

Германская мифология и ее культурное влияние

Незнание естественных причин заставило человека создать богов...

П. Гольбах

Введение

Когда мир был на пять веков моложе, все жизненные происшествия облекались в формы, очерченные куда более резко, чем в наше время. Стрдание и радость, злосчастье и удача различались гораздо более ощутимо; человеческие переживания сохраняли ту степень полноты и непосредственности, с которой и поныне воспринимает горе и радость душа ребёнка. Всякое действие, всякий поступок следовал разработанному и выразительному ритуалу, возвышаясь до прочного и неизменного стиля жизни. Важные события: рождение, брак, смерть – благодаря церковным таинствам достигали блеска мистерии. Вещи не столь значительные, такие, как путешествие, работа, деловое или дружеское посещение, также сопровождались неоднократными благословениями, церемониями, присловьями и обставлялись теми или иными обрядами.

Бедствиям и обездоленности неоткуда было ждать облегчения, в ту пору они были куда мучительнее и страшнее. Болезнь и здоровье разнились намного сильнее, пугающий мрак и суровая стужа зимою представляли собой настоящее зло. Знатностью и богатством упивались с большей алчностью и более истово, ибо они гораздо острее противостояли вопиющей нищете и отверженности. Подбитый мехом плащ, жаркий огонь очага, вино и шутка, мягкое и удобное ложе доставляли тот громадное наслаждение, которое впоследствии, быть может, благодаря английским романам, неизменно становится самым ярким воплощением житейских радостей. Все стороны жизни выставлялись напоказ кичливо и грубо. Прокажённые вертели свои трещотки и собирались в процессии, нищие вопили на папертях, обнажая своё убожество и уродства. Состояния и сословия, звания и профессии различались одеждой. Знатные господа передвигались, не иначе как блистая великолепием оружия и нарядов, всем на страх и на зависть. Отправление правосудия, появление купцов с товаром, свадьбы и похороны громогласно оповещались криками, процессиями, плачем и музыкой.

Влюблённые носили цвета своей дамы, члены братства – свою эмблему, сторонники влиятельной персоны – соответствующие значки и отличия.

Во внешнем облике городов и деревень также преобладали пестрота и контрасты. Современный город не переходил, подобно нашим городам, в неряшливые окраины с бесхитростными домишками и унылыми фабриками, но выступал как единое целое, опоясанный стенами и ошетилившийся грозными башнями. Сколь высокими и массивными не были бы каменные дома купцов или знати, здания храмов своими громадами величественно царили над городом.

Разница между летом и зимой ощущалась резче, чем в нашей жизни, так же как между светом и тьмой, тишиной и шумом. Современному городу вряд ли ведомы непроглядная темень, мёртвая тишина, впечатляющее воздействие одинокого огонька или одиночного далёкого крика.

Из-за постоянных контрастов, пестроты форм всего, что затрагивало ум и чувства, каждодневная жизнь возбуждала и разжигала страсти, проявлявшиеся то в неожиданных взрывах грубой необузданности и зверской жестокости, то в порывах душевной отзывчивости, в переменчивой атмосфере которых протекала жизнь средневекового города.

Но один звук неизменно перекрывал шум бесперебойной жизни; сколь бы он ни был разнообразным, он не смешивался ни с чем и возносил всё преходящее в сферу порядка и ясности. Это колокольный звон. Колокола в повседневной жизни уподоблялись предостерегающим добрым духам, которые знакомыми всем голосами возвещали горе и радость, покой и тревогу, созывали народ и предупреждали о грозящей опасности. Их звали по именам: Роланд, Толстуха Жаклин – каждый разбирался в значении того или иного звона. И хотя колокола звучали почти без умолку, внимание к их звону вовсе не притуплялось.

Мифология германских народов

Сведения по мифологии древних германцев крайне отрывочны вследствие сравнительно ранней и глубокой христианизации западногерманских племён; по

скандинавской мифологии мы располагаем несравненно более полными литературными источниками вследствие более поздней христианизации Скандинавии, а также бережного сохранения дохристианской культурной традиции в Исландии вплоть до т.н. исландского возрождения 13 в. Поэтому для более полного представления мифологической «модели мира» того времени в этой работе рассматривается также и скандинавская мифология, как более близкая германской.

Наиболее ценные сведения по мифологии и верованиям западных германцев имеются в «Германии» Тацита (1 в. н.э.). Тацит упоминает земнородного бога Туисто, имя которого означает «двойное (двуполое) существо», что даёт основание для его сближения со скандинавским Имиром, а также с культом близнецов у древних германцев. От Туисто якобы происходит первый человек (Манн), а от Манна – родоначальники трёх племенных или культовых групп германцев – истевоны, герминоны и ингевоны. Из этих родоначальников с определённой установкой устанавливается предок ирминонов Инг. Не исключено также, что упоминаемый немецким историком 10 века Видукиндом бог Ирмин, ассоциирующийся со столпом Ирминсуль у саксов (культовый аналог мирового древа), считался предком герминонов. Ирмина, в свою очередь, сближают с саксонским Сакснотом и Тивасом (скандинавский Тюр) в связи с традиционным сопоставлением этих богов с Марсом.

Тацит свидетельствует о почитании германцами Меркурия, Марса, Геркулеса и Исиды, подразумевая при этом, вероятно, Водана, Тиу, Донара и, возможно, Фрейю или Фрию. Один из аргументов для первых трёх отождествлений – совпадение посвящённых им дней недели. Меркурию, по словам Тацита, приносятся человеческие жертвы. Это вполне соответствует скандинавским представлениям о культе Одина. Обозначение Донара римским именем Геркулеса подходит для Тора, т.к. последний представлен в мифах богатырём, защищающим человеческий мир от чудовищ. Исходя из римских наименований германских и кельтских богов и некоторых других параллелей, Тиу, Водана и Донара можно сопоставить с кельтскими богами Нуаду, Лугом и Огма; Донар, по-видимому, тождествен кельтскому громовнику Таранису. По своей основной функции, отражённой в имени, Донар – типичный индоевропейский громовник, сопоставимый с индийским Индрой, Тивас, этимологически и генетически соответствует индоевропейскому Дьяусу. В установленной Ж. Дюмезилеш (Франция) трёхчленной структуре социальных функций индоевропейских богов Тивас сначала, по-видимому, осуществлял функцию духовной и юридической власти, а Донар – воинскую функцию, но затем Водан, который вначале был хтоническим демоном и покровителем воинских инициаций, стал высшим божеством и вытеснил функционально Тиваса, что дало основание сравнивать Водана с индийским Варуной. Что касается третьей функции – плодородие-богатство, то тут надо учитывать сообщение Тацита о культе Нертус, которая, несомненно, была богиней растительности, плодородия, возможно, богиней земли. Так как Нертус лингвистически является точной женской формой имени Ньёрда – скандинавского бога плодородия и морской стихии, то, возможно, что предметом

почитания древних германцев была пара Ньёрд-Нертус, брат-сестра и муж-жена, наподобие скандинавских Фрейи-Фрейра, считающихся детьми Ньёрда. Народы, почитающие Нертус, относятся, согласно Тациту, к ингевонам, что соответствует связи Ньёрда и Фрейра.

Некоторые боги упоминаются в древнейших германских текстах – т.н. Мерзебургских заклинаниях (записаны в 10 в.), составленных в земле франков. В Первом мерзебургском заклинании фигурируют женские божества – дисы, родственные скандинавским валькириям и норнам, а во Втором мерзебургском заклинании упоминаются Водан как главный носитель магической силы, Фрия и её сестра Фолла. Некоторые сведения о германской мифологии содержатся в сочинениях, посвящённых истории готов, историка Иордана (6 в.) и византийского историка Прокопия Кесарийского (6 в.), в франкских хрониках Григория Турского (6 в.) и Фредегара (7 в.), в «Истории лангобардов» Павла Диакона (8 в.), в «Церковной истории народа англосаксов» Беда Достопочтенного (8 в.). Например, Павел Диакон пересказывает этионимическую легенду о происхождении имени «лангобарды» (букв. «длиннобородые»), в которой фигурируют Водан и Фрия: Водан покровительствует вандалам, а Фрия – винилам, она советует своим любимцам сделать так, чтобы женщины винилов вышли перед битвой пораньше и привязали свои волосы как бороды. Так как Водан предсказал победу тем, кто раньше окажется на поле боя, то победили винилы. В Скандинавии сохранились наскальные изображения эпохи бронзы (2-я половина 2-го тыс. до н.э.) по-видимому, отражающие культовые сцены и символы: корабли, повозки, пахота, культовый танец и священный брак, солярные символы в виде колеса, топоры, люди и животные, ассоциирующиеся, вероятно, с кудлами плодородия и культом мёртвых; фигура человека с топором может быть сопоставлена с Тором, а собственно аграрная тема – с ванами, может быть даже и с Бальдром.

Многие скандинавские учёные находят отражение скандинавской религии эпохи бронзы в верованиях скандинавских саамов, описанных ещё в 17 в.: «громовой старик» (Тор-человек), которому приносят в жертву миниатюрные молоты, соответствует Тору, «небесный человек» – бог плодородия и солнца с фаллическими чертами – Фрейру, «буревой (ветряной) старик», которому приносят миниатюрные челны, – Ньёрду. Божество более низкого ранга – бог мёртвых и бог болезней сопоставляется с Одином. Отсюда вытекает, что на этой стадии Один не успел стать небесным божеством и главой скандинавского пантеона.

Северогерманский хронист Адам Бременский (11 в.) сообщает о языческом культовом комплексе в Упсале (Швеция), в центре которого стоял священный тис и где особо почитался Фрейр. Топонимика обнаруживает следы культа Тора, Тюра, Одина, Улля и

некоторых других богов, но нет указаний на культ Локи, играющего такую важную роль в скандинавской мифологии.

Систематические данные имеются только по скандинавской мифологии последних столетий до принятия скандинавскими народами христианства, отражённой главным образом в исландских литературных памятниках раннехристианского времени. Главные источники: поэтическая «Старшая Эдда» – сборник мифологических и героических «песен», дошедший в исландской рукописи 2-й половины 13 в. и прозаическая «Младшая Эдда» – учебник поэтического искусства скальдов, составленный тоже в 13 в. исландцем Снорри Стурлусоном и содержащий образцы поэзии скальдов (начиная с 9 в.), расшифровку скальдических мифологических иносказаний (кеннингов) и обзор самой мифологии; отголоски мифологии имеются и в составленной Снорри исторической хронике «Хеймскрингла» («Круг земной»), где изложена легендарная история норвежских и некоторых шведских королей (сага об Инглингах). Христианизация Исландии произошла в 1000 г., и древняя мифология трактована Снорри отчасти как историческая аллегория. Почти одновременно со Снорри датский хронист Саксон Грамматик в «Деяниях датчан» передаёт многие мифологические сюжеты, заменяя богов на королей и героев. Таким образом, в качестве мифологической системы нам известна только скандинавская мифология (в основном как поэтическая эддическая мифология).

Пространственная «модель мира» скандинавской эддической мифологической системы включает «горизонтальную» и «вертикальную» проекции. Горизонтальная проекция антропоцентрична и построена на противопоставлении обитаемого людьми и занимающего центральную, освоенную часть земли Мидгарда пустынной, каменистой и холодной окраине земли (Утгард, Ётунхейм), населённой великанами (ётунами), а также находящемуся вокруг земли океану, где живёт чудовище Ёрмунганд. Это противопоставление раскрывается как оппозиция центра и периферии, внутреннего и внешнего, «своего» и «чужого», «культуры» и «природы». Кроме того, страна великанов обозначена как находящаяся на севере и востоке. Север в скандинавской мифологии особо демонизирован, на севере также локализуется царство мёртвых – хель. К обеим проекциям относится мотив четырёх карликов-цвергов, носящих имена четырёх стран света (Аустри, Вестри, Норди, Судри), поддерживающих небо по углам.

Основу вертикальной космической проекции составляет мировое дерево – ясень Игдрасиль. Оно связывает землю, где живут люди (Мидгард), с небом, где (в Асгарде) находятся боги и где помещается своеобразный «рай» для павших воинов – вальхалла, а главное – с подземным миром, где находится царство мёртвых – хель и разнообразные водные источники. Можно даже сказать, что хель является тем центром,

в точке которого совпадают горизонтальная и вертикальная картины мира. Вертикальная схема противопоставляет богов и людей, небесное царство для избранных (вальхаллу) и подземные селения для простых смертных; соответственно – небесных валькирий и живущих у корней мирового дерева норн – две категории богинь судьбы. В первой песни «старшей Эдды» «Прорицание вёльвы» вёльва (провидица) вспоминает «девять миров» и девять древесных основ или корней, но одновременно перечисляются три корня, соответствующие людям, инеистым великанам (хримтурсам) и хель. В более поздней редакции «Младшей Эдды» чёткость вертикальной проекции смазывается, ибо корень связывается не с людьми, а с небом, а инеистые великаны, уже умершие и живущие в подземном мире, заменяются просто великанами – ётунами, живущими на краю земли. В вертикальной схеме с различными уровнями «древесной» космической модели сопоставлена «зооморфная серия». Орёл на верхушке, змей Нидхёгг у корней, четыре оленя, поедающие листья ясеня Иггдрасиля, - на среднем уровне. Нидхёгг в известном смысле эквивалентен Ёрмунганду (в горизонтальной проекции), так же как подземные источники и реки можно сравнить с окружающим землю океаном. Кроме того, коза и олень, стоящие на вальхалле, ствол дерева и источники у корней объединены в вертикальной схеме циркулированием священного мёда, как источника жизненного обновления и магических сил. Белка, снующая по дереву, является своеобразным посредником между «верхом» и «низом». Кроме Иггдрасиля вертикальная проекция знает также радужный мост Биврёст, соединяющий землю и небо. Пространственная модель мира в скандинавской мифологии однотипна не только большинству индоевропейских, но также сибирской и другим мифологическим моделям мира, которые структурно организованы образом мирового дерева.

Во временном аспекте скандинавская мифология делится на космогоническую и эсхатологическую (мифы творения и конца мира), между которыми существует неполная симметрия. Мир возникает на взаимодействии воды и огня с холодом и погибает от пожара и наводнения, стужи и жары, в «начальные» и «конечные» времена повторяются примерно те же поединки богов и хтонических демонов. В то же время асы и ваны (основные группы скандинавских богов), враждебные в «начале», выступают в «конце» как единое племя богов. Один и Локи – как двойники в космогонии и антиподы в эсхатологии.

Возникновение мира рисуется как заполнение пустоты мировой бездны Гинунгагап и преобразование хаоса в космос. Великаны не только противостоят богам в пространстве, но и предшествуют им во времени; первосущество великан-гермафродит Имир происходит из остывающих подземных вод (Эливагар), заполнивших мировую бездну Гинунгагап; из его подмышек, а также от трения ног рождаются другие инеистые великаны. Боги убивают великана Имира и создают из его тела мир.

Боги (сыны великана Бора) «поднимают» землю (по-видимому, из первичного океана, окружающего её в пространственной модели мира) и устраивают на ней прекрасный Мидгард; три аса (Один, Лодур и Хёнир) оживляют древесные прообразы людей, которые, собственно, и должны жить в Мидгарде; появляются норны, определяющие их судьбы. Боги устраивают небесный свод и определяют роли солнца (Соль) и месяца (Мани) – сестры и брата. В процессе мироустройства они обуздывают хтонических чудовищ – змея Ёрмунгана, волка Фенрира и их сестру Хель – хозяйку царства мёртвых. Однако впоследствии (с приближением «конца мира») эти чудовища должны будут вырваться. В скандинавской мифологии в саму космогонию проникают эсхатологические мотивы. За «золотым веком» (когда всё было из золота, а боги и люди наслаждались покоем) скоро следует первая война между асами и ванами. Миф о возникновении смерти от копья и первом ритуальном жертвоприношении в рамках воинских инициаций – убийстве юного бога Бальдра – становится прологом к собственно эсхатологическому циклу и обратному превращению космоса в хаос. Нарушаются обеты и нормальные нормы, возникают распри народов, наступает трёхлетняя стужа. Мировое дерево содрогается, когда хтонические чудовища вырываются на свободу, приплывает корабль мертвецов, появляются сыны Муспеля и огненный великан Сурт. В последней битве, в которой на стороне богов участвуют также павшие воины (эйххери), боги и хтонические чудовища убивают друг друга. Сурт поджигает мир, который и погибает в огне и наводнении, после чего, правда, он должен снова возродиться.

За пределами мифов творения и конца мира остаются многочисленные мифологические повествования о взаимоотношениях и борьбе богов с великанами (ётунами) и карликами (цвергами). В основном на фоне «горизонтальной» проекции космогонической модели развёртываются события постоянной борьбы богов с великанами, чему несколько не мешают любовные отношения и даже экзогамные браки с их дочерьми. Ётуны пытаются отнять богинь и чудесные атрибуты богов (молот Тора, волосы Сив, молодильные яблоки Идунн и т.д.) и за них идёт борьба, но первоначально чудесные предметы и эликсиры (копье Одина Гунгнир, его золотое кольцо Драупнир, молот Тора Мьёлльнир, чудесный корабль Скидбладнир, ожерелье Брисингамен, сокровища карлика Андвари, мёд поэзии) изготавливаются искусными карликами-цвергами, и боги всё это от них добывают силой или хитростью. В основе подобных сюжетов отчасти лежат этиологические (объяснительные мифы) (о происхождении священного мёда, первого копья, молота и т.п.), в которых боги выступают в функции культурных героев и борцов с чудовищами. Однако в дошедших до нас текстах этиологизм сильно затушеван и перед нами скорее развёртывается своеобразная картина «циркуляции» ценностей между различными «мирами», в сочетании с военными походами. Так, очень важный миф о происхождении священного мёда, дающего силы, шаманский экстаз, поэтическое вдохновение и мудрость, превращается в повествование о его циркуляции по кругу: боги – цверги – великаны – боги. Сюжеты добывания Одним священного мёда у великанов, Тором – котла для пива, по-видимому, имеют в основе единый этиологический миф и соответствующий ритуал, что доказывает параллель с индийским мифом о соме – амрите. Семантически к мифам о чудесном питье и омолаживающих

плодах близки мифологические представления о не иссякающем медовом молоке козы Хейдрун и не иссякающем мясе козлов Тора, чудесного вепря павших воинов эйнхериев и бога Фрейра, и далее – о порождающем себе подобных кольце Одина, золотой чудесной мельнице Фроди, о возвращающемся, как бумеранг, молоте Тора, не говоря уже о таких символах плодородия или плодовитости, как золотые волосы Сив и ожерелье Фрейи. Эта мифология вечного обновления магических сил богов и источников пищи созвучна образам убивающих друг друга и снова оживающих для пира в вальхалле эйнхериев.

Боги противостоят враждебным хтоническим чудовищам и ётунам; возвышаются над природными духами альвами и над карликами (цвергами), над женскими судьбоносными существами (валькириями и норнами), над земными героями. Высший пантеон богов в скандинавской космогонии представлен как результат объединения двух групп богов – асов и ванов после войны, точнее, как результат ассимиляции асами ванов – весьма ограниченной категории божеств, связанных с аграрными культами, наделённых магическим и пророческим даром, сакральным миролюбием (Ньёрд, Фрейр, Фрейя). Те же свойства у асов разделены: аграрное благополучие связано с Тором, магия и пророчество – с Одином, а миролюбие – с Бальдром, Фрейя – жена Ода функционально, а может быть, генетически почти тождественна Фригг – жене Одина, но первая отнесена к ванам, а вторая – к асам. Во многих текстах боги и асы – синонимы, т.к. ваническая аграрная мифология подчинена единической, т.е. небесно-хтонической, воинской и «шаманской» мифологии Одина с вальхаллой, валькириями, эйнхериями, воинской инициацией (смерть Бальдра) и т.п.

Асы представлены в мифах как возглавляемая Одином патриархальная родовая община, в которой, однако, важные вопросы решаются на тинге (народное собрание у скандинавов); большое значение имеют ритуальные пиры богов с распитием священного напитка.

В пантеон входят боги: Один (власть, мудрость, магия, в т.ч. военная, покровитель воинов, хозяин вальхаллы), Тор (громовник с военными и аграрными функциями, главный борец с великанами и мировым змеем), Тюр (старый индоевропейский небесный бог, покровитель военных собраний и поединков), Хеймдалль (страж богов и мирового древа), Хёнир, Улль (бог – стрелок из лука и лыжник), Бальдр (юный бог – ритуальная жертва), Ньёрд (плодородие, море и судоходство), Хёд (слепой бог, убийца Бальдра), Фрейр (плодородие, мир), Локи (мифологический плут и насмешник, отец хтонических чудовищ, посредник между богами и великанами), Браги (бог-скальд) и некоторые другие. Имеются ещё юные боги Видар, Вали, Магни и Модри, которые функционируют главным образом как мстители за отцов и братьев; Хермод, который пытается вернуть брата Бальдра из царства смерти хель. Вили и Ве упоминаются только как братья

Одина и «сыны Бора», а Од – как муж Фрейи. Богини (имеющие в основном отношение к плодородию и деторождению) – это, прежде всего Фригг, Фрейя, Сив, Идунн, а также охотница и лыжница Скади, иногда упоминаются Гевьон и Фулла. Если в культуре большое значение имели Один, Тор и Фрейр, то в повествовательных мифах главными действующими лицами являются Один, Тор и Локи, выступающие прежде всего в роли культурных героев: Один – как культурный герой – творец и шаман (жрец), Тор – как героический борец, ограждающий богов и людей от чудовищ, Локи – как отрицательный вариант культурного героя – мифологический плут – трикстер. У Одина подчёркивается ум (в его синкретическом понимании, включающем магическую силу и коварство), у Тора – физическая сила и богатырская ярость, у Локи – хитрость и плутовство. Соответственно Тор выступает как главный противник великанов и морового змея. Один – как добытчик священного мёда и рун, носитель мудрости, магии и пророчеств, а Локи – как вечный «добытчик» (посредством трюков), мифологических ценностей у карликов для богов, у богов для великанов и т.д., как оператор их вечной «циркуляции». И Один, и Тор являются богами неба и войны. Параллелизм устраняется тем, что Один – бог военной магии и военной дружины, покровитель героев и сеятель раздора между ними, а Тор – бог-богатырь, моделирующий вооружённый народ, защитник «своих» (богов и людей) от «чужих» – различных демонов; Один – бог неба как хозяин воинского «рая», а Тор сведён к специализированному громовнику. Локи выступает как комический дублёр Одина в космогонии и его демонический противник в эсхатологии. У них обоих есть шаманские черты, но шаманские странствия Локи ограничены горизонтальной проекцией, тогда как образ Одина тесно связан с мировым деревом. Он вытеснил в этом громовника Тора и соперничает со стражем богов Хеймдаллем, который первоначально, по-видимому, был тождественен мировому древу Иггдрасилю. Условно Одина и Локи можно соотнести как белое и чёрное шаманство. В качестве позитивного творца Один – отец асов, а Локи – отец хтонических чудовищ, Один – хозяин небесного царства мёртвых для избранных, а Локи – отец хозяйки подземного царства мёртвых и тайный виновник первой смерти (смерти Бальдра), которая является единичным жертвоприношением (реальный убийца Хёд). В процессе эволюции скандинавской мифологии, очень существенным было всё большее выдвигание на первый план Одина и всего единичного комплекса, как небесной воинской мифологии (Один при этом оттеснял наследника индоевропейского бога неба Тюра и отчасти индоевропейского громовника Тора в качестве небесных богов), а также эсхатологических мотивов, буквально пронизывающих скандинавскую мифологию, по крайней мере, в её «эддической» стадии. Некоторые мотивы (напр., связанные с шаманизмом, рыболовной культурой) могут считаться следствием контакта с саамско-финским окружением.

Миф как зеркало культуры раннего средневековья

Мифология оказала существенное влияние на германский героический эпос. Наиболее

ранние из сохранившихся произведений героического эпоса – англосаксонские поэмы "Беовульф" (возникла в кон. 7 – нач. 8 вв.), "Битва при Финсбурге" (9 в.), "Висдид", "Жалобы деора" (обе – 10 в.); немецкие "Песнь о Хильдебранде" (нач. 9 в.), "Вальтаний" (9 в.); главный массив записей героического эпоса датируется 13 в.: немецкая "Песнь о нибелунгах", героические песни "Старшей Эдды" (песни о Вёлунде, Хельги, Сигурде, Гудрун, Брюнхильд, Атли, Хамдире) и раздел "Язык поэзии" в "младшей Эдде"; норвежские "Сага о Вёльсунгах" и "Сага о Тидреке" и др.; греческие сказания излагались и в "сагах о древних временах" – сохранившихся ("Сага о Хрольве Жердинке"), либо утраченных, но использованных средневековыми авторами ("Сага о Скъёльдунгах"), в народных балладах позднего средневековья и др. Героями эпоса являются персонажи как вымышленные, так и восходящие к историческим прототипам, но от последних в эпосе сохранены лишь имена, а события, с которыми они были связаны в действительной истории, представлены в виде родовых междоусобиц и личных конфликтов и обросли фантастическими элементами. В "Старшей Эдде" песни о героях довольно чётко определены от песней о богах. Асы, как правило, непосредственно не вмешиваются в жизнь героев, и если место действия в мифологических песнях – Асгард либо Ётунхейм (страна великанов), но не мир людей, то подвиги и злодеяния, являющиеся сюжетами героического эпоса, совершаются на Рейне, в державе гуннов, в готском королевстве, хотя топографические и этнические координаты здесь весьма расплывчаты и противоречивы. Ещё более неопределённо время действия героических песней ("славное далёкое прошлое"), нет ясного разграничения между мифологическими изначальными временами и героической эпохой; герои часто действуют одновременно (хотя их исторические прототипы жили в разное время) и т.д.

В ряде существенных моментов граница между мифом и эпосом оказывается расплывчатой или вовсе исчезает. Многие роды скандинавских германских королей и знати восходят к асам (таковы генеалогии Инглингов, Скъёльдунгов, Вёльсунгов, англосаксонских королевских династий). Героев, павших на поле боя, принимает в своём чертоге вальхалле Один; возлюбленными героев (Сигурда, Хельги, Вёлунда) часто бывают валькирии. И германская мифология, и эпос проникнуты своеобразным трагизмом: все герои эпоса гибнут, по большей части страшной смертью, которую они, как правило, смело принимают, а в ряде случаев идут ей на встречу (Брюнхильд, Сигню, Гуннар, Хёгни); в мифологической эсхатологической концепции мир движется к "сумеркам" и асы знают о своей неминуемой гибели и её причине – нарушении данных ими обетов. Мотив нарушения клятв – один из ведущих и в героическом эпосе: Сигурд, бургунды – Гьёкунги, Атли и другие персонажи погибают именно из-за несоблюдения торжественно взятых клятв. Общим для мифа и героического эпоса было и понимание судьбы. Правда, ссылки на судьбу, норн и т.п. становятся особенно частыми в поздних записях эпических произведений, где они, возможно, уже лишаются прежнего значения, однако предсказание грядущих судеб героев принципиально важны для героических сказаний.

Проблема соотношения мифа и эпоса в германской традиции находит разное научное разрешение. Попытки натурмифологической школы первой половины 19 века сблизить героические персонажи с мифом путём истолкования их в качестве символов и аллегорий природных явлений (напр., трактовка эпоса о Сигурде как солярного мифа) давно оставлены наукой. Реакция на произвольные интерпретации натурмифологов выразилась, в частности, в том, что эпос последовательно демифологизировался: фигурирование в нём Одина и других мифологических персонажей было сочтено позднейшими «романтическими» добавлениями, изображение богов в виде основателей королевских династий – учёным эвгемеризмом средних веков. Сказалась и тенденция видеть в героической поэзии исключительно продукт индивидуального письменного творчества. Между тем архаика ряда мотивов героического эпоса вне сомнений: детство героя (отсутствие у него родителей, как в одной из ранних версий сказания о Сигурде – жизнь его в лесу и воспитание кузнецом-колдуном), борьба героя с драконом или с иным чудовищем (Беовульф, Сигмунд, затем Сигурд); добывание чудесных предметов (меча, плаща-невидимки и т.п.); героическое сватовство к деве-богатырше (Брюнхильд), сопровождающееся испытаниями ловкости, силы и отваги; обмен героев (Гуннара и Сигурда) обличьями и оборотничеством (напр., превращение Фафнира в дракона); пробуждение героем спящей девы (валькирии), тема золотого клада (золото нибелунгов – нифлунгов), роль живых существ (конь, птицы) и неодушевлённых предметов (меч, копьё) в судьбе героя и т.п. Современные неомифологи (О. Хёфлер, Ф.Р. Шрёдер, Я. де Фрис, К. Хаук, Ж. Дюмезиль) склонны искать истоки эпических сюжетов в сфере мифа, но не природного, как учёные начала 19 века, а в ритуально-мифологических архетипах, в обряде и культе. Они видят в героическом эпосе центральное звено коллективного сознания эпохи, начинавшегося высвобождения человека из «первобытной сакральной связанности», когда миф сохранял свою жизненную эффективность, но «уже приобретало свои права земное и человеческое» (Шрёдер) – в этой «пограничной зоне»; мифологические сюжеты и сцены культовых действий и игр сливались воедино с историческими преданиями, круг коллективных культовых представлений, лежащий в основе мифа, оплодотворил и героический эпос. Исходя из этой концепции, неомифологи интерпретируют эпические сюжеты и мотивы: поединок героя с драконом возводят к деяниям бога, который преодолевает хаос, дабы создать космос; исток мотива борьбы между отцом и сыном («Песнь о Хильдебранде») усматривают в мифе о боге, убивающем собственного сына (Один – Бальдра); стремятся проследить отражение древнегерманского культа и ритуала в эпосе о Хельги; утверждают, что герой эпоса Дитрих Бернский (его исторический прототип – остготский король Теодорих) уже при жизни был обожествлён и считался воплощением Водана, а после своей смерти выступал в роли предводителя «дикой охоты» (войска мёртвых), то есть историческое лицо сделалось персонажем героического эпоса посредством перехода в сферу мифического и культового.

Построения неомифологов в ряде пунктов не выдерживают критической проверки и встречают обоснованные возражения исследователей – Г. Куна, К. фон Зе и ряда других учёных. Вместе с тем вряд ли можно полностью отрицать связь между

героическим эпосом и ритуалом. Например, ритуальные истоки можно усмотреть, по-видимому, в казни, учинённой Атли над Гуннараром и Хёгни ("Старшая Эдда", "Песнь об Атли"), в убийстве Гудрун собственных сыновей, в некоторых эпизодах сказания о Хаддинге, в добровольном расставании с жизнью Брюнхильд ("Краткая песнь о Сигурде", "Поездка Брюнхильд в Хель"), Сигню ("Сага о Вёльсунгах") и, возможно, Гудрун (в версиях, предшествовавших циклизации песней) – все эти героини, осуществив месть, погибают в жертвенном пламени костра. Здесь речь идёт лишь о гипотетической ритуальной основе этих мотивов – в песнях они включены уже в иной контекст повествований о родовой вражде и кровной мести, с новыми мотивировками и частично психологизированы. В крупнейшем и наиболее популярном памятнике германского эпоса – "Песни о нибелунгах" повествование переосмыслено в духе куртуазно-рыцарской поэзии и почти не сохранила следов древней мифологии. "Песнь о нибелунгах" стала предметом многочисленных переработок, источником поэтических тем и мотивов более позднего времени.

Заключение

В XI в. завершается формирование феодального строя в Западной Европе. В следующее столетие быстро развивается торговля и растут города. К этому времени устное народное творчество в Западной Европе достигло уже высокого развития. Народные песни и легенды распространяли бродячие артисты; во Франции их называли жонглёрами, в Германии – шпильманами.

Разнообразный репертуар этих бродячих артистов включал сатирические и любовные песни, смешные истории о ловких школярах, плутоватых крестьянах, хитрых горожанах и жадных попах. Особенным почётом пользовались во Франции жонглёры, исполнявшие песни о сражениях и подвигах рыцарей. Эти длинные песни пелись речитативом на простой мотив под аккомпанемент виэли – самодельной скрипки.

В большинстве песен о подвигах изображались украшенные народной фантазией эпизоды из войн, которые велись во времена раннего средневековья. Такие поэмы в сказаниях о подвигах рыцарей создавались в эпоху крестовых походов во многих странах Европы. Иногда эти эпические поэмы представляют собой поэтическую переработку более древних сказаний. Так, например, немецкая "Песнь о Нибелунгах", посвящённая подвигам Зигфрида, - переработка скандинавских саг о Сигурде.

В XII-XIII вв. с развитием и укреплением городов зарождается литература, очень непохожая на рыцарскую и на героический эпос. Рождённая в трудовой среде, литература горожан связана с реальной жизнью и основана на мотивах народного творчества. Герои этой литературы – смекалистый горожанин и лукавый крестьянин – своими хитрыми проделками оставляют в дураках чванливых сеньоров и жадных попов. Жанры городской, по преимуществу сатирической, литературы очень разнообразны. Это и песня, и рассказ, и драматические произведения.

В XIV-XVI в.в. стремительно росли города и их жители боролись за независимость от феодалов. Развивалась торговля. Купцы отправлялись в далёкие плавания. Они всё больше верили в свои силы и всё меньше слушались средневековых запретов. Мир, который они видели, не был похож на тот, что изображали в проповедях попы. Церковники проповедовали, что нужно думать только о будущей жизни на небесах, а на земле отказываться от всех радостей. Но люди того времени не хотели больше соглашаться с этим. Так началась Эпоха Возрождения – время расцвета культуры после долгого застоя.

Список литературы

1. Й. Хейзинга, Осень средневековья издательство «Наука», М., 1988.
2. Детская энциклопедия. Для среднего и старшего возраста. Изд. 2. Т. 11. «Язык. Художественная литература», М., «Просвещение», 1968.
3. Мифы народов мира. Т. 1. М., 1986.