

Евгения Гулбис



СКАНДИНАВСКАЯ
КУЛЬТУРА
СМЕРТИ

Миф о Рагнарёке,
воины Вальхаллы
и башмаки Хель

МИО

МИФ Культура

Евгения Гулбис

**Скандинавская культура смерти.
Миф о Рагнарёке, воины
Вальхаллы и башмаки Хель**

«Манн, Иванов и Фербер (МИФ)»

2026

УДК 398(368)

ББК 82.3(4)

Гулбис Е.

Скандинавская культура смерти. Миф о Рагнарёке, воины Вальхаллы и башмаки Хель / Е. Гулбис — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2026 — (МИФ Культура)

ISBN 978-5-00-250864-8

Скандинавский миф о сотворении мира плавно перетекает в миф о его конце, когда из мира мертвых прибудет Нагльфар – чудовищный корабль, построенный из ногтей мертвецов. И начнется Рагнарёк – битва, финалом которой станет гибель богов. Вероятно, в этих мифах – ключ к стойкости и смелости северян: помня о конечности всего сущего, они никогда не отступают перед грозным ликом судьбы. Евгения Гулбис – выпускница ИФИ РГГУ, автор и ведущая подкаста «Говорит Рататоск!», автор лекционных курсов о скандинавской мифологии и британском театре, создатель телеграм-канала о литературе и культуре. Она рассказывает о тех, кого валькирии перенесут в медовый зал Вальхаллы, чтобы пировать с Одином, и о тех, кто отправится в мрачные чертоги Хель.

УДК 398(368)

ББК 82.3(4)

ISBN 978-5-00-250864-8

© Гулбис Е., 2026

© Манн, Иванов и Фербер
(МИФ), 2026

Содержание

Информация от издательства	7
Введение	8
Глава 1. В ожидании Рагнарёка: жизнь как подготовка к смерти	10
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Евгения Гулбис
Скандинавская культура смерти.
Миф о Рагнарёке, воины
Вальгаллы и башмаки Хель





Информация от издательства

Научный редактор Дарья Глебова

Книга не пропагандирует употребление алкоголя и табака. Употребление алкоголя и табака вредит вашему здоровью.

Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© Гулбис Е. О., 2026

© Оформление. ООО «МИФ», 2026

* * *

Введение

Какие слова в первую очередь ассоциируются у нас со скандинавской мифологией? Наверняка вы назовете такие: викинги, Вальхалла и Рагнарёк. Именно эти три слова давно тиражируются массовой культурой и стали своего рода синонимами Скандинавии. И это удивительно, потому что они несут в себе своего рода мортальный оттенок, то есть связаны со смертью. В нашем представлении викинги – храбрые и жестокие воины, которые проводили жизнь в сражениях, а значит, убивали и погибали. Вальхалла – загробный мир для этих самых воинов, а Рагнарёк – неизбежное крушение мира, конец света, которого ожидают скандинавские боги.

Эта книга – о том, как же так вышло, что все наши популярные знания о древних скандинавах свелись к темам смерти и умирания. В ней я постараюсь поведать вам, какое место смерть занимала в их культуре и насколько их представления о жизни и смерти отличаются от наших.

В середине 2010-х годов еще не было такого разнообразия культурных проектов в скандинавском стиле. А сегодня, в середине 2020-х, их великое множество – от сериалов и видеоигр до многочисленных пересказов оригинальных мифов и совершенно самостоятельных литературных произведений. Их обилие поражает воображение. И практически каждый из этих проектов в отдельности вполне мог бы стать предметом исследования для тех, кто работает в области, которая сейчас называется английским термином *death studies*. Строго говоря, *death studies*, или «исследования смерти», не стеснены конкретной областью знаний или методологией – это довольно широкий термин. Однако чаще всего он используется в психологии и связан в первую очередь с переживанием утраты и гореванием, то есть не со смертью как таковой, а с тем, что при этом ощущает живой человек. В 2021 году в «Журнале социологии и социальной антропологии» вышла статья, авторы которой проанализировали тематику статей в изданиях о *death studies* и разделили их на категории. Большая часть публикаций попадает не только в категории «психология» и «медицина», но и в категорию «искусство и гуманитарные науки»¹.

Разумеется, переживание утраты или паллиативная помощь умирающим людям и их семьям – предметы для изучения психологов и медиков. Однако не стоит забывать о похоронных обрядах, представлениях о «достойном» и «недостойном» уходе из жизни в разных культурах, отношении к смерти у различных народов, о народном фольклоре с его обилием «пограничных» персонажей, способных перемещаться между мирами живых и мертвых. Подобные явления находятся в сфере научных интересов гуманитарного знания.

В большинстве культур на определенном этапе существовали представления о божествах и потусторонних пространствах, связанные со смертью, они были значимой частью различных религий. А религия, в свою очередь, такая же часть культуры, как и литература, и изобразительное искусство. И все они, как правило, влияют друг на друга.

Это подразумевает, что исследования смерти совершенно не обязательно означают нечто мрачное и ужасное. В этой книге я покажу, как много нового можно узнать о жизни народа через призму его отношения к смерти в самом широком ее понимании. Мы с вами выйдем за рамки наших привычных представлений о скандинавской мифологии и, поверьте, далеко не всегда будем печалиться.

Я приглашаю вас стать не просто читателями, а моими соратниками. Для путешествия по мировому древу в самые глубины Хельхейма с заездом в Вальхаллу и Мидгард в поисках сведений об обрядах и ритуалах, сражениях и казнях, песнях и сказаниях нужны надежные

¹ Мохов С. В., Миленина Д. А. *Death studies: особенности формирования дисциплинарного поля (2010–2020)* // Журнал социологии и социальной антропологии. 2021. Т. 24 (2). С. 212–235. URL: <https://doi.org/10.31119/jssa.2021.24.2.8>.

товарищи. Можете считать, что в этом приключении вы – Кратос или Атрей², а я – говорящая голова Мимира, которая все вам объяснит.

Наш путь по ветвям мирового древа сложится из огромного количества страниц самых разных источников. Главные из них – это, конечно, «Старшая Эдда», сборник древнеисландских эпических песен, и «Младшая Эдда», учебник для древнескандинавских поэтов-скальдов, где в том числе пересказаны сюжеты из его поэтической «сестры». Но этими двумя текстами мы, разумеется, не ограничимся: нам придется частенько обращаться к исландским сагам (таким как «Сага о Вёльсунгах», «Круг Земной», «Сага о Гисли» и еще великому множеству других исландских саг), героическому эпосу родственных скандинавам народов (например, к «Беовульф» и «Песни о Нибелунгах»), «Деяниям данов» Саксона Грамматика и «Германии» Тацита, быличкам и балладам.

Наша же с вами сага состоит из шести глав.

В *первой главе* речь пойдет о скандинавской космогонии – мифе о сотворении мира – и о том, почему космогонический миф органично перетекает в миф о Рагнарёке – конце времен.

Вторая глава посвящена фигуре Одина, а также мифам о том, как Один обрел знания через символическую гибель. Мы выясним, почему верховный бог скандинавского пантеона связан со смертью едва ли не больше всех остальных.

В *третьей главе* мы поговорим о древнескандинавских представлениях о Вальгалле и валькириях, разберемся, сколько на самом деле загробных миров в скандинавской мифологии и действительно ли погибших викингов хоронили в ледяных пещерах, спущенных на воду.

В *четвертой главе* мы дадим описание загробного мира Хель и его обитателей, а также охарактеризуем их роль в наступлении Рагнарёка. Кроме того, расскажем о похождениях Локи, выясним, почему важно правильно оплакать усопшего, а также узнаем, кто из богов и героев путешествовал в Хель и зачем им это было нужно.

Пятая глава повествует о функциях смерти в древнескандинавском обществе. В ней мы рассмотрим смерть как способ отмщения и очищения репутации, как наказание и как часть ритуала, а также разведем еще несколько мифов о «кровожадности» викингов.

Наконец, *шестая глава* станет вашим путеводителем по народному фольклору и низшей мифологии, связанной со смертью. Мы разберемся, как она согласуется с высшей мифологией, проанализируем многонаселенный исландский фольклорный bestiary, а также поговорим о соотношении языческого и христианского в фольклорных сюжетах и образах.

Перед тем как мы отправимся в путь, не могу не сказать пару слов о переводах «Старшей Эдды». Она наверняка лучше всего знакома вам в переводе Андрея Корсуна, сделанном по подстрочнику Михаила Стеблин-Каменского, который впоследствии еще и блестяще прокомментировал готовый текст. Из всех доступных переводов он наиболее полный, поэтому я чаще всего буду цитировать именно его. В некоторых случаях, впрочем, я буду обращаться к переводу отдельных частей Елеазара Мелетинского. Его сложнее читать, но в нем, на мой взгляд, иногда легче почувствовать особенности эддической аллитерационной поэзии.

Я надеюсь, что вас не отпугнет слово «смерть» в названии книги и вы воспримете его как повод взглянуть на скандинавскую мифологию под новым углом. Давайте отправимся в путь по ветвям мирового ясеня, чтобы пройти весь цикл его жизни от начала к концу – и новому началу.

Как сказали бы исландцы, góða ferð! – счастливого пути!

² Персонажи видеоигры God of War (2018). Здесь и далее прим. авт.

Глава 1. В ожидании Рагнарёка: жизнь как подготовка к смерти

*Я много сказала,
но больше скажу, —
ты знать это должен;
будешь ли слушать?*

Краткое прорицание вёльвы³

Рагнарёк (*Ragnarøk, Ragnarøkkr*) – слово, прочно вошедшее в современную массовую культуру. Оно не раз попадало в названия фильмов о супергероях (например, «Тор: Рагнарёк») и популярных видеоигр (таких как *God of War: Ragnarök*), становилось поводом для песен: наберите в поиске на любой платформе для прослушивания музыки слово *ragnarøk* – и вы наверняка сразу же отыщете множество музыкальных коллективов и треков с таким названием. Но, как это часто бывает со словами, которые у всех на слуху, их смысл если и не теряется вовсе, то упрощается.

Разумеется, было бы несправедливо заявить, будто мы совершенно не представляем, что такое Рагнарёк. Как минимум все по тем же фильмам и видеоиграм нам отлично известно, что это скандинавский конец света. Некоторые даже вспомнят, что перед Рагнарёком наступит долгая зима, на исходе которой боги сойдутся в смертельной схватке с разного рода чудовищами. Впрочем, вы имеете полное право всего этого и не знать – тем более что нам будет недостаточно общих фраз для анализа представлений о смерти, которые содержатся в скандинавских мифах о сотворении мира и о его конце. Будем далее называть их *космогоническим* и *эсхатологическим* соответственно.

³ Пер. А. Корсуна.



Разворот Codex Regius. Исландия. XIII век. «Королевским» он называется потому, что исландский епископ Бриньюльвюр Свейнссон подарил его королю Дании Фредерику III в XVII веке.

The Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies

Скандинавские мифы известны нам главным образом по двум источникам – «Старшей Эдде», сборнику древнеисландских устных эпических песен, и «Младшей Эдде», учебнику скальдической поэзии исландского писателя Снорри Стурлусона. Он жил и писал в XIII веке. К этому же времени относят знаменитую рукопись *Codex Regius* (GKS2365 4to), она же *Konungsbók*, или «Королевский кодекс». Это манускрипт, в котором записаны песни «Старшей Эдды» и который служит для ученых главным, хоть и не единственным источником этих поэтических текстов.

Считается, что на самом деле песни «Старшей Эдды» гораздо древнее, по крайней мере некоторые из них, поскольку текст не гомогенный, а споры по поводу датировки отдельных песен ведутся до сих пор⁴. То, что «Эдда» записана в манускрипте XIII века, свидетельствует скорее о ее долгоиграющей популярности, а вот формульность⁵, лаконичность и «обрывоч-

⁴ Яркий пример в этом отношении – «Речи Высокого» (Hávamál), которые неоднородны сами по себе. О датировке некоторых частей этой песни все еще идет научная дискуссия. С конца XIX века о «Речах Высокого» уже писали как о неоднородном тексте, состоящем как минимум из шести разных сегментов (Müllenhoff K. Deutsches Altertumskunde. Bd. V. Berlin: Weidmannsche Buchhandlung, 1900. P. 250–288). Подробнее о датировке некоторых сегментов и даже отдельных строк внутри них, а также о возможных источниках и параллелях с другими текстами см.: Evans D. Introduction to Hávamál // Hávamál. London: Viking Society for Northern Research, 1986. P. 1–38; Palsson H. Heimur Hávamála. Reykjavík: Bókaútgáfa Menningarsjóðs, 1990. 300 p.; Larrington C. Hávamál nd sources outside Scandinavia // Saga-Book. Vol. 23. London: Viking Society or Northern Research, 1990–1993. P. 141–157; McKinnell J. Hávamál B: A Poem of Sexual Intrigue // Saga-Book. Vol. 29. London: Viking Society or Northern Research, 2005. P. 83–114; Males M. The Dating of «Hávamál» // Maal Og Minne. 2024. Vol. 116 (1). P. 87–117.

⁵ Формулы – словосочетания с устойчивой характеристикой героя, предмета, места или ситуации, которые использовались в устной эпической поэзии разных народов. Формулы хорошо вписываются в стихотворный ритм, так что их можно

ность» песен – как раз об архаичности. Неизвестно, когда точно появились песни «Старшей Эдды», но есть предположение, что самые первые песни были созданы как минимум в IX веке, а возможно, и в более ранние эпохи⁶.

Оба источника родом из Исландии – как и большинство саг, произведений скальдической поэзии и прочих текстов, которые прочно ассоциируются у нас со скандинавской мифологией и средневековой историей Скандинавских стран. Соответственно, обе «Эдды» написаны на древнеисландском языке.

«Прорицание вёльвы» (*Völuspá*), первая песнь «Старшей Эдды», как раз и повествует о том, как появился мир и как завершится его история. Но повествование это очень спрессовано, в нем есть множество темных мест, не до конца понятных современному читателю. Поэтому при пересказе я опиралась в основном на «Младшую Эдду» – гораздо более последовательный текст, который много цитирует и дополняет своего «предка»⁷.

Итак, в начале времен не существовало ничего, кроме бездны *Ginnungagap* (*Ginnungagap*). Первым «миром», или «страной», согласно Снорри Стурлусону, был огненный *Муспельхейм* (*Múspellsheimr*), который существовал, видимо, на юге этой Мировой Бездны. Вероятно, после Муспельхейма, но задолго до создания мира людей появился ледяной *Нифльхейм* (*Niflheimr*). Когда ядовитые реки *Эливагара* (*Élivágar*, трудно сказать, где именно они находились – в Нифльхейме или в самой бездне) «настолько удалились от своего начала, что их ядовитая вода застыла подобно шлаку, бегущему из огня, и стала льдом»⁸, яд превратился сначала в росу, а затем в иней, который заполнил Мировую Бездну.

Однажды холод из Нифльхейма и тепло из Муспельхейма встретились, иней начал таять, и так капля за каплей сформировалось первое существо – великан *Имир* (*Ymir*, он же *Aurgelmir* – *Aurgelmir*). От Имира произошли инеистые великаны – будущие враги богов-асов (*æsir*). Асы же, в свою очередь, являются потомками *Бури* (*Búri*) – человека, которого вылизала из соленых камней, покрытых инеем, корова *Аудумла* (*Audumbla*). Она тоже возникла из растопленного инея Нифльхейма и вскормила Имира. Но, несмотря на общую кормилицу, роду Имира и роду Бури не суждено было существовать в мире и согласии.

Внуки Бури – *Один*, *Вили* и *Ве* (*Óðinn*, *Vili* и *Vé*) – убили Имира и создали срединный мир, мир людей, *Мидгард* (*Miðgarðr*). Из поверженного исполина они сотворили все вокруг: землю – из тела, небосвод – из черепа, облака – из мозга, горы – из костей, валуны и камни – из зубов, а океан – из крови. Веки Имира послужили стеной для только что созданного мира, и эта стена защищала первых людей, *Аска* и *Эмблу* (*Ask* и *Embla*, Ясень и Иву), и их потомков от великанов. Впоследствии Один и его братья выстроили собственные чертоги, *Асгард* (*Ásgarðr*) – мир, где поселились боги-асы, – и соединили их с Мидгардом радужным мостом *Биврёстом* (*Bifröst*). Асы также наладили процесс смены дня и ночи. Таким образом, на древе *Иггдрасиль* (*Yggdrasill*), мировом ясене, помимо Асгарда, Мидгарда и уже упомянутых Нифльхейма и Муспельхейма, расположились еще пять миров (то есть всего их было девять⁹): *Ётун-*

использовать для связи разных частей эпической песни между собой. Формулы помогали сказителю быстро описать окружение или героя, не выпадая из процесса и из ритма. Например, в «Прорицании вёльвы», первой песни «Старшей Эдды» пророчица-вёльва часто повторяет «довольно ль вам этого?» («*Vituh éf enn – eða hvat?*»), обращаясь к Одину и остальным слушателям после каждой смысловой части своего рассказа. Другая распространенная скандинавская формула, означающая совет богов, – «тогда сели боги на троны могущества» («*Pá gengu regin öll á rokstóla*»). Подробнее о формулах см: Лорд А. Б. Сказитель. М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1994. С. 42–83.

⁶ Гуревич А. Я. Средневековый героический эпос германских народов // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. М.: Художественная литература, 1975. С. 16–17. (Библиотека всемирной литературы, т. 9).

⁷ Здесь, впрочем, важно оговориться, что текст Снорри Стурлусона был через два века после христианизации Исландии. Христианство сильно повлияло на то, как Снорри воспринимал мифологическое наследие эпохи викингов. По сути, от условного «оригинала» до нас дошли полные лакуны отрывки, и эти лакуны спустя несколько веков частично заполнил человек, обладавший уже совершенно иным мировоззрением.

⁸ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. Л.: Наука, 1970. С. 21.

⁹ На самом деле география скандинавской мифологии – отдельная большая и сложная тема, которую мы будем затрагивать

хейм (*Jotunheimr*) – мир великанов; *Ванахейм* (*Vanaheimr*) – мир богов-ванов, с которыми асы долго воевали; *Альвхейм* (*Álfheimr*) – мир светлых альвов; *Свартальвхейм* (*Svartálfheimr*) – мир темных альвов, подземных жителей; *Хель* (*Hel*) – мир мертвых.



Иггдрасиль из богато иллюстрированного манускрипта XVII века *Langa Edda / Edda oblongata*. Манускрипт известен своим необычным узким форматом: 33 × 10,5 см.

The Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies

лишь ситуативно. На данном этапе оговорюсь, что периодически в «Эддах» появляются и другие имена, которые можно воспринять либо как альтернативные названия известных нам миров, либо как совершенно другие миры, не входящие во всем известный список из распространенных девяти.

Уже здесь эта история приобретает мрачный оттенок, и дело отнюдь не только в сотворении мира из тела убитого первосущества. Например, в «Младшей Эдде» рассказы о мосте Биврёсте и о том, как солнце и луну поместили на небо, соседствуют с повествованием о том, как однажды воины огненного великана *Суртра* (*Surtr*) из Муспельхейма разрушат Биврёст, а один из огромных волков, рожденных старухой-ведьмой из Железного Леса, поглотит солнце и луну. В «Старшей Эдде» эти события – часть предсказания о Рагнарёке. Само же прорицание о конце времен непосредственно связано с коварным богом *Локи* (*Loki*) и его детьми от великанши *Ангрбоды* (*Angrboda*) – могучим волком *Фенриром* (*Fenrir*), Мировым Змеем *Ёрмунгандом* (*Jormungandr*) и владычицей мира мертвых по имени *Хель* (*Hel*). Узнав, что дети Локи станут причиной множества бедствий, асы хитростью (и ценой руки бога *Тюра* – *Tyr*) посадили Фенрира на цепь, Ёрмунганда бросили в море, а Хель поручили принимать у себя в загробном мире (название которого аналогично ее собственному имени) умерших от болезней и старости. Но судьба неумолима: после того как коварный Локи подстроит гибель любимого сына Одина, *Бальдра* (*Baldr*) – самого прекрасного и справедливого из богов, воплощения весны и света, – вражды будет уже не избежать.

В отместку за убиенного Бальдра и за помехи в том, чтобы выручить его из Хель, боги поймают Локи, притащат в пещеру и привяжут его там к трем камням кишками его собственного сына, а над его головой повесят ядовитую змею. Бог коварства будет мучиться и томиться в этой пещере до тех пор, пока в Мидгарде не начнутся кровавые войны и распри и не придет лютая зима *Фимбульветр* (*Fimbulvetr*¹⁰). Продлится она три года. Вот тогда-то и проглотит гигантский волк луну и солнце, а Сурт промчится по Биврёсту со своей армией. Фенрир вырвется из оков, а Ёрмунганд выползет на берег. Задрожит земля, рухнут горы и деревья, освободится Локи, и начнется битва, в которой погибнут и боги, и чудовища, после чего Сурт сожжет догла все, что останется от мира.

А затем цикл начнется снова, потому что выживут некоторые сыновья Одина, а также два человека, *Лив* и *Ливтрасир* (*Lif* и *Lifþrasir*), женщина и мужчина, как Эмбла и Аск в начале времен.

Как видите, Рагнарёк – отличная тема для того, чтобы завязать беседу о смерти в древне-скандинавской культуре, поскольку именно с этой темы и начинается разговор с читателем ее главный текст. За «Прорицанием вёльвы» следует множество сказаний о богах и героях, но мы читаем их, заранее зная, чем все закончится. Мир неизбежно погибнет, но лишь для того, чтобы возродиться и начать новую жизнь.

Вот и мы с вами опять вернемся к началу для более детального разговора.

СОТВОРЕНИЕ МИРА: ЧТО МОЖНО СОЗДАТЬ ИЗ ВОДЫ, ОГНЯ, ТЕЛА ВЕЛИКАНА И КОСМИЧЕСКОЙ КОРОВЫ

Появлением Мидгарда мы обязаны гибели Имира. Это, несомненно, мрачное обстоятельство, но не спешите обвинять древних скандинавов в чрезмерной жестокости. Верховный бог, который убивает какого-нибудь титанического родича или приносит в жертву первосущество для создания земли, часто встречается в самых разных мифологиях мира.

Так, в древнегреческих мифах титан *Кронос* свергает своего отца *Урана*, но самого Кроноса постигает та же участь от рук собственных детей. В одном из гимнов древнеиндийской «Ригведы» описано, как боги принесли в жертву существо по имени *Пуруша*, чтобы создать Вселенную. Китайский *Пань-гу*, первый человек, умер сам, убедившись, что разделил небо и землю. Из частей его тела появился мир, а черви, которые завелись в нем, превратились в людей

¹⁰ Дословно это и есть «лютая зима».

(запомните этот неприятный миф, мы еще отыщем у скандинавов нечто похожее). В аккадской мифологии Мардук рассекает надвое богиню *Тиамат*, создав таким образом землю и небо. У ацтеков ради сотворения нового мира собой пожертвовал бог *Нанануацин*. Еще у них есть легенда о том, как богиню *Коатликуэ*, мать одного из важнейших для ацтеков богов, Уицилопочтли, задумали убить ее же дети. Один, Вили и Ве из скандинавской мифологии в какой-то степени тоже убивают родственника. Их отцом был *Бор* (*Borr*), сын Бури, но, поскольку Бор женился на *Бестле* (*Bestla*), дочери великана *Бёльторна* (*Bolþorn*), а все великаны суть потомки Имира, можно сказать, что первые асы воевали со своим «прадедушкой».



Скульптура «Колодец Имира» в датском городе Фоборг. Скульптор Кай Нильсен изобразил Имира, который кормится молоком коровы Аудумлы. Под языком коровы можно заметить еще одну голову – Аудумла вылизывает Бури из соленого камня.

Faaborg Museum / TijsB / Wikimedia Commons

В общем, с точки зрения мифологии Один и его братья не совершили ничего из ряда вон выходящего. В «Старшей Эдде» им не требуется никакой причины для убийства Имира, и только у Снорри Стурлусона мы встречаем этому поступку хоть какое-то «оправдание»: об Имире в «Младшей Эдде» рассказывается, что «он был очень злой, и все его родичи тоже, те, кого зовем мы инеистыми великанами»¹¹. В «Старшей Эдде» мотивы Одина и его братьев к убийству Имира неясны, а значит, Снорри мог трактовать их поступок по своему разумению. Вероятно, на скандинавскую легенду о сотворении мира, которая и в «Старшей Эдде» вобрала в себя ряд христианских элементов¹², наложились в данном случае представления

¹¹ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 22–23.

¹² Например, следы христианского мировосприятия особенно заметны во второй половине «Прорицания вёльвы». Рагнарёк в таком случае становится похож на апокалипсис, за которым в весе 65 – «Нисходит тогда / мира владыка, / правящий всем / властелин могучий» – можно увидеть параллель со вторым пришествием Христа. Подробнее о христианских элементах

самого Снорри Стурлусона о добре и зле. Быть может, он пытался придать логики мифу об Имире и поступку богов, ведь с точки зрения христианства убийство – тяжкий грех. Если Один и его братья решились на такое, тот, на кого они подняли руку, конечно, должен быть ужасным злодеем, иначе им нет никакого оправдания.

В «Видении Гюльви», первой части «Младшей Эдды», в которой и пересказано множество мифологических сюжетов, «злыми» великанов называет, по сути, сам Один. Дело в том, что «Видение Гюльви» начинается следующим образом: мудрый шведский конунг *Гюльви (Gylfi)*, желая выяснить, действительно ли асы столь всемогущи и всезнающи, как о них говорится, отправляется в Асгард под личиной старика Ганглери. Там он беседует с некими *Высоким, Равновысоким и Третьим*. «Высокий» (*Hárr*) – очевидный кеннинг¹³ Одина¹⁴, однако в «Видении Гюльви» он лично перечисляет и другие свои имена, среди которых есть в том числе и Равновысокий (*Jafnhárr*), и Третий (*Þriði*). Потому и выходит, что это Один сообщает Гюльви о «злости» Имира и его потомков-великанов.

Конечно, не стоит воспринимать ни Одина, ни Гюльви как героев современной литературы: я не хотела бы чрезмерно упрощать и заявлять, что Один в «Младшей Эдде» специально «очерняет» великанов. Как уже было отмечено, написанное Снорри Стурлусоном, видимо, в первую очередь отражает его мировоззрение и взгляд на скандинавскую мифологию.

На это можно возразить строчками из «Речей Вафтруднира», песни «Старшей Эдды», в которой Один соревнуется с ётуном *Вафтрудниром (Vafþrúðnir)* в мудрости. Вафтруднир говорит Одину¹⁵:

*31. Брызги холодные
Эливагара
ётуном стали;
отсюда свой род
исполины ведут,
оттого мы жестоки.*

*31. Ór Élivágum stukku eitrdropar,
svá óx unz varð ór jötunn;
þar órar ættir kvómu allar saman,*

в «Прорицании вёльвы» см., например: North R. *Völuspá and the Book of Revelation // Scandinavia and Christian Europe in the Middle Ages: Papers of the 12th International Saga Conference*. Bonn, 2005. P. 403–412.

¹³ *Кеннинги* – поэтические обозначения предмета или героя, обычно двухчленные, например: «буря оружия» (*veðr vápna*) – это битва, «липа льна» (*lind líns*) – женщина, «олень моря» (*lög dýr*) – корабль, «защитник Асгарда» (*verjandi Ásgarðs*) – Тор.

¹⁴ Похожие приемы были в других языках, родственных древнеисландскому – например, в древнеанглийском: имя знаменитого древнеанглийского эпического героя Беовульфа буквально означает «волк пчел» (*beo P ulf*), то есть, «медведь». Важно отличать кеннинги от хейти – своего рода поэтического синонима. Такие синонимы могли заменять один из элементов кеннинга. Проще всего пояснить, что такое хейти, будет на примере «Речей Альвиса» из «Старшей Эдды»: там карлик Альвис перечисляет большое количество синонимов различных природных явлений. Например: «Солнцем люди зовут / а боги – Светилом, / Друг Двалина – карлики, турсы – Пылающим, Ободом – альвы и асы – Пресветлым» (Речи Альвиса // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 239). Это и есть хейти. Подробнее о скальдической поэзии см.: Гуревич Е. А., Матюшина И. Г. *Поэзия скальдов*. М.: Изд-во РГГУ, 1999. 752 с.

¹⁵ Речи Вафтруднира // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 207. Оригинал цит. по: *The Poetic Edda: A Dual-Language Edition*. P. 148.

Því er þat æ allt til atalt.

Но эти строки напрямую не связаны с мотивами Одина, Вили и Ве при убийстве Имира и создании мира из частей его тела. «Жестокость» ётунов здесь обусловлена скорее их статусом *чужих*, тех, кто не принадлежит ни Мидгарду, ни Асгарду. О дихотомии «свой – чужой» и о враждебности «чужого» мы еще побеседуем отдельно.

Кроме того, история про Гиннунгагап, Муспельхейм и Нифльхейм, реки Эливагара и прочие подробности происхождения Имира и первых асов тоже во многом версия Снорри Стурлусона. «Старшая Эдда» ничего не сообщает по поводу появления на свет самого Имира, но зато предлагает две версии сотворения Мидгарда асами¹⁶:

*3. В эру раннюю, Имира время,
ни песка, ни моря, ни плеска волн,
не было земли, и неба не было;
лишь щель без травы щерилась бездной.*

*4. Пока Бора сыны не подняли почву,
Мидгард стали ставить прекрасный;
на стены светило солнце с юга,
из почвы росла поросль зеленая.*

*40. Имира плоть
стала землей,
кровь его – морем,
кости – горами,
череп стал небом,
а волосы – лесом.*

*41. Из ресниц его Мидгард
людям был создан
богами благими;
из мозга его
созданы были
темные тучи.*

*3. Ár var alda, þar er Ymir bygði;
vara sandr né sær né svalar unnir;
jörð fannsk æva né upphiminn,
gap var ginnunga, en gras hvergi.*

*4. Áðr Burs synir bjóðum um yrðu,
þeir er Miðgarð mæran skópu;
Sól skein sunnan á salar steina,
þá var grund gróin grænum lauki.*

*40. Ór Ymis holdi var jörð um sköpuð,
en ór sveita sær,
björg ór beinum, baðmr ór hári,
en ór hausi himinn.*

¹⁶ Прорицание вёльвы / пер. Е. Мелетинского // Скандинавский сборник. Вып. XXV. Таллин: «Ээсти Раамат», 1980. С. 191; Речи Гримнира / пер. А. Корсуна // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 213–214. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition / ed. E. Pettit. Cambridge: Open Book Publishers, 2023. P. 38, 182.

41. *'En ór hans brám gerðu blíð regin
Miðgarð manna sonum,
en ór hans heila váru þau in harðmóðgu
ský qll um sköpuð.*

Трудно сказать, как соотносятся эти два варианта между собой и как именно в итоге боги сотворили Мидгард – «подняли» ли они почву (и откуда они ее взяли), убили ли Имира или совершили сначала одно, а потом другое и в какой последовательности. Но Снорри Стурлусон устами своего Высокого предпочел представить наиболее кровавую версию. В ней заметны даже аналогии с библейской историей о Всемирном потопе, только в «Младшей Эдде» он наступает для великанов: якобы при убийстве Имира пролилось столько крови, что все инеистые великаны (они же *турсы* – *þursar*, или *этуны* – *jotnar*) утонули, и только один из них, Бергельмир, вместе со своей семьей спасся в ковчеге.

Получается, согласно Снорри Стурлусону, «злых» великанов постигла примерно такая же участь, как и развращенных людей из Книги Бытия. А поскольку любые пересказы скандинавских мифов – это чаще всего компиляции описанного в обеих «Эддах», такая «кровавая» версия оказалась наиболее популярной и в наше время из-за своей подробности.

Такой взгляд на мир и на миф («правильные» боги убили «злых» великанов) отличается от мышления, присущего архаическим культурам, которые творят этот самый миф. «Старшая Эдда», где история о гибели Имира рассказана так же обрывочно, как и все остальное, не столь архаична, как греческие, ацтекские или китайские мифы. Но люди, сочинившие ее, точно так же мыслили в рамках *поэтики синкретизма*. Елеазар Мелетинский пишет о синкретизме как о «диффузности первобытного мышления», неспособности отделять себя от природы, от окружающего мира, а также об отсутствии абстрактных понятий в синкретическом мышлении, из-за чего конкретным вещам придавался символический смысл¹⁷.

Однако миф стоит воспринимать не просто как своего рода мировоззренческий «винегрет». Это нечто, рожденное на стыке синкретического мышления и попытки его преодолеть, упорядочить знания о мире, объяснить, как этот самый мир работает. «Мифология постоянно передает менее понятное через более понятное, неуловимое через уловимое и особенно более трудноразрешимое через менее трудноразрешимое...»¹⁸ Рассказ о мифических событиях – уже акт упорядочивания, вокруг которого этот рассказ, в общем-то, и сфокусирован. Повествование вёльвы – такой же акт творения, как и само сотворение мира, о котором она ведет речь, придание формы чему-то, взятому из бесформенной бездны.

«...Объяснить устройство вещи – это значит рассказать, как она делалась... <...> Мифическая эпоха – это эпоха первопредметов и перводействий...»¹⁹

Миф помогает индивиду встроиться в социум и не позволяет разрушиться этому самому социуму и правилам, по которым он живет, сохраняет мир, в котором он существует.

В мифе о сотворении Мидгарда Одним, Вили и Ве мы имеем дело с *героями-демиургами*, то есть «творцами», которые впервые совершают несколько вещей, устанавливающих законы мира. Они воюют с великанами, а потому во всех скандинавских мифах и легендах великаны будут врагами асов и рода человеческого. Асы строят первые *гардр*, буквально «отгороженные участки» – Мидгард и Асгард (*Miðgarðr* и *Ásgarðr*), – а потому там и будут жить люди, которые поселятся в Мидгарде, и сами боги, домом для которых станет Асгард. Они назначают порядок движения небесных светил, а потому в конце времен их обязательно проглотят кровожадные волки. Получается, что небесные светила движутся так, как движутся,

¹⁷ Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 165.

¹⁸ Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 169.

¹⁹ Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 172.

дворы строятся так, как строятся, а великаны злы на людей и желают им дурного, потому что боги совершили в начале времен то-то или то-то. Жестокость Одина и его братьев по отношению к Имиру, в общем-то, и не должна быть чем-то обусловлена, потому что миф отвечает на другое «почему?»: «почему мир работает так, как работает», а не «почему боги сделали именно так и никак иначе».

У того же Елеазара Мелетинского в «Поэтике мифа» есть классификация вариантов сюжета о создании мира, каждый из которых в целом можно свести к следующему: демиург создает все вокруг как бы за счет самого себя, то есть изобретает и предмет, и способ его сотворения. Герой либо прибегает к силе слова и называет предмет, либо составляет нечто из частей уже существующих других предметов, либо извлекает его из собственного тела и так далее. В этом плане убийство Имира даже приобретает некоторую жутковатую логику, ведь как создать землю, когда у тебя еще ничего нет, кроме Мировой Бездны, воды, огня, горстки великанов и космической коровы? Придется довольствоваться тем, что имеется. Я бы даже пошутила, что с точки зрения мифологии такой набор почти избыточен – у Одина, Вили и Ве было много вариантов.

А теперь пришло время вспомнить про жутковатый китайский миф о червях, ведь скандинавские мифы тоже отличились «червивой» образностью. Сравнительная мифология – дело крайне трудное и легко может привести неопытного исследователя к ошибкам, так что мы не будем искать детальные параллели. Я просто расскажу вам о том, как в скандинавской мифологии появились *карлики* (они же *дверги*). В «Младшей Эдде» об этом написано так: «Затем сели боги на своих престолах и держали совет, и вспомнили о карликах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Карлики зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Живут они, однако ж, в земле и в камнях»²⁰. В «Старшей Эдде», напротив, о червях ничего не сказано, а вот о крови и костях – очень даже²¹:

*9. Для суда сходились, садились владыки,
сошлись для совета святые боги;
кто должен цвергов царя сделать?
Из Бримира крови, из Блаина плоти.*

*9. Þá gengu regin öll á rokstóla,
ginnheilög goð, ok um þat gættusk,
hverr skyldi dverga dróttin skepja
ór Brimis blóði ok ór blám leggjum.*

Если придерживаться версии, что Бримир и Блаин – варианты имени Имира, то выходит, что боги отщипнули кусок от его необъятного тела еще и на карликов: в следующей же строфе сообщается о том, что создано было множество двергов, и перечисляются их имена. У мифологических демиургов в начале времен все идет в ход и ничего не пропадает.

В связи с этим интересно, что происхождение людей к Имиру как будто имело мало отношения. Версии, правда, и тут разнятся. Сравните, как повествует об этом «Старшая Эдда» и как трактует этот сюжет Снорри Стурлусон²²:

²⁰ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 30–31.

²¹ Прорицание вёльвы / пер. Е. М. Мелетинского / Скандинавский сборник. Вып. XXV. С. 191. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition. P. 40.

²² Прорицание вёльвы / пер. Е. Мелетинского // Скандинавский сборник. Вып. XXV. С. 192. Оригинал цит. по: The Poetic

17. Пока трое не прибыли
из этого рода
мощные добрые асы из дома,
нашли на бреге бессильных вовсе
Аска и Эмблю, судьбы не имевших.

18. Без духа, без гласа, без вдоха, без красок,
без доброго лика, лучшего облика;
дал дыхание Один, дал Хёнир голос,
дал краски Лодур и лучший облик.

Прорицание вэльвы

И отвечает Высокий: «Шли сыновья Бора берегом моря и увидали два дерева. Взяли они те деревья и сделали из них людей. Первый дал им жизнь и душу, второй — разум и движенье, третий — облик, речь, слух и зрение. Дали они им одежду и имена: мужчине нарекли Ясенем, а женщину Ивой».

Снорри Стурлусон. Младшая Эдда

17. Unz þrír kvómu ór því líði,
oþlgir ok ástgir, Æsir, at húsi;
fundu á landi, lítt megandi,
Ask ok Emblu, oþrløglausa.

18. Qnd þau né áttu, óð þau né hqfðu,
lá né læti né litu góða;
oþnd gaf Óðinn, óð gaf Hæmir,
lá gaf Lóðurr ok litu góða.

Þá svarar Hár: «Þá er fleir Bors synir gengu með sævar strøndu, fundu fleir tré tvau, ok tóku upp tréin ok sköpuu af menn. Gaf hinn fyrsti oþnd ok líf, annarr vit ok hræring, flriði ásjónu, málit

*ok heyrn ok sjón; gáfu fleim
klæði ok nǫfn. Hét karlmaðrinn
Askr, en
konan Embla».*

Получается, что в «Старшей Эдде» люди появились как бы сами по себе, из ниоткуда, в то время как у Снорри Стурлусона их создали боги из конкретных предметов. Поскольку *Askr* и *Embla* – это буквально названия деревьев, *a lítt megandi* – в переводе значит «малосильный», «беспомощный», «слабый», «лишенный сил», возможно, в оригинале песни имеется в виду, что боги отыскивали два слабеньких дерева и придали им человеческие черты. Многие детали этой части космогонического мифа, конечно, туманны: если *Ask* – это действительно ясень, то вот правда ли *Embla* – ива²³ и кто такие *Xënip* (*Hænir*) и *Лодур* (*Lóðurr*) – до конца неясно²⁴.

Снорри Стурлусон трактует создателей людей как «сынов Бора», но неизвестно, имеются ли в виду под Хëниром и Лодуром альтернативные имена Вили и Ве или еще какие-либо другие братья Одина. Снорри Стурлусон называет их исключительно *Borssynir*, «сыны Бора». Возможно, это место было неясно даже ему самому (или, наоборот, гораздо более понятно, чем нам с вами), но дело не в этом. Здесь мы снова сталкиваемся с сюжетом о сотворении чего бы то ни было из уже имеющегося – или «доделывания» людей, что тоже является распространенным мифологическим мотивом²⁵. А если учесть, что лес (а значит, деревья) был создан из волос Имира, получается, происхождение людей имеет к его смерти куда большее отношение, чем кажется.

Подобное неразделение человеческого и природного – деревья из волос, люди из деревьев, горы из костей, карлики из червей и так далее – как раз и характерно для синкретического мышления. А где есть сближение с природой, там и возникают представления о *цикличности* всего сущего. Ось мира – это дерево, которое цветет, умирает и снова цветет. Срединный мир – это плоть великана, разложенная на составляющие, которая дала начало новой жизни. По сути, при таком взгляде на окружающий мир между сезонами и эпохами тоже ставится знак равенства. В этом свете предсказание о Рагнарёке перестает казаться мрачным началом древнеисландского эпоса и воспринимается как закономерное событие – равно как и рождение мира из тела мертвого великана.

Интересно, что Снорри Стурлусон в прологе «Младшей Эдды», как и в «Саге об Инглингах», придерживается мнения, что Один и асы были пусть и выдающимися людьми, но все же смертными. Их родиной он считает Трюю – именно там, согласно Снорри Стурлусону, и находится Асгард. Эта идея не нова. В Средние века существовала традиция связывать происхождение того или иного народа с троянцами. Нам доподлинно известно, что о Трое исландцы знали из «Саги о троянцах» (*Trójumanna saga*). Это перевод

²³ На самом деле мы не можем с уверенностью сказать, что *Embla* – это именно ива. О. А. Смирницкая в переводе «Младшей Эдды» (Л.: Наука, 1970. 255 с.) придерживается этой версии, однако есть, например, вариант этимологии, согласно которому *Embla* – это виноградная лоза. Подробнее см.: Simek R. Dictionary of northern mythology. D. S. Brewer: Cambridge, 1993. P. 74; Sperber H. *Embla / Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur*. Bd. XXXVI. Halle: Max Niemeyer, 1910. P. 219–222; Walther S. H. *Askr and Embla: The Creation of Man from Trees // Ecocriticism and Old Norse Studies: Nature and the Environment in Old Norse Literature and Culture*. Turnhout: Brepols Publishers, 2023. P. 201–222.

²⁴ Есть версия, что *Лодур*, а также *Лофт* – варианты имени Локи. См. например: Dronke U. *Introduction // The Poetic Edda: Volume II: Mythological Poems*. Oxford: Clarendon Press. p. 18; Lindow J. *Norse Mythology. A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford: Oxford University Press, 2002. P. 212–213; Simek R. *Dictionary of northern mythology*. Cambridge: D.S. Brewer, 1993. P. 190; Turville-Petre G. *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. – London: Weidenfeld and Nicolson, 1964. P. 143–144; Vries J. de. *The Problem of Loki*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, Societas Scientiarum Fennica, 1933. P. 35–55.

²⁵ Мелетинский Е. М. *Поэтика мифа*. С. 198.

«Истории о разрушении Трои» Дарета Фригийского, античного историка, якобы наставника самого Гектора, который наряду со своим учеником участвовал в Троянской войне. Современные ученые зачастую даже считают его вымышленным персонажем²⁶.

ЧТО ДЕЛАТЬ С ВОРОНОМ: ПАРА СЛОВ О БАЛЛАДАХ

Любопытно наблюдать, как мифологический сюжет со временем эволюционирует и путешествует по другим жанрам по мере развития литературы. Баллада, о которой я сейчас вам поведаю, обычно относится, по классификации Свена Грундтвига, датского историка литературы XIX века, к шуточным. Разумеется, я не хотела бы с легкой руки без литературоведческого анализа причислять к источникам этой баллады один из главных скандинавских мифов. Но это как минимум забавная юмористическая параллель.

У баллады о крестьянине и вороне есть несколько версий: на норвежском, шведском, датском и фарерском языках. В зависимости от языка вы можете встретить ее под названиями *Kråkevisa*²⁷, *Bonden og Kragen*, *Bonden og Kråka* и так далее. Сюжет варьируется от версии к версии, но суть остается прежней.

Это рассказ о том, как крестьянин отправляется в лес и убивает там ворона, а затем из разных частей его тела создает множество полезных вещей – от хозяйственных вил до обуви, от лодки до кружки. Список этих вещей разнится от версии к версии вместе с еще одной немаловажной деталью. Например, в датском варианте крестьянин, подстреливши ворона, на следующий день вынужден отчитываться перед местным епископом, зачем ему ворон и что он с ним сделал. В таком случае крестьянин в первую очередь называет, конечно, разного рода полезные предметы для церкви – скажем, *kirkeknep*, то есть «церковный шпиль» из вороньей головы.

Обычно эту балладу, особенно в том варианте, где появляется епископ, трактуют сатирически, как насмешку над церковным налогом. В Дании он существует до сих пор и называется *kirkeskat*, в Швеции – *kyrkoavgift*, в Исландии – *sóknargjald*. В наше время это налог на прибыль для финансирования церкви, а вот крестьянину родом из XVI–XVII веков пришлось бы поделиться частью урожая – потому-то в балладе и появляется дотошный епископ, которому очень нужно знать, на какие же цели пошла воронья тушка. Есть, правда, и версии, где епископ не фигурирует. Так, в норвежском варианте поступок крестьянина и вовсе превозносится как крайне разумный и рациональный²⁸:

*Кто сможет использовать ворону так,
[напев], использовать так,
Тот и достоин повстречать ее в лесу*

(перевод мой – Е. Г.).

*Den som ei kråka kan nytte so,
Hei fa-ra, kan nytte so*

²⁶ См., например: Frazer Jr. R. M. Dares // Trojan War: The Chronicles of Dictys of Crete and Dares the Phrygian. Bloomington: Indiana University Press, 1966; Merkle S. News from the Past: Dictys and Dares on the Trojan War // Latin Fiction: The Latin Novel in Context. London: Routledge, 1999. P. 155–166.

²⁷ Позволю себе дать пару музыкальных рекомендаций: послушайте норвежскую версию этой песни группы Leaves' Eyes или Мортена Харкета (из группы a-ha), а датскую – у Амалии Бруун, также известной как Myrkur.

²⁸ TSB F 58: Kråkevisa // Norske mellomalderballadar: Skjemteballadar. Oslo: Nasjonalbiblioteket, 2016. P. 176. URL: <https://www.bokselskap.no/wp-content/themes/bokselskap2/tekster/pdf/skjemteballadar.pdf> (Перевод мой. – Е. Г.)

den er værd ei kråke at få.

Не стану опять же утверждать, что в поступке крестьянина как-либо отражен древнескандинавский миф о сотворении мира, поскольку баллада появилась гораздо позже, в XVII веке. Тем не менее параллель получается забавная.

Нам же пора двигаться дальше. Взмываем в небо – мы с вами достаточно копались в земле и тайнах ее происхождения – и отправляемся исследовать мировое древо Иггдрасиль.

ИГГДРАСИЛЬ – ВЕЧНО ЖИВОЙ И ВЕЧНО УМИРАЮЩИЙ

«*Ask veit ek standa, heitir Yggdrasil*» – так начинается 19-я строфа «Прорицания вёльвы», в которой впервые упоминается Иггдрасиль, мировой ясень, предел мира не только ввысь, но и вширь. «Тот ясень больше и прекраснее всех деревьев. Сучья его простерты над миром и поднимаются выше неба. Три корня поддерживают дерево, и далеко расходятся эти корни»²⁹, – пишет Снорри Стурлусон. Иггдрасиль часто изображают на различных схемах древнескандинавской космогонии. Первое, что мы узнаём о нем, – он вечнозеленый, орошает долины влагой, а еще «*ausinn hvíta auri*», что дословно переводится как «обрызган белой глиной / грязью», что бы это ни значило³⁰:

*19. Ясень я знаю
по имени Иггдрасиль,
древо, омытое
влагою мутной;
росы с него
на доли нисходят;
над источником Урд
зеленеет он вечно.*

*19. Ask veit ek standa, heitir Yggdrasil,
hár baðmr ausinn hvíta auri;
þaðan koma duggvar, þærs í dala falla,
stendr æ yfir grænn Urðar brunni.*

Снорри Стурлусон трактует это так: «И рассказывают, что норны, живущие у источника Урд, каждый день черпают из него воду вместе с той грязью, что покрывает его берега, и поливают ясень, чтоб не засохли и не зачахли его ветви. И так священна эта вода, что все, что ни попадает в источник, становится белым, словно пленка, лежащая под скорлупой яйца. <...> Росу, выпадающую при этом на землю, люди называют медвяной, и ею кормятся пчелы»³¹.

Из этого описания кажется, что Иггдрасиль больше связан с жизнью, чем со смертью. Такое впечатление достигается благодаря образам жидкости и зелени, и воображение мигом рисует картину могучего ясеня, который достаточно силен и крепок, чтобы удержать на своих

²⁹ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 32.

³⁰ Прорицание вёльвы // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 185. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition. P. 40, 42.

³¹ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 36.

ветвях целых девять миров. Не зря в «Речах Гримнира» говорится, что «дерево лучшее – ясьень Иггдрасиль»³².



Иггдрасиль. Рисунок датского художника Олафа Багге, 1847.
Norman B. Leventhal Map & Education Center, Boston Public Library

Подсчитать корни Иггдрасиля и понять, какие именно миры расположены на его оси, – непростая задача. Согласно Снорри Стурлусону, один корень тянется в Асгард, на небо, еще один – в Ётунхейм, «там, где прежде была Мировая Бездна», а третий – в Нифльхейм. Проблема в том, что в этой схеме никак не упоминается Мидгард, «срединный мир», хотя в целом вертикаль «небо – середина – подземный мир» вроде бы повторяется. Также есть трудности с местонахождением Хель. Например, Снорри помещает его в Нифльхейм, и тогда возникает вопрос, ставить ли его в ряд девяти миров (*níu heima*), упоминаемых в «Старшей Эдде».

Наконец, даже о количестве корней Иггдрасиля информация расходится. Все дело в коварном слове *íviðjur* из оригинальной строчки: «*Níu man ek*

³² Речи Гримнира / пер. А. Корсуна // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 214.

heima, / níu íviðjur, / mjötvið mæran / fyr mold neðan». Значение слова íviði/íviðjur крайне туманно, и переводят его все по-разному.

Так, в самом часто публикуемом русском переводе «Старшей Эдды» Андрея Корсуна вёльва помнит «девять миров и девять корней». У Владимира Тихомирова это «и девять знаю / земель – все девять / от древа предела / корня земные». У Елеазара Мелетинского – «девять помню миров, девять стволов». София Свиридова избежала проблемного места и перевела эти строки как «знаю девять миров я под Деревом вечным». Наконец, еще в XIX веке Михаил Стасюлевич вообще, кажется, изобрел альтернативную скандинавскую космогонию: «Я знаю девять миров и девять пространств, и еще один огромный центр под землею». Подстрочник Татьяны Михалевой 2020 года все-таки утверждает следующий вариант: «Девять помню я миров, / девять корней, / мировое древо чудесное / внизу под землей». Тут имеется в виду, что вёльва настолько стара, что помнит Иггдрасиль еще не выросшим. Но корней у него все-таки девять.

А что же в переводах на современные скандинавские языки? «Nio världar jag minns, / och vad som var i de nio» («Девять миров я помню и то, что было в девяти») – так в шведском. «Eg hugsar ni verðer, ni jotnekvinnet» («Я помню девять миров и девять великанш»), – гласит перевод на норвежский *nynorsk*³³. «Ni verdner / husker jeg, / ni rødder» («Девять миров я помню и девять корней»), – предлагает датский. А еще в датском есть «ni i Træet» («девять на дереве») и «ni Verdner og Stammer» («девять миров и народов»), в норвежском – «ni Trær deri» и «nie innvere», а многие шведские переводы вообще избежали трудностей с níu íviðjur.

На английский níu íviði тоже переводили самыми разными способами: от abodes³⁴ («девять обителей») или trees³⁵ («девять деревьев») до «nine in the Tree»³⁶ («девять на Древе»). Встречаются в современных английских переводах и «nine giant women»³⁷ («девять великанш»), и «nine wood-dwelling women»³⁸ («девять женщин, живущих в лесу»). Впрочем, уже в «Речах Гримнира», в том числе и в русских версиях, корней становится три, и с этим согласны все переводчики. Зато в этой и без того запутанной схеме Асгард почему-то заменяется на Мидгард, а Нифльхейм – на Хель: «Три корня растут / на три стороны / у ясеня Иггдрасиль: / Хель под одним, / под другим исполины / и люди под третьим»³⁹.

Довольно быстро, впрочем, выясняется, что Иггдрасилю не чужды проблемы любого другого дерева: его не только поливают заботливые норны, владычицы судеб, но и усердно подтачивают самые разные существа, постепенно приближая его естественную судьбу. Пожалуй, самый безобидный обитатель ветвей Иггдрасиля – белка *Ratatösk* (*Ratatösk*, иногда это имя переводят буквально – *Грызозуб*). Она служит своего рода гонцом между двумя куда более

³³ У современного норвежского языка есть две «версии» – это bokmål («книжная речь»), который сложился на основе датского языка после установления Датско-норвежской унии в 1536 году, и nynorsk («новонорвежский язык»), который формировался искусственно в XIX веке поэтом и лексикографом Иваром Осеном на основе западнонорвежских диалектов как альтернатива государственному языку, похожему на датский.

³⁴ The Poetic Edda / transl. by Lee M. Hollander. Austin: University of Texas Press, 1962.

³⁵ The Poetic Edda / transl. by V. Thorpe. Lapeer, MI: Northvegr Foundation, 2004.

³⁶ The Poetic Edda / transl. by H. A. Bellows. New York: The American-Scandinavian Foundation, 1923.

³⁷ The Poetic Edda / transl. by C. Larrington. Oxford: Oxford University Press, 2014.

³⁸ The Poetic Edda: A Dual-Language Edition / ed. Pettit E.

³⁹ Пер. А. И. Корсуна.

мрачными персонажами. Один из них назван просто «орлом, обладающим великой мудростью»⁴⁰. Он обитает в ветвях ясеня, а меж глаз у него сидит еще одна птица – ястреб *Ведр-фэльнир* (*Veðrfölnir*). Второго же зовут *Нидхэгг* (*Níðhoggr*), и это жуткий дракон, который живет в источнике *Хвергельмир* (*Hvergelmir*, «Кипящий Котёл») в Нифльхейме – по Снорри Стурлусону, туда уходит один из корней Иггдрасиля. Нидхэгг известен тем, что любит отобедать телами умерших, а еще подгрызает корень мирового дерева. Он не ладит с орлом, и Рататоск то и дело снует вверх и вниз по ясеню, чтобы передавать орлу и дракону бранные слова, которыми они не скупясь осыпают друг друга.

Где-то под ясенем, помимо Нидхэгга, обитает еще и множество малых змей⁴¹:

*34. Глупцу не понять,
сколько ползает змей
под ясенем Иггдрасиль:
...они постоянно
ясень грызут.*

*34. Ormar fleiri liggja undir aski Yggdrasils
en þat uf hyggi hverr ósviðra ara;
...hygg ek at æ skyli
meiðs kvistu má.*

Их тоже можно считать представителями сил хаоса, которые всячески пытаются свести на нет старания демиургов. А еще побеги Иггдрасиля очень любят погрызть четыре оленя, которые неустанно скачут по его ветвям. Их зовут *Даинн*, *Двалин*, *Дунейр* и *Дуратрор* (*Dáinn*, *Dvalinn*, *Duneyrr* и *Duraþrór*).

В итоге прогноз судьбы ясеня неутешителен⁴²:

*35. Не ведают люди,
какие невзгоды
у ясеня Иггдрасиль:
корни ест Нидхэгг,
макушку – олень,
ствол гибнет от гнили.*

*35. Askr Yggdrasils drýgir erfiði,
meira en menn viti;
hjotrtr bítr ofan, en á hliðu fúnar,
skerðir Níðhoggr neðan.*

⁴⁰ Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 35.

⁴¹ Речи Гримнира // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 213. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition P. 182.

⁴² Речи Гримнира // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 213. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition P. 182.

По сути, Иггдрасиль – воплощение столкновения *порядка* и *хаоса*, культурного и природного. Это часть природы, дерево, но за ним нужен постоянный уход. На нем расположены девять миров – те самые «отгороженные участки», признак культуры, – но при этом его подгрызают различные звери и *хтонические существа*. Так называют силы хаоса, изначально – подземных обитателей, поскольку слово «хтонический» произошло от греческого слова χθών – «земля, почва». В мифологиях разных народов хтонические существа обычно обитают в загробном мире, на краю / границе известного мира или где-нибудь на враждебной территории. Именно они и есть «чужие», и разнообразие этих самых «чужих» в каждой культуре велико.

Это могут быть и могучие монстры, которых побеждают герои эпоса, и существа из низшей мифологии вроде ходячих покойников или злокозненных духов. Их отличительная черта – наличие собственных, «перевернутых» правил бытования. Проще говоря, у них «все не как у людей». Вам это известно, даже если вы никогда не увлекались мифологией, потому что все эти признаки прекрасно прижились в массовой культуре как расхожие тропы. Например, вампир не может войти в дом без приглашения, друг или друг (скандинавский ходячий мертвец) обладает нечеловеческой силой, у лешего нет тени. Перечислять можно до бесконечности, но суть одна: даже если подобное существо, связанное с хаосом, с чем-то нечеловеческим, с природой и в том числе со смертью, похоже на человека, всегда есть что-то, что поможет вам его распознать. Их особенности обусловлены принадлежностью к иному миру или «пограничностью».

Границей в данном случае служит как привычный порог дома или та самая стена вокруг «отгороженного участка», внутри которой живут обычные люди, «свои», так и граница леса. Другой вариант границы – определенное время дня (как правило, рассвет или сумерки) или даже сама смерть как таковая. Иными словами, все, что связано с переходом из культурного в природное, из дня в ночь, из лета в зиму, из обычной жизни в жизнь загробную. И «по ту сторону» всегда хаос.

Так, Нидхёгт неслучайно сидит именно в источнике. Образ змея, противника богов и героев, часто связан с водой. Вода же из-за своей неоформленности и необъятности в мифологии ассоциируется с первобытным хаосом. Из нее обычно сотворяют мир, и она же становится источником опасности: мифологию воды в разных культурах часто характеризуют как «соединение мотивов рождения и плодородия с мотивами смерти»⁴³. Хаос необходим: от столкновения вод из рек Нифльхейма и огня Муспелльхейма – стихии, которая в разных мифологиях одновременно относится к природному и культурному, – родилось все то, благодаря чему впоследствии боги устанавливали порядок, то есть без первородного хаоса он невозможен. Но при этом силы хаоса вытеснены либо в родную воду, как тот же Нидхёгт или Ёрмунганд, Мировой Змей, лежащий в океане, либо на край мира, как ётуны, либо под землю, как Хель.

Однако они все равно не дремлют и ждут своего часа, чтобы вырваться на свободу и вновь провозгласить отсутствие всяких правил. Обуздание хаоса, удержание хтонических существ в определенных границах, собственно, и есть работа демиургов, но совсем уничтожить хаос они не могут. Более того, скандинавские боги сами в итоге падают жертвами хаоса.

Вы наверняка уже поняли, к чему я веду. Рагнарёк – это в первую очередь крушение социума и тех правил, по которым он существует. Столкновение хаоса с порядком всегда происходит в начале и в конце цикла, и каждая из этих точек по-своему катастрофична, для нее характерно размывание любых границ – отсюда и берутся смертельные образы, все, что связано со смертью.

⁴³ Аверинцев С. С. Мифы народов мира: энциклопедия. М.: Советская энциклопедия, 1980. С. 199. См. также: Мелетинский Е. Поэтика мифа. С. 209.

Но прежде чем мы подробнее поговорим о том, какие же именно законы социума перестанут действовать с наступлением Рагнарёка, я хотела бы получше познакомить вас со скандинавским хтоническим bestiарием, который будет отвечать за крах мироздания.

«ГАРМ ЛАЕТ ГРОМКО У ГНИПАХЕЛЛИРА»: ВЕСТНИКИ РАГНАРЁКА

Существа, стараниями которых подтачивается и гниет Иггдрасиль, – далеко не единственная головная боль богов-асов.

Среди монструозных тварей, которыми вёльва пугает богов в «Прорицании», довольно много трупоедов. И речь тут не только об уже известном нам Нидхёгге. Он упоминается в начале описания бесчинств другой крайне разнообразной хтони в конце времен, однако его роль в наступлении Рагнарёка не определена. Вёльва лишь поясняет, что его жертвами становятся «поправшие клятвы, / убийцы подлые / и те, кто жен / чужих соблазняет»⁴⁴. Но не он один горазд полакомиться мертвечиной. Например, гигантский волк, дитя старухи из Железного Леса, не только назван «мерзостным троллем» и «похитителем солнца», но и описан донельзя кровожадным⁴⁵:

*41. Будет он грызть
трупы людей,
кровью зальет
жилище богов...*

*40. Fyllisk fjörvi feigra manna,
rýðr ragna sjöt rauðum dreyra...*

Также при описании сбора сил хаоса и богов на поле брани упомянут некий орел, который «клекочет» и «павших терзает». Наконец, есть еще один зверь, *Гарм (Garmr)*, который упомянут не единожды⁴⁶:

*44. Гарм лаёт громко
у Гнипахеллира,
привязь не выдержит —
вырвется Жадный.*

*43. Geyr Garmr mjök fyr Gnipahelli,
festr mun slitna en freki renna.*

⁴⁴ Прорицание вёльвы // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 187.

⁴⁵ Прорицание вёльвы // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 187. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition. P. 46. В данном случае разные номера вис не опечатка, так как в кембриджском издании в «Прорицании вёльвы» пропущена небольшая виса, которая в русскоязычном издании значится под номером 34.

⁴⁶ Прорицание вёльвы // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о нибелунгах. С. 188. Оригинал цит. по: The Poetic Edda: A Dual-Language Edition. P. 48.

Из-за упоминания привязи Гарм порой ассоциируется с Фенриром, которого вёльва тоже называет «трупным зверем». Как видите, мертвым в скандинавской мифологии быть, пожалуй, хуже, чем живым, – вечно кто-нибудь пытается откусить от тебя лакомый кусочек.

Разумеется, такой разгул хаоса, как Рагнарёк, не состоялся бы и без Локи, главного хитреца и пройдохи скандинавской мифологии – по сути, воплощенного хаоса. В современных интерпретациях мифологических сюжетов, будь то фильмы Marvel или книги Джоанн Харрис⁴⁷, ему изо всех сил прописывают мотивацию и обуславливают его поступки сложными взаимоотношениями с окружающими. «Оригинальный» же Локи – типичный *трикстер*: он может как вредить, так и помогать, но мотивы его неясны, а потому никто и никогда не знает, чего от него ожидать. Трикстер всегда действует согласно собственной сиюминутной прихоти и не заботится о том, причиняет он окружающим проблемы или, наоборот, выручает их. Это, впрочем, не означает, что он *не может* помочь богам или героям – иногда проделки Локи становятся источником блага.



Локи из манускрипта Edda oblongata (AM 738 4to). XVII век.
The Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies

⁴⁷ Речь идет о следующих изданиях: Харрис Д. Евангелие от Локи. М.: Эксмо, 2019; Она же. Завет Локи. М.: Эксмо, 2019.

Этимология имени Локи столь же туманна, как и его мотивация, на эту тему сломано множество копий. Иногда его возводят к слову *logi*, которое означает «пламя», и в связи с этим делают предположение, что Локи изначально был богом огня⁴⁸ и лишь в более поздние эпохи трансформировался в бога коварства. Но в последнее время считается, что лингвистических доказательств этому недостаточно. Широко известен сюжет о поездке Тора и Локи в страну великанов, где Локи соревнуется с самим пламенем в поедании мяса, а значит, очевидно, сам не олицетворяет эту стихию.

Норвежский исследователь Эльдар Хейде с опорой на шведского ученого Хильдинга Селандера и вовсе настаивает на том, что в более поздние эпохи, уже в Новое время, Локи напрямую не считали богом огня, но могли ассоциировать с огнем в некоторых бытовых ситуациях. Например, причисляли его к *vätten*, духам-помощникам, которые были тесно связаны с сельским хозяйством и аграрным циклом, а еще раздували пламя в очаге.

С большей опорой на лингвистику имя *Loki / Lokke / Luki / Luku / Loke* соотносят с германским корнем – *luk-*, который встречается в словах, обозначающих петлю или что-то похожее на петлю (от узлов до замков)⁴⁹. Проще всего связать такую этимологию с мифом о том, как Локи взяли в плен. Пока асы разыскивали его после похорон Бальдра, он жил в одинокой хижине с четырьмя дверями, чтобы смотреть во все стороны, и за это время изобрел рыболовную сеть⁵⁰.

Еще одна часто встречающаяся трактовка имени Локи связана с паутиной. Согласно такой интерпретации, имя Локи родственно шведским словам *loche* (паук) и *lochanat* (паутина)⁵¹. В качестве аргумента в пользу этой версии также приводят миф об изобретении рыболовной сети.

Действия Локи становятся источником одновременно и великих даров для богов, и великих же опасностей. Например, благодаря ему Один получил Слейпнира, своего восьминогую коня. Но в то же время именно от Локи великанша Ангрбода зачала могучего волка Фенрира, огромного змея Ёрмунганда и полумертвую Хель – все это существа, которые сыграют огромную роль в наступлении Рагнарёка. Хель, равно как и месту ее обитания, загробному миру Хель, посвящена [отдельная глава](#). А вот о ее братьях не лишним будет поведать уже сейчас.

Хаос – это всегда или нехватка, или избыток, умеренность ему неведома, тем он и опасен. Хель не хватает самой жизни, она буквально полумертва и, согласно Снорри Стурлусону, «давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости»⁵²

⁴⁸ См., например: Olrik A. Loke i nyere folkeoverlevering. I. De vestligste nybygder // Danske studier. 1909. P. 193–207; Он же. Loke i nyere folkeoverlevering. II. De gammelnordiske lande // Danske studier. 1909. P. 69–84; Он же. Myterne om Loke // Festskrift til H. F. Feilberg fra nordiske sprog- og folkemindeforskere på 80 års dagen den 6. Kristiania: Bymaals-laget, 1911.

⁴⁹ См., например: Orel V. A Handbook of Germanic Etymology. Brill: Lieden, 2003. P. 250.

⁵⁰ Эта версия, впрочем, не единственная. В качестве примеров интерпретаций см.: Heide E. Loki, the Vätte, and the Ash Lad: A Study Combining Old Scandinavian and Late Material // Viking and Medieval Scandinavia. 2011. № 7. P. 91; Turco J. Nets and Snares // History of Religions. 2016. Vol. 56, № 2. P. 198–231.

⁵¹ См., например: Vries J. de. The Problem of Loki. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia, Societas Scientiarum Fennica, 1933. P. 236–239; Rooth A. B. Loki in Scandinavian Mythology. Lund: Gleerup, 1961. P. 194–210.

⁵² Снорри Стурлусон. Младшая Эдда. С. 49.

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.