцы терпят тяжкие поражения, Агамемнон даже предлагает бежать, но мудрый Нестор предлагает умиловить гнев Ахилла. И царь соглашается с ним, ибо «муж тот стоит дружины большой», как кельтский Кухулин.



Гнев Ахилла. Картина Шарля Куапеля. 1737 г.

«Неистовый» Ахилл отвергает дары, он ждет полного поражения ахейцев, и только гибель его друга Патрокла от руки Гектора возвращает его на поле брани. Чувство оскорбленной чести сменяется «бешенством героя», осуществляющего месть врагам. По словам Ю. В. Андреева, «впадая в состояние неистовства, эпический герой полностью теряет контроль над собой и своими поступками. Никакие человеческие чувства, нравственные запреты, уве-

щания друзей и близких уже не имеют доступа к его сердцу. В таком состоянии он не останавливается и перед самыми страшными деяниями, вызывающими ужас и отвращение у других, более спокойных и благоразумных людей, неспособных подняться до такого высокого накала страсти. Так, Ахилл, охваченный скорбью о погибшем друге Патрокле и жаждущий сполна расплатиться с его убийцей, привязывает труп поверженного им Гектора к своей колеснице и демонстративно протаскивает его по земле перед стенами Трои на глазах у его родных и друзей. Он недрогнувшей рукой умерщвляет на похоронах Патрокла двенадцать пленных троянских юношей. В обоих случаях поэт, как может показаться, не одобряет поведение своего героя, предваряя его поступок одной и той же фразой: Ахилл «недоброе в сердце замыслил». Но эти его слова не стоит принимать всерьез, ибо и здесь герой все еще остается в состоянии владеющего им неистовства и дает полную волю переполняющей его до краев «священной силе», которая... может быть и благодетельной, и смертельно опасной для всех, кто его окружает, а сам Гомер, повинувшись внушению Музы, продолжает воспевать «гнев» «непреклонного и пламенного мужа».

В основе «Илиады» лежит рационально осмысленный мифологический мотив возвращения похищенной жены из преисподней. Царство мертвых в поэме сменил вражеский город, inferнальных чудовищ – могучие герои троянцев (прежде всего, конечно, «мужеубийца» Гектор). Мифологичен и способ, по средствам которого ахейцы проникают в Трою. В «Одиссее» слепой аэд Демодок поведал о том, как «в море отплыли данаи, предавши на жертву пожару Брошенный стан свой, как первые мужи из них с Одиссеем Были оставлены в Трое, замкнутые в конской утробе, Как напоследок коню Илион отворили трояне. В граде стоял он... После воспел он, как мужи ахейские в град ворвались, Чрево коня отворив и из темного выбежав склепа». Троянский конь – это изначально мифологический образ, осмысленный рационально. Он совмещает в себе и образ чудесного коня, доставлявшего героя архаического эпоса (и богатырской сказки) в царство мертвых, и представление о чудовище, которое поглощало богатыря, обнаруживавшего в его чреве иной мир и высвобождавшегося из чрева, вспоров чудовищное брюхо. Мифологический образ в классическом эпосе был осмыслен как предмет военной хитрости. Забавны в этой связи попытки позднеантичных, средневековых и даже современных авторов объяснить рационально образ троянского коня.

Основа «Одиссеи» тоже вполне мифологична. Мотив возвращения героя из преисподней представлен в поэме в менее рационально переосмысленной форме, чем мифологический мотив возвращения жены в «Илиаде». Сам Одиссей сохранил в себе черты архаического образа воина-шамана. Он спит с богинями (мотив чудесной жены), общается с богами, спускается в Аид и беседует с душами мертвых; он останавливает ахейцев, пытавшихся бежать с поля боя (шаман в традиционном обществе занимался, в частности, психологическим настроем воинов на предстоящие битвы), дает мудрые советы и прибегает к хитрости. Эпитеты Одиссея в эпосе дают исчерпывающую характеристику героя: многоумный, многоопытный, всех превосходящий советами и словами, мыслями богам подобный, многохитрый выдумщик, несчастнейший, обездоленный и злополучный, дивный, божественный, великосердый, благородный, бесстрашный, светлый, разрушитель городов, многославный и, наконец, львинодушный (эпитет, которым в «Илиаде» наделен лишь Ахилл, а в «Одиссее» также Геракл).



Одиссей в царстве Аида. Картина Уильяма Флинта.

Несмотря на все эти эпитеты Одиссея, позднеантичная традиция изображала его скорее плутом и хитрецом, чем героем. Некоторые авторы вспоминали в этой связи о том, что миф называл настоящим отцом Одиссея не Лаэрта, а Сисифа, который, по Гомеру («Илиада», VI, 153), был хитрейшим из людей. Связь Одиссея и Сисифа действительно не случайна, но «родственные» они изначально не вследствие своей хитрости. Согласно мифу, Сисиф обманом заковал бога смерти Танатоса в цепи, не позволив тому осуществлять свою «жатву». По другой версии, он хитростью пленил самого Аида. В отсутствие Танатоса люди перестали умирать. Обеспокоенные боги послали Ареса, божество войны, к Танатосу, тот освободил его и низвергнул душу Сисифа в Аид. Но и здесь хитрейший из людей провел богов. Сисиф запретил своей жене совершать погребальные обряды. Аид и Персефона, не дождавшись погребальных жертв, разрешили умершему вернуться домой, чтобы наказать жену. Несколько лет хитрец прожил на земле, пока боги не обнаружили его отсутствия в царстве мертвых и не послали за ним Гермеса. Сисиф, таким образом, – богоборец и хитрец, сумевший обмануть смерть (пусть и на время), единственный человек, вернувшийся на землю из Аида. Подобным же образом характеризуется и Одиссей, вернувшийся из преисподней к жене и сыну, в частности, благодаря своей хитрости.

Хитрость Одиссея подчеркивает в нем шаманские черты. Герои классического эпоса прямолинейны и бесхитроутны, как Ахилл. В отличие от них воин-шаман не чужд искусству иллюзий и обмана. Шаманские легенды полны историй о том, как, спустившись в царство мертвых, кам вызволял души сородичей из лап чудовищ с помощью хитрости и всевозможных уловок. Кроме того, чудесные подвиги воина-шамана в позднем эпосе рационально переосмыслились как хитрые проделки и обман. Хитрость Одиссея – не плутовство, а переосмысленное шаманское искусство. Она сродни хитрости Хун-Ахпу и Шбаланке, одержавших верх над владыками преисподней.

Гомеровский Одиссей – несчастнейший из людей. И. В. Шталь отмечала: «Одиссей – „самый злосчастный среди всех мужей“ (Од., XX, 33) ... Одиссей, в основном, – величайший страдалец на земле. „Ни один из ахейцев столько не снес, сколько снес Одиссей. Неисчислимые беды пали на долю ему, а мне по испытанном друге горькая скорбь“, – горюет по Одиссею Менелай, и мнение Менелая – мнение эпоса». Возможная этимология имени Одиссей («Страдающий», «Ненавистный» богам) также указывает на его трагическую долю. Одиссей скорее может быть соотнесен с ветхозаветным Иовом, чем с тем бесчестным плутом, которым изображает его позднеантичная традиция. С той только разницей, что образ Одиссея более глубок и многогранен, чем образ ветхозаветного праведника (характерно, что политика современного государства Израиль больше соответствует архетипу Одиссея, чем вечному образу Иова, с которым ассоциировался еврейский народ в прошлом). Впрочем, возможно, я пристрастен к Одиссею; он и для меня – наиболее значимый герой мировой литературы.

Шаманскую сущность имеет и характерная особенность Одиссея, резко отличающая его от других эпических героев. По словам И. В. Шталь, «Одиссей – герой исключительный даже среди прочих гомеровских героев... Он подчеркнута „одиноким“ герой... Но „одиноким“ герой Одиссей в некоем свойстве, некоем качестве, приведенном в соответствие с эпическим идеалом, именно в „хитрости“, равен богам и, видимо, превосходит богов». Это одиночество героя в силу его дара подчеркивает его близость образу шамана с его чуждостью миру людей в силу его дара. Здесь берет начало социальная отчужденность, обусловленная творческим даром, героев европейского романтизма, мифопоэтической модернистской прозы, культовых героев массовой культуры XXI века (достаточно упомянуть фразу Ганнибала Лектера, обращенную к преследователю чудовищ Уиллу Грэму (сериал «Hannibal»): «You are alone because you are unique.»).



Одиссей и Кирка. Картина Бартоломеуса Шпрангера.

Еще одна черта Одиссея, характеризующая его как воина-шамана, – его богоборчество. Именно герои архаического эпоса – герои-шаманы – бросают вызов богам, как все те же Хун-Ахпу и Шбаланке или, скажем, Эр-Соготох, размышлявший о том, что «если бы все демоны, живущие в преисподней, пришли к нему, то он раздавил бы их, как мух, а если бы боги вздумали воевать с ним, то и им досталось бы порядочно». Одиссей, по сути, сам бросает вызов Посейдону, называя ослепленному им сыну бога свое имя. Кирка возражает Одиссею

на его стремление противостоять Сцилле и сразить ее: «О необузданный! Снова труды боевые и битвы в мыслях твоих! Уступить и самим ты бессмертным не хочешь!» (Од., XII, 116—117)

В классическом эпосе богоборчество героя сменяется мотивом противостояния героя и тирана (конфликт Ахилла и Агамемнона в «Илиаде», Ильи Муромца и князя Владимира в русском эпосе и т. д.). В мифологической традиции, связанной с именем Одиссея, этот мотив представлен в зачаточной форме. Так, согласно мифу, Одиссей не желал идти в поход на Троию – ему не было дела до чьей-то сбежавшей жены, – поэтому, он прикинулся безумным (мотив «священного безумия») перед явившимися к нему ахейскими вождями: запрягши в плуг коня и вола, Одиссей отравился вспахивать свое поле, засевая его солью. Хитрость Одиссея раскрыл Паламед, положивший на его пути младенца Телемаха. Объехав ребенка, Одиссей сам себя разоблачил и вынужден был примкнуть к походу (сюжет несохранившейся трагедии Софокла «Одиссей безумствующий»).

В течение троянского стояния Одиссей часто возражает Агамемнону, и на фоне последнего выглядит настоящим героем ахейцев. Впрочем, хитроумный воин никогда открыто не противостоит Агамемнону. Его неистовый героический нрав проявляется там, где попирается его честь, – в отношении женихов, разоряющих его дом в отсутствие хозяина. Здесь его гнев столь же безграничен, что и «гнев Ахилла». Ю. В. Андреев подчеркивал: «Гипертрофированное чувство чести, отличающее эпического героя от простых смертных, иногда делает его личностью, почти совершенно асоциальной. Уязвленное самолюбие, гнев, обида могут толкнуть его на самые страшные и безрассудные поступки, идущие вразрез с жизненными интересами его соплеменников и сограждан. Гнев Ахилла, оскорбленного Агамемноном в лучших его чувствах, ставит все ахейское войско на грань катастрофы. Гнев Одиссея, безжалостно истребившего весь цвет молодежи Итаки, провоцирует гражданскую войну в его родном полисе».

Это «самостояние» героя, обусловленное принципом «истина и честь превыше всего», вдохновляло вполне реальных людей: философов, воинов, жрецов античности. Некоторые из них отождествляли себя с героями греческого эпоса безосновательно, следуя лишь собственным иллюзиям; другие сравнивали себя с персонажами Гомера вполне обоснованно, самым острым образом переживая ситуацию «один против всех». «В сочиненной Платоном „Апологии“ – защитительной речи перед афинским судом присяжных, – писал Ю. В. Андреев, – Сократ сам без ложной скромности сравнивает себя с гомеровскими героями и, прежде всего, с Ахиллом, этим рыцарем без страха и упрека, смело идущим навстречу своей безвременной гибели. В понимании Сократа, жизнь настоящего философа, как и жизнь настоящего героя, – это вечный бой, в котором важно не потерять себя, не забыть о своем высоком предназначении... Сократ не только теоретически обосновал, но и сам стал живым воплощением совершенно новой версии героического идеала древних греков, в которой победа человека над самим собой, над своими слабостями и пороками значило гораздо больше, чем все победы мифических героев в их схватках с врагами, чудовищами и превратностями судьбы. Этот новый образец героизма произвел глубочайшее впечатление не только на современников афинского философа, но и на многие последующие поколения».

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.