

МИФЫ СЕВЕРНОЙ ЕВРОПЫ

Хелен Гербер

...все о богах
и героях германо-
скандинавского эпоса.
Один, Тор, Сиф,
Локи, Тьяцци,
валькирии, Фрейя,
Форсети...



◀ Фрейр — бог плодородия,
обеспечивавший солнечный свет,
дождь, обильные урожаи и мир.

Хелен Гербер

Мифы Северной Европы

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=611405

Мифы Северной Европы: Центрполиграф; М.:; 2008

ISBN 978-5-9524-3884-2

Аннотация

Эта книга доступно и ярко рассказывает о важнейших мифах, сагах и легендах народов Северной Европы. Вы узнаете все о богах и героях германо-скандинавского эпоса. Автор удачно сочетает насыщенное информацией повествование с увлекательным экскурсом в историю английской и немецкой поэзии, неразрывно связанной с наследием языческой эпохи.

Содержание

Предисловие	5
Глава 1	12
Мифы о создании земли	12
Имир и Аудумла	15
Один, Вили и Ве	17
Создание земли	19
Мани и Соль	22
Волки Скель и Хати	25
Карлики и альвы	29
Создание человека	32
Дерево Иггдрасиль	33
Мост Биврёст	35
Ваны	37
Глава 2	38
Отец богов и людей	38
Внешний облик Одина	39
Вальхалла	42
Пир героев	44
Слейпнир	49
Дикая Охота	51
Крысолов (Пестрый флейтист]	56
Епископ Гато	60
Ирмин	62

Колодец Мимира	63
Один и Вафтруднир	66
Конец ознакомительного фрагмента.	67

Хелен Гербер

Мифы Северной Европы

Предисловие

В настоящее время никем не оспаривается первостепенная важность поэтических фрагментов ранней исландской литературы, правда, еще так давно сохранялось крайне безразличное отношение к богатству религиозных традиций и мифических верований, отразившихся в этих фрагментах.

Столь длительное пренебрежение этими драгоценными свидетельствами жизни наших языческих предков не вина самого материала, в котором надежно сохранены свидетельства религиозных верований. Можно с полной уверенностью сказать, что Эдда в основе своей столь же своеобразна и насыщена национальной героикой, как и более грациозная и идиллическая мифология юга. Длительное пренебрежение древнескандинавской мифологией нельзя объяснить ничтожеством ее божеств. Может быть, в них нет духовной высоты, свойственной божествам других народов, однако занимающиеся изучением исландской литературы должны согласиться с тем, что они столь же дики и величественны, как Скандинавские горы. По словам Кауфмана, они символизируют «дух победы, превосходящий простую грубую си-

ду и обыденность, дух, который борется и преодолевает все». Несмотря на то что некоторые сказания были заимствованы из мифологии других народов, древние скандинавы наделили своих богов благородным, нестигаемым духом и высокими целями и очень высоко ценили их. Эти старинные северные песни отличаются откровенностью, вечной духовной правдой и величием. Но смысл этого величия заключается не в колоссальных размерах божеств, а в огромной силе их грубого духа.

Введение христианства в северных районах Европы привнесло влияние греко-римской культуры, которая, в конце концов, вытеснила национальный дух, так что чуждая мифология и литература Древней Греции и Рима в значительной степени сформировала менталитет жителей Северной Европы, в то время как их родная литература и традиции были забыты.

Несомненно, мифология народов Северной Европы оказала глубокое влияние на обычаи, законы и язык британцев и, следовательно, подсознательно явилась источником вдохновения для английской литературы. Самые отличительные черты этой мифологии: черный (зловещий) юмор, которого нет в религиях других народов, и мрачные трагедийные ноты. Эти две характерные особенности, находящиеся на разных полюсах, наложили большой отпечаток на всю английскую литературу.

Вряд ли влияние древнескандинавской мифологии было

осознанным, если сравнивать его с древнегреческим, явившимся для английской литературы глотком свежего воздуха, и, если мы обратимся к современному искусству, это различие становится особенно очевидным.

Незначительное влияние скандинавской мифологии объясняется несколькими причинами, но в первую очередь тем, что религиозные верования наших языческих предков не были связаны с чем-то реально осязаемым. Следовательно, успех более или менее продуманной стратегии ранних христианских миссионеров объясняется тем, что им удалось замутить смысл языческих верований, тем самым сумев соединить их с новой религией. Интересным примером такого слияния может послужить перенесение в христианский праздник Пасхи характерных черт языческой богини расцвета и весны Eastre, по имени которой и был он назван. Древнескандинавская мифология прекратила развиваться, так и не достигнув своего расцвета, а становление христианства в конечном итоге заставило предать ее забвению. По сравнению с мифами Древней Греции и Рима, которые отличаются обособленностью и разьединенностью, древнескандинавской мифологии присущи логическое единство и глубокий смысл. Именно она сформировала у древних скандинавов рациональную веру и подготовила их к принятию христианского учения, тем самым открыв путь к своей собственной гибели.

Религиозные верования народов Северной Европы не от-

ражаются с достаточной точностью в Старшей Эдде. По сути, в древнескандинавской литературе представлена лишь пародия на верования наших предков. Древний поэт любил аллегии, и его воображение не знало предела, когда его вдохновляла муза. Он устремлял глаза к горам до тех пор, пока снежные вершины не приобретали человеческие черты и со скалы не начинал спускаться тяжелой поступью великан из льда и камня. Или древний поэт любовался великолепием весенних красок и летними полями до тех пор, пока не появлялась Фрейя в сверкающем ожерелье или Сив с развевающимися золотыми локонами.

Нам ничего не сообщено об обряде жертвоприношения или религиозных обрядах, так как все, что не вызывало у древнего поэта вдохновения, опускалось им. Таким образом, древнескандинавская мифология может считаться ценным образцом ранней древнескандинавской поэзии, но никак не свидетельством ранних верований скандинавов, эти литературные фрагменты несут множество признаков переходного периода, с явно прослеживаемым смешением старых и новых верований.

Но, несмотря на долгое невнимание к мифологии, еще возможно частично реконструировать систему верований древних скандинавов, и обычный читатель извлечет много пользы из работы Карлейля «Герои, почитание героев и героическое в истории», проливающей свет на эту проблему. «Сбивающий с толку, охватывающий все стороны жизни

клубок иллюзий, путаницы, лжи и абсурда, который невозможно распутать!» – так, совершенно справедливо, характеризует автор мифы. В то же время он ясно указывает на то, что в основе этого грубого поклонения перед дикой природой лежала духовная сила, искавшая самовыражения. То, что мы пытаемся исследовать без всякого благоговения, они рассматривали с глубоким почтением и, не понимая самих явлений, без промедления обожествляли их, как это всегда делают все недостаточно образованные люди. Они по-настоящему боготворили героев, и, по мнению Карлейля, скептицизм не присутствовал в их простом мировоззрении.

Это было началом становления мировоззрения. Люди смотрели на вселенную, наполненную божественным, и со всей искренностью верили в нее. Сквозь темноту обыденной жизни народ тянулся к чему-то лучшему, к тому, чего ему не хватало. В Рагнарёк боги должны погибнуть, потому что они перестали отвечать тем высоким требованиям, которые к ним предъявляли.

Мы должны быть благодарны тому, что до нас дошли свидетельства древних верований наших предков. В то время когда чужое влияние буквально разлагало древнескандинавский язык, в Исландии он остался практически неизменным. Первоначально она была заселена древними скандинавами, спасшимися бегством после сокрушительного поражения, нанесенного Харальдом Прекрасноволосым при Хаврсфьорде. Этот народ уже умел сочинять и принес свои поэ-

тические дарования на эту суровую землю, взрастив и укрепив их на ней. Многие из древних скандинавских поэтов были уроженцами Исландии, а в эпоху раннего христианства большая услуга древнескандинавской литературе была оказана христианским священником Семундом¹, который, проделав огромную работу, собрал воедино образцы языческой поэзии и объединил их в сочинение, известное под названием «Старшая Эдда», которое сейчас и является главным источником наших знаний о религии древних скандинавов. Исландская литература оставалась книгой за семью печатями вплоть до конца XVIII века, после чего начала путь к признанию, – так что только сейчас появились первые признаки того, что с течением времени она будет оценена по достоинству. По словам Карлейля: «Знание древних верований приводит нас к более тесным взаимоотношениям с прошлым – с нашим собственным прошлым. Если же ты знаешь прошлое, то лучше понимаешь настоящее. Прошлое – это всегда нечто подлинное, а это драгоценно». Следующие слова Уильяма Морриса о «Саге о Вельсунгах» могут быть взяты в качестве эпиграфа ко всему собранию «Мифов народов Северной Европы»: «Эта величественная история севера, которая для всего нашего народа означает то же самое, что миф о Трое для греков, – повторяю, для всего народа, и впоследствии, когда мир изменится настолько, что о нашем народе останутся лишь воспоминания, – для тех, кто придет

¹ Семунд Сигфуссон, прозванный Мудрым (1056—1133). (Примеч. ред.)

после нас, эта история будет значить не меньше, чем греческий миф о Трое».

Глава 1

Начало

Мифы о создании земли

Как предполагают некоторые исследователи, арийцы, населявшие Северную Европу, являются выходцами из Иранского плато, самого центра Азии. Климат и ландшафт тех стран, в которых они, в конце концов, обосновались, оказали огромное влияние на их ранние религиозные верования, так же как и на формирование их образа жизни.

Величественные и суровые пейзажи Северной Европы, солнце, не заходящее за горизонт, полярное сияние, океан, с яростью разбивавший высокие волны о прибрежные скалы и айсберги у полярного круга, – все это просто не могло не оказать сильного впечатления на людей, так же как и изумительная растительность, белые ночи, голубое море и небо в короткое северное лето. Не вызывает большого удивления то, что исландцы, кому мы обязаны самыми совершенными свидетельствами этих верований, смотрели на окружающий мир как на парадоксальную смесь из огня и льда.

Мифология народов Северной Европы величественна и трагична. Ее главная тема – постоянная борьба между доб-

рыми и злыми силами природы, и поэтому, по существу своему, эти мифы не являются добрыми и идиллическими, каковой является мифология и религия солнечного юга, где люди могут часами греться под яркими лучами, а плоды земли так легко достать, стоит лишь протянуть к ним руку.

Вполне естественно, что опасности, подстерегавшие древних скандинавов на охоте и во время рыболовства под этим суровым небом, страдания, выпадавшие на их долю в холодные суровые зимы, когда не светило солнце, заставляли наших предков думать о льде и снеге как о злых духах. По той же причине они с особым усердием молились силам света и тепла, надеясь на их благотворное влияние.

Когда ставят вопрос о сотворении мира, северные скальды, или поэты, чьи песни сохранены в эддах и сагах, отвечают, что вначале, когда не было еще ни Земли, ни моря, ни воздуха, когда все было покрыто тьмой, существовала могущественная сила – Альфёдр (Всеотец) – отец всего живого, которого они представляли невидимым и вечно существующим, могущим осуществить любое свое желание.

Вначале в центре мироздания существовала огромная бездна под названием Гинунгагап, бездна бездн, зияющая пропасть, чью глубину нельзя было измерить глазом, так как она была окутана вечным мраком. К северу от нее находился мир или пространство, известное как Нифльхейм, холодный и туманный мир, в центре которого бьет ключом неиссякаемый колодец Хвергельмир, похожий на кипящий котел,

из которого берут свое начало двенадцать крупных рек, например Эливагар. Так как воды этих рек быстро покидают свой источник и встречаются с холодными порывами ветра из упомянутой холодной бездны, они затвердевают, превращаясь в огромные глыбы льда, скатывающиеся вниз в бездну на неизмеримую глубину с постоянным ревом, похожим на гром.

К югу от этой темной бездны, прямо напротив Нифльхейма, царства тьмы, находился другой мир – Муспелльсхейм, стихия огня, где царили тепло и свет и чьи границы постоянно охранялись Суртом, огненным великаном. Он яростно размахивал сверкающим мечом, от которого отлетал целый дождь искр (огненный дождь), с шипением падающих на ледяные глыбы на дне бездны. От тепла, исходившего от искр, таяли льдины.

Великий Сурт, держа свой меч,
Сверкающий огнем,
стоит на страже Муспелльсхейма.
И искры пламени божественного,
что из огня выходят,
дают всем жизнь.

Док. Джонс. Вальхалла

Имир и Аудумла

Так как клубившийся пар поднимался вверх, то он снова встречался с царившим повсюду холодом и превращался в иней или изморозь, которые слой за слоем заполняли огромный срединный мир. И таким образом, вследствие постоянного взаимодействия холода и жара, а также, вероятно, по воле Невидимого и Вечно Существующего, среди ледяных глыб бездны возник великан по имени Имир или Аургельмир (бурлящая масса), олицетворявший замерзший океан. Так как он возник из инея, он был наречен Хримтурс, или инеистый великан.

В начале не было
(был только Имир)
ни берега моря,
ни волн студеных,
ни тверди внизу,
ни неба сверху,
ни трав зеленых —
только бездна зевала.

Старшая Эдда. Прорицание вёльвы.

Перевод В. Тихомирова

С трудом пробираясь во мраке в поисках еды, Имир нашел чудесную корову по имени Аудумла (кормилица), со-

творенную тем же творцом, что и Имир, и из того же самого вещества. Поспешив к ней, Имир с радостью заметил, что из ее вымени текут четыре огромных молочных реки, которые могли бы дать ему хорошее пропитание.

Таким образом, его желания были удовлетворены, но корова, тоже искавшая еду, начала слизывать соль с расположенной поблизости ледяной глыбы своим шершавым языком. Она лизала до тех пор, пока на свет не появился первый волосок, затем вся голова и, наконец, из-под ледяного панциря на свободу не вышел бог Бури (родитель).

Пока корова занималась этим, великан Имир заснул, и под мышками у него родились сын и дочь, а от трения его ступней появился шестиголовый великан Трудгельмир, который вскоре дал жизнь великану Бергельмиру, от которого произошли все инеистые великаны (хримтурсы).

Слышно, подмышки
льдистого турса
сына и дочь родили,
нога с ногою
зачали йотуна
шестиголового сына.

*Старшая Эдда. Речи Вафруднира.
Перевод В. Тихомирова*

Один, Вили и Ве

Когда эти великаны узнали о существовании бога Бури и его сына Бора, которого Бури тотчас же произвел на свет, они начали войну против них. Боги и великаны представляли противоположные друг другу силы добра и зла, а это значило, что они никогда не будут жить в мире. Война продолжалась века, и за это время ни одна из сторон не добилась успеха. Все изменилось, когда Бор женился на великанше Бестле, дочери Болторна (источник зла), которая родила ему трех могущественных сыновей Одина (дух), Вили (воля) и Ве (святой). Все три сына присоединились к отцу в его борьбе с враждебными инеистыми великанами и в конце концов убили своего заклятого врага – Великого Имира. Кровь из его ран хлынула таким потоком, что случился огромный потоп, уничтоживший весь его род, за исключением Бергельмира, который спасся от этого потопа в ковчеге вместе со своей женой, уплыв на край мира.

Из всего рода Имира
лишь не утонул и спасся Бергельмир:
он ускользнул в ковчеге в тот потоп,
родителем он стал всех инеистых великанов.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Поселившись, он назвал это место Ётунхеймом (обитель

великанов), где начался новый род великанов – инеистые великаны унаследовали неприязнь Бергельмира к богам и продолжили войну с ними. Они всегда были готовы покинуть свою пустынную неплодородную землю, чтобы совершить набег на места обитания богов.

Боги древнескандинавской мифологии, называвшиеся асами (колонны, державшие на себе мир), одержали победу над своими врагами. А так как им уже не с кем было воевать, они стали думать о том, как бы улучшить этот пустынный мир и сделать его обитаемым. После недолгого размышления сыновья Бора выкатили огромное тело Имира в Мировую бездну и стали создавать мир из различных частей его тела.

Создание земли

Из плоти Имира они создали Мидгард («средняя обитель», или срединный мир), то есть землю. Она была помещена в самый центр этого огромного пространства и ограждена бровями Имира, словно крепостным валом. Твердая часть Мидгарда была окружена кровью или потом великана, которые сформировали океан, из костей были созданы горы, из зубов – скалы, а кудрявые волосы стали деревьями и остальной растительностью.

Удовлетворенные плодами своих трудов создания земли, боги взяли огромный череп великана, мастерски поместили его над землей и морем, и он стал небосводом. Затем боги разбросали мозги Имира по всему пространству ниже небосвода, и они стали кудрявыми облаками.

Из плоти Имира
Была создана земля,
Из крови его – море,
Из костей – горы,
Из волос – деревья и растительность,
Из черепа – купол небесный,
А из бровей боги создали Мидгард для людей,
А мозг, разбросанный над землей,
Стал тяжелыми облаками.

И.Б. Андерсен. Северная мифология

Для поддержания небосвода боги поместили под ним могучих карликов – Нордри (северный), Судри (южный), Аустри (восточный) и Вестри (западный) (по четырем сторонам света), приказав им поддерживать небосвод, от их имен и произошли названия сторон света (север, юг, восток и запад). Чтобы дать свет только что созданному миру, боги усыпали небесный купол искрами из Муспелльсхейма. Сверкавшие во мраке искры стали звездами. Из них самые яркие – Солнце и Луна, посаженные на красивых золотых колесницах.

И из пылающего мира, где правит Муспелль,
посылавший и высекавший огонь,
сыпались искры, образовав Солнце, Луну и звезды.
Они повисли в небе,
Разделив пути дня и ночи.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Когда же были закончены эти приготовления, коней Арварка (ранний) и Алсвина (проворный) впрягли в солнечную колесницу. Боги, опасаясь, что животные будут с трудом переносить близость к палящему небесному светилу, поместили у них под холкой огромные шкуры, заполненные воздухом или охлаждающей субстанцией. Они также создали щит Свалин (охладитель) и поместили его впереди колесницы.

цы, чтобы защитить ее от прямых солнечных лучей, которые могли бы испепелить как ее, так и землю. В лунную колесницу был впряжен резвый конь Алсвидер (быстроногий), но он не был прикрыт щитом от мягкого лунного света.

Мани и Соль

Колесницы были готовы, кони запряжены. Они с нетерпением ждали отправления в дорогу, по которой теперь они должны будут ездить ежедневно. Но кто будет следить за тем, чтобы они не сбивались с пути? Боги позаботились и об этом. Их внимание привлекли два красивых отпрыска великана Мундильфёри. Он очень гордился своими детьми и назвал их в честь недавно созданных небесных тел: Мани (месяц) и Соль (солнце). Соль, служанка Солнца, стала супругой Глена (сверкающего), который, вероятно, был одним из сыновей Сурта.

Имена брата и сестры были удачно подобраны, так как соответствовали именам их тезок – Солнца и Месяца, потому и, ориентируясь на них, кони не сбивались с пути.

Получив надлежащие наставления от богов, их перенесли на небо, где день за днем они выполняли возложенные на них обязанности и правили конями, несущими их по небесным путям.

Мундильфёри
зывается отец
солнца с луною;
небо обходят
они каждый день,
то времени мера.

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод В. Тихомирова

Затем боги вызвали Нотт (ночь), дочь Нарви, одного из великанов, и поручили ей заботиться о колеснице темноты, которую вез черный конь Хримфакси (инеистая грива). Когда он мотал головой, роса и иней падали с его гривы прямо на землю.

Хримфакси-конь
сумрак несет
над богами благими;
пену с удил
роняет на доли
росой на рассвете.

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод А. Корсуна

Богиня ночи была трижды замужем: от первого мужа, Нагльфари, у нее родился сын по имени Ауд; от второго мужа, Анара, дочь Ёрд (земля), а от третьего мужа, бога Деллинга (рассвет), она родила еще одного сына, светлого и прекрасного, и ему нарекли имя Даг (день).

Как только боги узнали об этом прекрасном существе, они также дали ему колесницу, в которую был впряжен великолепно-белый конь Скинфакси (ясная грива). Сверкающие лучи света с его гривы разлетались в разные стороны, освещая

щая весь мир и принося всему живому радость.

Далеко от земли под небесным сводом
День правил своим конем со сверкающей гривой.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Волки Скель и Хати

Известно, что зло всегда шагает рядом с добром, надеясь разрушить его. Поэтому древние жители северных районов Европы считали, что и Солнце и Луна постоянно преследуются жестокими волками Скель (обман) и Хати (ненавистник), чья единственная цель состоит в том, чтобы поймать и проглотить эти сверкающие объекты, чтобы мир снова погрузился в первозданную тьму.

Два волка есть, что бегут за нею.
Один по имени Скель, что значит Обман.
Его-то она и боится, ее настигает он.
Другой же волк, Хати-Ненавистник зовется,
Он сын Хродвитнира.
Бежит впереди нее и хочет месяц схватить.
Так тому и быть.

Младшая Эдда. Видение Гюльви

Говорится, что время от времени волкам удается нагнать свою добычу, и они даже пытаются проглотить ее, вызывая тем самым затмения двух небесных светил. Тогда испуганные люди поднимают такой гвалт, что волки, испугавшись, в спешке роняют светила. Спасенные таким образом, Солнце и Месяц продолжают свой путь, ускорив шаг, а голодные чудовища бросаются за ними вслед, страстно желая наступле-

ния того времени, когда их усилия увенчаются успехом и наступит конец мира. Древние скандинавы полагали, что их боги смертны, так как возникли в результате союза божественного элемента (Бора) и смертельного (Бестлы) и обречены погибнуть с миром, который они создали.

Но даже сейчас в начале мира
видны были едва уловимые признаки того,
что это было начало жестокой битвы.
Ужасное потрясение, ждущее всех,
закончится в Рагнарёк,
когда силы добра и зла, жизни и смерти,
возникшие сейчас, закончат свою борьбу.

Дж. Джонс. Вальхалла

Мани также сопровождает Хьюки (молодой месяц) и Биль (месяц на ущербе), дети, которых он взял с земли, где жестокий отец заставлял их носить воду всю ночь. Наши предки полагали, что темные пятна на луне и есть эти дети, несущие ведра. Они также являются прообразами героев детского стишка «Джек и Джил».

Боги не только назначили Солнце, Луну, День и Ночь знаменовать собой окончание одного года и наступление другого, но также призвали Вечер, Полночь, Раннее Утро, Позднее Утро и Послеполуденное Время помогать им выполнять свои обязанности, сделав Лето и Зиму главными среди времен года. Лето, прямой потомок Свасуда (приятный), уна-

следовал мягкий характер своего родителя и был любим всеми, за исключением Зимы, его смертельного врага, потомка Виндсваля или Виндлони, который, в свою очередь, был сыном сварливого бога Васада, олицетворением ледяного ветра.

Родитель зимы называется Виндсваль,
И Свасуд был лета отец.
От них появились два времени года
Во владениях могучих богов.

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод С. Свириденко

Холодные ветры постоянно дули с севера, сметая все на своем пути, охлаждая землю, и древние скандинавы полагали, что ветры приводились в движение огромным великаном Хресвельгом (пожиратель трупов), сидевшим в обличье орла у самого северного края небес. Когда он поднимал руки или крылья, холодные порывы ветра устремлялись вниз и безжалостно обдували поверхность земли своим ледяным дыханием, губя все живое.

У края небесного Хресвельг сидит
В образе птицы-орла, исполин;
Крылами громадными движет он воздух —
И ветер над миром шумит.

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод С. Свириденко

Карлики и альвы

Пока боги были заняты созданием земли и заботились о том, чтобы получше осветить ее, целый сонм причудливых существ – червей – появился в плоти Имира. Эти странные существа привлекли божественное внимание. Призвав их предстать перед ними, боги сначала придали им облик людей и наделили их сверхчеловеческим умом, разделив на два типа. Темные, вероломные и хитрые по природе своей были изгнаны в Свартальвхейм, обитель темных альвов, располагавшуюся под землей, откуда им не разрешалось выходить в течение дня под страхом быть превращенным в камень. Их называли карликами, троллями, гномами или кобольдами, все свое свободное время они проводили исследуя тайные глубины вселенной. Они собирали золото, серебро и драгоценные камни, которые складывали в тайных расщелинах, откуда при желании могли достать их. Остальных подобных маленьких существ, включая всех тех, которые были честными, добропорядочными и приносили пользу, боги называли феями или эльфами (альвами), они отправили их на поселение в Альвхейм (обитель светлых альвов), расположенный между небом и землей, откуда, когда им захочется, они могли слетать вниз, чтобы позаботиться о растениях и цветах или потанцевать на зеленых лужайках при серебристом свете луны.

Один, который был вдохновителем всех этих действий, теперь приглашал других богов, своих потомков, последовать за ним на большое поле Идавель, высоко над землей, на другой стороне огромной реки Ивинг, чьи воды никогда не замерзали.

Ивинг – река,
где проходит рубеж
меж богами и турсами;
воды ее
не застынут вовек,
льдом не оденутся.

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод В. Тихомирова

В центре этого святого места, нареченного Асгард (небесное селение, крепость богов), с самого начала мира предназначавшегося для жилища богов, по приглашению Одина собрались двенадцать асов (богов) и двадцать четыре асиньи (богини). На большом совете, состоявшемся здесь, постановили, что в пределах небесного селения не должно пролиться ни капли крови и этот мир и согласие должны были длиться вечно. Затем боги решили создать кузницу, где будет коваться все оружие и инструменты, необходимые для строительства величественных чертогов из драгоценных металлов, в которых они будут жить долгие годы в состоянии полного блаженства, – этот период получил название золотого

век.

Создание человека

Хотя боги с самого начала предназначили Мидгард, или Манахейм, для жилища человека, люди сначала не населяли его. Однажды, согласно одним источникам, Один, Вили и Ве, согласно другим – Один, Хенир (яркий) и Лодур, или Локи (огонь), отправились в путь вдоль берега моря, где увидели то ли два дерева, ясень (Аск) и иву (Эмбля), то ли два бревна, по форме отдаленно напоминавшие фигуру человека. В изумлении они стали смотреть на неодушевленные изваяния, а затем, поняв, что с ними делать, вдохнули в них душу (Один), наделили возможностью двигаться и чувствовать (Хенир), а также кровью и румянцем (Лодур).

Одаренные речью и мыслями, возможностью любить, надеяться и работать, а также жизнью и смертью, только что созданные мужчина и женщина были оставлены в Мидгарде, чтобы управлять им по своим желаниям. Постепенно они заселили его своими потомками, в то время как боги, помня, что вдохнули в них жизнь, проявляли особый интерес к тому, что делали люди, наблюдая за ними, а часто удостаивая их своей помощью и оказывая им покровительство.

Дерево Иггдрасиль

Отец всего живого (Всеотец) создал огромный ясень, названный Иггдрасиль, Мировое дерево или Дерево вселенной, Дерево времени или жизни, которое заполнило весь мир. Оно уходило корнями не только в самые отдаленные глубины Нифльхейма, где бурлил поток Хвергельмир, но также и в Мидгард, где около его корней находился источник мудрости, хозяин которого был Мимир (океан), и в Асгард, рядом с источником Урд.

Из трех своих корней дерево так сильно разрослось, что под покровом самого верхнего сука, прозванного Лерад (дающий мир), находился чертог Одина, в то время как под другими разросшимися ветвями располагались другие миры. На самой верхней ветке Лерада поселился орел, между глазами которого сидел ястреб Ведрфельнир, окидывая взором небо, землю, Нифльхейм и сообщая обо всем, что видит.

Так как дерево Иггдрасиль было вечнозеленым, а листья его никогда не сохли, оно служило пастбищем для козы Хейдрун, принадлежавшей Одину. Коза давала медвяное молоко, пищу богов. Также там паслись олени Даин, Двалин, Дунейр и Дуратрор, с рогов которых на землю капала медвяная роса, снабжая водой все реки в мире.

В бурлящем потоке Хвергельмир (кипящий котел), находившемся под одним из корней дерева, жил ужасный дракон

Нидхёгг, постоянно грызший корни, и ему в его деле помогала бесчисленная армия змей, целью которых было уничтожение дерева, потому что они знали, что гибель дерева явится началом низвержения богов.

Всю жизнь сопровождает нас коварный злобный искуситель – Нидхёгг жестокий, житель мира нижнего.

Он ненавидит свет божественный, который милостиво освещает героев-викингов, заставляя их мечи ярче сверкать.

Р.Б. Андерсен. Сказания викингов Севера

По ветвям и стволу дерева резво скачет белка Рататоск (ломающая ветки). Это существо, сующее нос не в свои дела, и ужасная сплетница, коротало время, передавая вниз дракону слова орла, живущего наверху, и наоборот, в надежде посеять вражду между ними.

Мост Биврёст

Конечно же было важно, чтобы Мировое древо Иггдрасиль было здоровым, и эта обязанность была возложена на норн (сестер судьбы), которые ежедневно поливали его корни влагой из источника мудрости Урд. Эта вода стекала на землю сквозь ветви и листья, обеспечивая пчел медом.

Соединяя оба края Нифльхейма, высоко возвышаясь над Мидгардом к Асгарду, располагается священный мост Биврёст (Асабру, радуга или радужный мост), состоящий из огня, воды и воздуха. Он сохраняет их переменчивые, переливающиеся цвета. По мосту боги-асы переходят на землю или к источнику Урд, расположенному у корней ясеня Иггдрасиля, где ежедневно собирались на совет.

Встали боги, сели на коней и через мост Биврёст,
хранимый верным стражником Хеймдаллем,
спустились вниз – к Иггдрасилю.
Лишь Тор ходил через него пешком,
другие же ездили верхом.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Из всех богов только Тор, бог грома и молнии, никогда не ходил по мосту, из страха, что своей тяжелой поступью разрушит его или сожжет исходящим от него огнем. Бог Хеймдалль стоял на страже и оберегал мост днем и ночью. Он

был вооружен острым мечом и носил с собой рог, именуемый Гьяллархорн. Когда боги приезжали или отъезжали из Асгарда, Хеймдалль трубил в него, и тогда рог издавал нежный звук. Лишь один раз рог зазвучит громко: когда настанет Рагнарёк – конец света, и инеистые великаны и Сурт явятся вместе, чтобы разрушить мир.

Сурт едет с юга
с губящим ветви,
солнце блестит
на мечях богов;
рушатся горы,
мрут великанши;
в Хель идут люди,
расколото небо.

*Старшая Эдда. Прорицание вёльвы.
Перевод А. Корсуна*

Ваны

Итак, хотя первыми обитателями небес были асы, они не были единственными божествами древних скандинавов. Они также признавали силу богов моря и ветра, ванов, живших в Ванахейме и управлявших своим царством по собственной воле. В ранние времена, прежде чем были построены золотые дворцы в Асгарде, между асами и ванами возник спор, и они прибегли к силе, используя скалы, горы и айсберги в качестве орудий битвы. Однако они вскоре поняли, что только в единстве заключается сила, почему, уладив разногласия, заключили мир, скрепив его договором и обменявшись пленниками.

В результате бог из ванов Ньерд вместе с двумя детьми Фрейром и Фрейей поселился в Асгарде, став заложником у асов, а ас Хенир, единственный брат Одина, был отдан заложником ванами и поселился в Ванахейме.

Глава 2

Один

Отец богов и людей

Один, Вотан или Водан был самым главным богом народов Северной Европы. Он являлся уникальным духом вселенной, олицетворением воздуха, богом мудрости и победы, лидером и защитником конунгов и героев. Поскольку предполагалось, что все боги произошли от него, Один был прозван Всеотцом и, как старейший и главнейший среди богов, занял самый высокий престол в Асгарде, названный Хлидскьяльв, откуда можно было обозреть все мироздание. Единым взглядом Один замечал все, что происходило среди богов, великанов, альвов, карликов и людей.

С собрания богов уехав,
воссел на свой престол он в Хлидскьяльве
и взором стал окидывать весь мир:
Ни в Мидгарде, ни в Нифльхейме
Ничто не скроется от глаз его блестящих.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Внешний облик Одина

Никто, кроме Одина и его жены богини Фригг, не имел право восседать на этом престоле. Сидя на нем, вдвоем они пристально глядели на юг и запад – стороны света, куда в походы отправлялись древние скандинавы, место осуществления их чаяний и надежд. Внешне Один предстает высоким и сильным человеком, ему около пятидесяти лет, у него либо темные вьющиеся волосы, либо длинная седая борода и лысина. Одет он в серую мантию с синим капюшоном. На нем широкий синий плащ с серыми вкраплениями – символ неба и облаков. В руке он держит священное копьё Гунгнир, никогда не дающее промаха, причем клятва, данная на его наконечнике, никогда не может быть нарушена. На пальце или на руке он носит чудесное кольцо Драупнир, символ плодородия, ценность которого никто не мог оспорить. Когда он восседает на престоле или облачается в доспехи перед сражением, когда спускается на землю, чтобы оказаться среди людей, то надевает шлем с изображением орлиной головы, когда же он мирно странствует по земле в человеческом облике, чтобы увидеть то, что делают люди, то носит широкополую шляпу, низко надвинутую на лоб, чтобы скрыть то, что у него только один глаз.

Каждое утро Один посылал в мир двух воронов, носивших имена Хугин (думающий) и Мунир (помнящий), к ве-

черу он с тревогой ожидал их возвращения. Затем, сидя на плечах Одина, они нашептывали ему все то, что видели и слышали. Таким образом, он узнавал обо всем, что происходило на земле.

Хугин и Муниин
над миром все время
летают без устали;
мне за Хугина страшно,
страшней за Мунина, —
вернутся ли вороны!

Старшая Эдда. Речи Гримнира.

Перевод А. Корсуна

У ног его находились два священных волка или диких пса, Гери (жадный) и Фреки (прожорливый), встреча с которыми была для людей хорошим знаком. Один всегда кормил своих волков с рук, мясом из миски, стоявшей рядом с ним. Для себя он не требовал вообще никакой пищи и редко пробовал что-нибудь, кроме священного меда.

Гери и Фреки
кормит воинственный
Ратей Отец;
но вкушает он сам
только вино,
доспехами блещущий.

Старшая Эдда. Речи Гримнира.

Перевод А. Корсуна

Сидя на троне, Один ставил ноги на изготовленную богами низкую скамейку из золота. Вся мебель и принадлежавшая богам утварь были сделаны либо из этого драгоценного металла, либо из серебра.

Помимо великолепного чертога Глядсхейма, где на двенадцати креслах, встречаясь на совете, восседали боги, и чертога Валаскьяльв, где находился престол Одина Хлидскьяльв, у верховного бога был третий чертог в Асгарде, расположенный посередине изумительной рощи Глазир, где на деревьях переливались золотые листья.

Вальхалла

Чертог, названный Вальхаллой (палаты мертвых), имел пятьсот сорок дверей, таких широких, что через каждую из них в одну шеренгу могли пройти восемьсот воинов, а над главными воротами располагалась голова вепря и орел, глядевший в самые удаленные уголки вселенной. Стены этого изумительного здания были сделаны из блестящих копий, так отполированных, что они освещали весь чертог. Крыша состояла из золотых щитов, а скамьи были украшены прекрасным оружием – дарами бога его гостям. За длинными столами было достаточно места для эйнхериев – воинов, павших в сражениях, особенно почитаемых Одином.

Легко отгадать,
где Одина дом,
посмотрев на палаты:
стропила там – копья,
а кровля – щиты
и доспехи на скамьях.

Старшая Эдда. Речи Гримнира.

Перевод А. Корсуна

Древние скандинавы, считавшие войну самым благородным из всех занятий и почитавшие храбрость как самую большую добродетель, поклонялись Одиному как богу войны

и победы. Они полагали, что всякий раз, когда надвигалась война, он отсылал на поле брани своих помощниц: дев со щитами, дев-воительниц, прозванных валькириями (выбирающими мертвых), для того, чтобы, выбрав достойных из павших, на быстрых конях по дрожащему мосту-радуге Биврёсту доставить их в Вальхаллу. Сопровождаемые сыновьями Одина, Хермодом и Браги, герои подходили к подножию престола Одина, где получали похвалу за свою доблесть. Порой, когда одного из избранных приносили в Асгард, Вальфёдр (отец убитых), так называли Одина, в его ипостаси покровителя воинов, поднимался со своего трона и приветствовал того, стоя у больших ворот.

Пир героев

Помимо почитания славы и блаженства постоянно видеть возлюбленного бога Одина воинов в Вальхалле ожидали другие радости. Сидевшим за длинными столами воинам прислуживали прекрасные белорукие девы, валькирии, отложив в сторону свои щиты и шлемы и облачившись в чистые белые одеяния. Согласно некоторым источникам, дев было девять. Они приносили героям большие роги, наполненные восхитительным медом, ставили перед ними огромные куски мяса вепря: воины весело пировали. Обычно древние скандинавы пили пиво или эль, но наши предки думали, что этот напиток слишком груб для божественных созданий. Поэтому они представили, что на столе у Вальфёдра всегда было много меда или медвяного молока, которые в большом количестве ежедневно давала коза Хейдрун, принадлежавшая Одину. Она постоянно ощипывала нежные листья и веточки на Лераде, самой верхней ветви Иггдрасиля.

Опасная война и рискованные сражения вызывали восхищение

этих совсем юных воинов.

Окровавленные от полученных ран, умирают они на поле брани.

Смерть в бою – вот их выбор: отсюда получили они

Право пировать и иссушать бессмертные кубки во дворце

Одина.

Под сенью сверкающей крыши слышен гул голосов теней умерших воинов, павших в отчаянной битве или совершивших бессмертный подвиг.

Джеймс Томсон. Свобода

Мясо, которое во время пира ели эйнхерии, было плотью божественного вепря Сэхримнира, изумительного животного, ежедневно убиваемого поваром Андхримниром. Он варил его в большом котле, называемом Эльдхримнир. Хотя гости Одина имели настоящий «северный» аппетит и объедались как могли, мяса всегда было много и хватало на всех.

Андхримнир варит
Сэхримнир-вепря
в Эльдхримнир-чане —
мясо прекрасно,
но немногим известно,
что им эйнхериев кормят.

Старшая Эдда. Речи Гримнира.

Перевод А. Корсуна

Кроме того, мясо это было неубывающим, поскольку вепрь оживал перед началом следующего пира. Это удивительное пополнение продовольственных припасов в кладовой не было единственным чудом в Вальхалле, известно еще одно чудо, связанное с воинами. Поев досыта и выпив допьяна, они брали в руки оружие, облачались в военные доспе-

хи, выезжали в большой внутренний двор и сражались друг с другом, поражая друг друга насмерть. Воины повторяли свои ратные подвиги, принесшие им славу в земной жизни, и снова получали смертельные раны, которые, однако, чудесно заживали, и Эйнхерии полностью выздоравливали, как только звук рога вызывал их на пир.

Один сказал:

«Скажи мне еще,
где каждый день
битвы кипят?»

Вафтруднир сказал:

«Эйнхерии все
рубятся вечно
в чертоге у Одина;
в схватки вступают,
а, кончив сраженье,
мирно пируют».

Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.

Перевод А. Корсуна

Целые и невредимые при звуке рога, зовущего на пир, и не держа друг на друга обид за нанесенные тяжелые раны, эйнхерии всякий раз весело возвращались назад в Вальхаллу, чтобы возобновить пир в присутствии возлюбленного бога Одина. Во время пиршества белорукие валькирии с развевающими волосами прислуживали им, постоянно наполняя медом роги или любимые кубки воинов – черепа их врагов,

в то время как на земле скальды слагали песни о войне или военных походах викингов.

И весь день они, измотанные и израненные,
проводили на поле брани,
среди пыли и стонов, отрубленных членов и крови;
Но по возвращении вечером в чертог Одина
Были свежи и здоровы,
таков их удел небесный.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Таким образом, сражаясь и пируя, по мнению многих, герои проводили свои дни в полном блаженстве, в то время как Один восхищался как силой героев, так и их числом. Но верховный бог предвидел, что даже многочисленные воины не смогут помочь ему предотвратить гибель богов, когда настанет день решающего сражения.

А так как битвы и пиры были самыми большими удовольствиями, к чему в первую очередь стремились древние скандинавские воины, то вполне естественно, что все они должны были любить Одина и с юности посвящали себя служению ему. Они клялись умереть с оружием в руках и даже закалывали себя собственными копьями, если им не везло умереть на поле битвы, и они находились под угрозой «соломенной смерти» – так они называли смерть от старости или болезни.

Одину быстролетному —

вырезает он правдивые руны —
Руны, предвещающие его смерть.
Они вырезаны, словно глубокие раны,
на его руках и груди.

Р.Б. Андерсен. Сказания викингов Севера

В награду за преданность Один проявлял особую заботу о своих любимцах, одаряя их волшебным мечом, копьем или конем, делая их непобедимыми, до самого их смертного часа. Тогда он являлся и требовал назад дарованные им же самим подарки, после чего валькирии переносили героев в Вальхаллу.

Шлем дал он Хермоду,
дал и кольчугу,
Сигмунду меч
разящий вручил он.

Старшая Эдда. Песнь о Хюндле.
Перевод А. Корсуна

Слейпнир

Участвуя в войне, Один ездил верхом на восьминогом сером коне Слейпнире, держа в руках белый щит. Его сверкающее копьё взметалось над головами воинов, являясь знаком начала атаки. Он устремлялся в середину войска с кличем: «Один с вами!»

Надев доспехи золотые
и шлем сверкающий,
верхом он скачет на коне —
Слейпнире быстроногом.

Мэтью Арнолд. Смерть Бальдра

Иногда он пользовался магическим луком, из которого выпускал десять стрел за раз, каждая стрела при этом поражала по одному врагу. Предполагалось, что Один вдохновлял любимых воинов знаменитой «яростью берсеркера», которая позволяла им раздетым, безоружным и израненным бросаться в бой и совершать неслыханные подвиги. Они ярились, как волки, и были сильными, как медведи, и при этом ни огонь, ни железо не причиняли им вреда.

Одину были присущи различные качества, он многолик и носит множество имен, по подсчетам, не меньше двухсот, каждое из которых характеризует одну из сторон его деятельности. Одина считают покровителем моряков и богов

ветра.

Могущественный Один,
Сердца скандинавов отданы тебе!
Направляешь ты наши суда, всемогущий Водан,
По бушующему Балтийскому морю.

Вейль

Дикая Охота

Один, как бог ветра, изображался стремительно скачущим по воздуху на своем восьминогом коне. Именно отсюда происходила древняя скандинавская загадка: «Кто ж те двое, что скачут на тинг? На двоих три глаза, ног с десяток и хвост один». А так как предполагалось, что души умерших уносит ветер на крыльях, Одину поклонялись также как богу всех бестелесных существ (духов). В этом качестве он более известен как Дикий Охотник, и, когда люди слышали сильный шум ветра, они неистово кричали из суеверного страха, воображая, что слышат и видят, как он несется мимо с кавалькадой духов верхом на хрипящих конях, в сопровождении лающих собак. Встреча с Дикой Охотой, известной также под другими именами: Охота Бодана, Неистовый дух, Гончие Гавриэля или Асгардрейя, предвещала такие несчастья, как война или чума.

Рейн течет, блестя на солнце,
Воды его слышат голос войны,
Стук копий среди холмов
И звук трубящего горна.
Видит Рейн тела на земле окровавленной —
То храбрые воины пали в бою.
Все так и будет —
Ведь Дикий Охотник проехал мимо.

Фелиция Хеманс. Дикий Охотник

Людам казалось, что, если кто-то стал бы осмеивать этот «поезд духов», он был бы немедленно схвачен, закружен вихрем и унесен этой адской кавалькадой. Тех же, кто с добром приветствовал бы этот «поезд», должен был быть вознагражден неожиданными дарами, вылетающими из-под конских хвостов. Они падали на них сверху, и, если их сохраняли в целости до следующего дня, они превращались в золотые слитки.

Даже после введения христианства народы Северной Европы все еще боялись приближения грозы, заявляя, что это «Дикая Охота», несущаяся по небу.

И много раз подряд отправятся в свой путь,
сметая все, псы Гавриэля.
Велел им Один-повелитель
Много раз проделать этот путь
Над головами нашими,
преследуя летящего оленя.

Уильям Вордсворт. Сонет

Иногда кавалькада оставляла у очага маленького скулящего черного пса, о котором следовало хорошо заботиться в течение года до тех пор, пока его нельзя будет спугнуть и изгнать из дома. Обычный рецепт изгнания нечистой силы был прост: необходимо было сварить пиво в яичных скорлупках.

От одного вида этого напитка пес-призрак должен был убежать, поджав хвост и визжа. И хотя пес такой же старый, как Бэхмер, или Богемский лес, он будет считать, что прежде никогда не видел такого жуткого зрелища. Этот рецепт также был действенен, если кто-то хотел избавиться от какой-то вещи или ребенка, оставленных злыми эльфами взамен похищенных.

Я стар, как Бэхмер —
Лес Богемский,
Но в жизни своей
Не видел, что так варят пиво.

Старинная пословица

Целью этой призрачной охоты были то призрачный вепрь, то дикая лошадь, иногда белогрудые девы, которых могли поймать и увезти лишь один раз за семь лет, или лесные нимфы, прозванные Девами Мха, которые, как полагали, олицетворяли осенние листья, оторванные от деревьев и унесенные холодным ветром.

В Средние века, когда о вере в старые языческие боже-ства почти забыли, Один больше не возглавлял Дикую Охоту. Его место заняли Карл Великий, Фридрих Барбаросса, король Артур или какой-нибудь возмутитель спокойствия, наподобие сквайра Роденштайна или Ханса фон Хэкельберга, в наказание за грехи осужденный вечно охотиться в царстве воздуха.

Поскольку самые жестокие ветры дули осенью и зимой, полагали, что Один предпочитал охотиться именно в это время года, особенно в промежуток между Рождеством и Двенадцатой ночью (Крещением), поэтому крестьяне всегда оставляли последний сноп или меру зерна, которые могли бы послужить пищей его коню.

В разных странах Северной Европы эта Дикая Охота была известна под различными наименованиями, но, поскольку рассказы о ней похожи друг на друга, очевидно, что они имели один и тот же языческий источник, так что до сих пор в народе бытуют представления, в соответствии с которыми собачий лай в штормовую ночь – верное предзнаменование смерти.

Долго еще будет длиться ужасное преследование,
пока не кончится само время;
днем они рыскают в самых потайных глубинах земли,
В полночный час, когда наступает время колдовства,
они поднимаются наверх.

Звук рога, лай собачий и стук конских копыт —
их часто слышит запоздавший крестьянин;
Повергнутый в ужас, он осеняет себя крестом,
когда дикий грохот оглушает его.

Бодрствующий священник часто проливает слезы
Из-за человеческой гордыни, из-за людского горя,
когда, служа полночную мессу, он слышит

адский крик: *Ату его, ату!*

Вальтер Скотт

Дикая Охота, известная в Германии как Неистовый Дух, в Англии – как Херлатинг, по имени мифического короля Херлы, а в Северной Франции как Охота Хель по имени богини смерти, в Средние века именовалась Охотой Каина или Охотой Ирода. Последние названия были даны, так как полагали, что души этих библейских персонажей не смогут найти покоя из-за совершенных ими чудовищных убийств Авеля, Иоанна Крестителя и невинных младенцев.

В Центральной Франции Дикого Охотника, который в других странах был известен под именами Один, Карл Великий, Барбаросса, Роденштайн, фон Хэкельберг, король Артур, Хель, Габриэль, Каин или Ирод, также называют Великим Охотником Фонтенбло. Там утверждают, что накануне убийства Генриха IV, а также перед началом Великой французской революции отчетливо слышали крики, которые он издавал, проносясь по небу.

Среди народов Северной Европы существует поверье, что душа покидает тело в виде мыши, которая выползает изо рта умершего и убегает. То же самое происходит, когда люди теряют сознание. В то время когда душа отсутствует, никакие усилия или средства не могли вернуть человека к жизни, но, как только она возвращалась, это становилось возможным.

Крысолов (Пестрый флейтист]

Поскольку Один был предводителем всех бестелесных существ, в Средние века его отождествляли с Крысоловом, известным также как Пестрый флейтист из Гамельна. Согласно средневековым легендам, город Гамельн был настолько наводнен крысами, что жизнь стала невыносимой, и большая награда предлагалась любому, кто избавит город от этих грызунов. Крысолов в пестрой одежде сказал, что он согласен за предлагаемое вознаграждение избавить город от крыс. Когда условия были приняты, он стал играть на флейте, расхаживая по улицам, и играл до тех пор, пока не выманил всех крыс из своих нор и они не собрались в огромную стаю. Какое-то чувство внутреннего напряжения заставляло их идти за Крысоловом, пока, наконец, они не дошли до реки Везер и не утонули в ее потоках.

Как только флейта зазвучала,

Всем показалось, что это армия своими сапогами застучала.

Сначала тихо, потом раздался шум, и, наконец, ужасный грохот.

И все увидели, что из домов

посыпались вдруг, кувыркаясь, крысы:

Они здесь были всех мастей:

Рыжие, черные, серые, белые,

Жирные, тощие, трусливые, смелые,
Сильные, слабые, молодые и старые —
Все они шли за флейтистом.
Серьезные деды шевелили усами,
внучата-крысята хвостами трясли,
Мамаши в капотах, папаши в цилиндрах,
Тетушки с зонтиком, дядюшки с тростью —
За пестрым флейтистом шагали они.
Играл он все громче – они веселились,
Плясали и пели – дошли до реки,
И в Везер попадали все, кувыркаясь, —
Свою смерть они там все нашли.

Роберт Браунинг

Поскольку все крысы утонули и не могли вернуться в город, то больше некому было досаждать жителям Гамельна. Поэтому они отказались заплатить вознаграждение и позволили Крысолову сделать все, что он захочет. Он поймал их на слове и несколько минут спустя снова заиграл на волшебной флейте, но на этот раз из зданий стали выбегать дети – они весело следовали за флейтистом.

И раздался шум, который напомнил о неугомонной веселой толпе, толкотня и беготня;
маленькие ножки в деревянных ботиночках топали,
маленькие ручки хлопали, и язычки болтали,
и, как куры выскакивали на фермерский двор, когда им сыпали ячмень,

так на улицы высыпали все дети,
все маленькие мальчики и девочки,
с розовыми щечками и льняными локонами,
с искрящимися глазками и белыми зубками,
танцую и подпрыгивая, бежали они весело за
замечательной музыкой с криком и смехом.

Роберт Браунинг

Горожане были не в силах предотвратить несчастье, и, пока они стояли, словно заколдованные, флейтист подвел детей к горе Коппелберг на окраине города. Гора чудесным образом раскрылась и приняла толпу, а затем снова закрылась, после того как последний ребенок исчез из виду. Эта легенда, вероятно, породила пословицу: «Кто платит, тот и распоряжается» (Кто платит, тот и музыку заказывает). Детей больше никто не видел, и в память об этом несчастье, постигшем горожан, все официальные распоряжения в Гамельне датируются с того ужасного дня, когда город посетил Пестрый флейтист (он же Крысолов).

Они издали декрет, что любой адвокат
должен дело датировать, как они повелят:
после года, месяца и дня
должны обязательно добавляться слова:
со дня посещения города Пестрым флейтистом.
В память о том, что случилось с детьми
в тысяча триста семьдесят шестом году
двадцать второго июля, – решили они

улицей Пестрого флейтиста назвать улицу ту,
Где навеки под страхом потери работы
Запрещалось играть совсем
На барабане, на флейте и на трубе.

Роберт Браунинг

В этом мифе Один – Крысолов, пронзительные звуки флейты символизируют завывания ветра, крысы – души умерших, следующих за ним, а полая гора, в которую он ведет детей, – могилу.

Епископ Гато

Другая немецкая легенда излагает на историю епископа Гато, скупого прелата, который, раздраженный криками бедняков во время голода, сжег их заживо в пустом амбаре, словно крыс, которых, по его словам, они напоминали, вместо того чтобы дать им хотя бы немного из того драгоценного зерна, которое он приберег для себя.

«Страна обязана мне всем, —
любил он повторять. —
Ее в лихие времена
Избавил я от крыс.
Не разожги я тот костер,
Что так в ночи сверкал,
Недосчитались мы бы зерна —
И голод начался бы».

Роберт Саути

Вскоре после совершения этого ужасного преступления слуги сообщили епископу о приближении большого полчища крыс. Как оказалось, это были души убитых крестьян, превратившихся в животных, с которыми их сравнил епископ. Его усилия спастись от них в каменной башне на середине Рейна ни к чему не привели. Крысы приплыли к башне, прогрызли каменные стены и, бросившись на него со всех

сторон, загрызли заживо.

Внутри башни через стены, окна и двери,
кувыркаясь, они летели.
С потолка и из-под пола,
Справа, слева, изнутри и снаружи
Заполнили они башню сверху донизу —
Оказавшись с епископом рядом,
накинулись на него они все разом,
Наточив зубы о камни,
разорвали они его на части —
и свершилось в той башне возмездие —
Ведь послали их свершить
Справедливое правосудие.

Роберт Саути

Красный цвет заката над Крысиной башней около Бингена на Рейне отражает цвет адского костра, на котором медленно поджаривается епископ за свое гнусное преступление.

Ирмин

В некоторых районах Германии Одина отождествляли с саксонским богом Ирмином. Его культовый столп Ирминсульт, располагавшийся около Падерборна, был разрушен Карлом Великим в 772 году. Говорили, что Ирмин владел огромной медной колесницей, в которой ездил по небу, по Млечному Пути, который древние германцы называли Дорогой Ирмина. Грохот, издаваемый этой колесницей, иногда доносился до ушей простых смертных в виде раскатов грома. Она никогда не покидала неба, и ее до сих пор можно увидеть в созвездии Большой Медведицы, которая известна в Северной Европе как Колесница Одина или Карла.

Большая Медведица колесит высоко в небе,
Продельвая свой путь к Ориону, ее ожидающему,
Одинокая звезда, которая никогда не купается в
океанской
волне.

Гомер. Илиада

Колодец Мимира

Чтобы обрести мудрость, Один посетил колодец Мимира – источник ума и мудрости, в водах которого было видно будущее, и стал просить старого великана, охранявшего его, позволить ему испить из источника. Но Мимир, хорошо знавший цену такой услуге (источник был кладезем памяти), сказал, что разрешит Одину сделать это только в том случае, если бог отдаст свой глаз.

Один так желал мудрости, что, не колеблясь, отдал глаз Мимиру. В качестве залога тот положил его на дно колодца, оттуда он и сверкал. Один же остался с одним глазом, который стали считать символом солнца.

Всю нашу жизнь стремимся мы к солнцу.
И это сверкающее светило и есть Одина глаз,
Второй же глаз, луна, не светит так ярко,
Так как он помещен на дно колодца Мимира,
Где каждое утро омывается он
целебными водами, которые и
утраивают его силу.

А.Г. Эленслегер

Сделав большой глоток из источника Мимира, Один обрел знания, которых так страстно желал, и никогда не жалел о принесенной жертве, но в память об этом дне сломил ветвь

священного дерева Иггдрасиля, под корнями которого и находился колодец, и сделал из нее свое любимое копьё Гунгнир.

Неустршимый Один испил воды,
и стал колодец светиться.
Отдал бог большую цену —
свой глаз в обмен за это.
С древа жизни – Иггдрасиля
обломил Вотан ветвь,
содрал кору и сделал он свое копьё.

Вагнер. Гибель богов

И хотя Один стал мудрее, чем прежде, он был подавлен и печален, так как получил способность угадывать будущее и понял, что все в мире изменчиво, даже судьба богов, которые обречены на смерть.

Чтобы проверить, правда ли он стал наимуудрейшим, Всеотец решил навестить Вафтруднира, самого мудрого великана, и посостязаться с ним в мудрости. Ставка была высока – проигравший пари должен был лишиться головы.

«В путь я собрался
к Вафтрудниру в гости!
В древних познаниях
помериться силой
хочу я с мудрейшим.
Я странствовал много,

беседовал много
с благими богами;
видеть хотел бы,
как Вафтруднир в доме
живет у себя».

Отправился в путь
Один, чтоб мудрость
турса изведать;
Игг прибыл к владеньям
Има отца
и в палату вошел.

*Старшая Эдда. Речи Вафтруднира.
Перевод А. Корсуна*

Один и Вафтруднир

По этому случаю Один по совету Фригг переоделся в странника и, когда его попросили назвать имя, он представился Ганградом (победный). Затем началось соревнование в мудрости. Вафтруднир спрашивал, как именуют коней, приносящих день и ночь, а также про реку Ивинг, разделяющую земли богов (Асгард) от земли ётунов (Ётунхейм), и также о Вигриде (бранное поле) – месте последней битвы богов и Сурта.

На все эти вопросы Один дал подробные ответы, и когда Вафтруднир закончил, то в свою очередь начал задавать вопросы, на что получал ответы о происхождении неба и земли, о создании богов, их ссоре с ванами, о том, чем занимаются герои в Вальхалле, о норнах и о том, какие правители придут на смену асам, когда те исчезнут вместе с созданным ими миром. Но, когда в заключение Один склонился над великаном и спросил его о том, какие слова произнес Всеотец своему умершему сыну Бальдру, лежащему на погребальном костре, Вафтруднир вдруг узнал своего высокого гостя и заявил, что никто, кроме самого Одина, не сможет ответить на этот вопрос: он понял, что проиграл состязание в мудрости и заслуживает за это наказания – смерти.

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.