

Диссертация:

**"ГЕНЕЗИС И КЛАССИФИКАЦИЯ МИФОЛОГИЧЕСКИХ АРХЕТИПОВ:  
КУЛЬТУРФИЛОСОФСКИЙ ПОДХОД"**

**ГЛАВА 3. ГЕНЕЗИС БАЗОВЫХ АРХЕТИПОВ МИФОЛОГИИ, ИХ  
СЕМАНТИЧЕСКИЕ ПОЛЯ**

В 12-ти подглавах этой главы на основе представленных выше методов очерчена суть базовых архетипов мировой мифологии. В один архетип сводятся мифологемы, близкие по образу и функциональному смыслу. Сначала дается (1) общая формулировка генезиса архетипического ядра, потом более подробно разворачиваются (2) исторический ракурс и социально-культурные функции, сформировавшие мифологические образы и смыслы архетипа. Затем приводятся (3) типические мифологические образы и сюжеты с наиболее яркими примерами, и как вывод (4) описание устойчивых ассоциативно-образных рядов (семантических полей), хранимых в культурном бессознательном. Также перечислены (5) наиболее заметные религиозные и философские идеи, производные от данного архетипа (укорененные в нём).

**3.1 ПРАОБРАЗ ИЗНАЧАЛЬНЫХ ВОД – АРХЕТИП ИСТОКА**

**Генезис архетипического представления.** В непосредственном мышлении образ начала всего неотделим от природного процесса рождения. Поэтому самый древний мифологический образ – образ Матери, рождающей все силы природы. Наиболее архаичные из найденных статуэток Ближнего Востока (30-15 тыс. до н.э.) изображают полную женщину с большими грудями<sup>223</sup>: олицетворение мощи изначального материнства.

Рождение и жизнь неотделимы от воды, и мифы представляют колыбелью жизни первозданные воды, которые фиксируются в устойчивый образ моря-матери. Истоком Вселенной предстает чрево праматери-моря. Как то, откуда всё возникло, Вселенная и сама уподобляется океану. Таким образом, в едином архетипе сливаются образ *великой Праматери*, праобраз *изначальных вод* и формирование мифологем *богов моря* и *водного хаоса*.

<sup>223</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 СС. 168; 164

Как **доисторические эпохи**, формирующие символизм этого архетипа, можно выделить: (1) развитие активного мышления на уровне подсознания, яркий мифологический образ которого – «времена сновидения» австралийских аборигенов; (2) память о природных катаклизмах, пробуждающих сознание. Её характерный пример – мифы о потопе, после которого началась история нынешнего человеческого рода.

Подчеркнём сначала важность психологической функции активного подсознательного мышления, описывающего функциональную суть данного архетипа. Согласно данным молекулярной биологии, линии людей и человекообразных обезьян разошлись примерно 6,5 млн лет назад. Последние находки прямоходящих: сахелантроп с плоским лицом, живший 6-7 млн. на юге Сахары, оррорин с уже человеческими зубами, живший 6 млн. лет назад в Кении, и ардипитек, которому 5,7 млн лет, подтверждают этот возраст пра-людей. История человеческого рода насчитывает около 6,5 млн.лет. Из них лишь 8 тысяч лет существует письменность, фиксирующая эту историю. Таким образом только 1/800 часть времени существует внегенетический рациональный механизм культурной передачи, как мы его понимаем сегодня.

Активное мышление можно датировать периодом создания первых орудий (по крайней мере 2,5 млн. лет назад). Лишь 700 тыс.лет назад начала образовываться речь, и 350 тыс. лет назад появился язык<sup>224</sup>, то есть по меньшей мере  $\frac{3}{4}$  времени развития мышления составляет мышление без языка.

Поскольку знание человека о мире не фиксировалось в слова, лишь формы мира хранили то впечатление, которое воздействовало на человека. Первым представлением людей о мире было активное восприятие образов. Э. Кассирер писал об этом так: "Существует фаза, в которой целое присутствует для человека не иначе как в смутном чувстве. Из этой неопределенности чувства обособляются лишь некоторые впечатления, выделяющиеся на общем фоне за счет своей особой интенсивности, силы и проникновенности. Именно им соответствуют первые мифологические «порождения»"<sup>225</sup>.

<sup>224</sup> Периодизация древнейшей истории человека приводится в основном по книге коллектива Института этнографии АН СССР "История первобытного общества. Общие вопросы. Проблемы антропосоциогенеза" под ред Бромлея Ю.В. М., 1983 – с корректировкой на основании новейших археологических данных. О разрыве между орудийной деятельностью и языковым мышлением С.241.

<sup>225</sup> Кассирер Э. Философия символических форм. Т.2 Мифологическое мышление. М., Спб., 2001 С.207

В новые времена прежняя эпоха туманного восприятия мира стала видеться как "времена сновидения" австралийских аборигенов, наиболее откровенно отражающие подсознательное обращение к процессам становления человеческой жизни и сознания до развития исторической памяти; *Хаос* у греков и неоформленное смешение *Хуньтунь* у китайцев, что дало мифам о пра-состоянии мира философскую глубину. Люди познакомились со страшной силой лелеющей жизнь водной стихии, породившей мифы об ужасном облике праматери (так Тиамат предстала семиглавой гидрой) и чудовищах, населяющих глубины океана. В греческих морях живут *Медуза*, *Химера*, *Ехидна* и другие страшилища. О скрученности первозданного хаоса напоминает имя семитского морского змея *Левиафана* – "свернувшийся". В скандинавских мифах мировой океан предстает как змей *Ёрмундганд*, опоясывающий землю своим телом. Подобные чудовищные образы отражают бессознательный страх перед глубинами подсознания.

Впоследствии море обретает свои мужские божественные ипостаси, подчинённые, однако, всеобъемлющему женскому материнскому началу и вспомогательные. Так, имя греческого *Посейдона* переводится как "супруг вод Земли", а имя иранского *Анам Напата* означает "сын Вод". В поздних мифах морские боги нередко претендуют на изначальное мировое господство, но уже не могут сравниться с древнейшей праматерью, отражая лишь бури океана, угрожающие жизни людей. Они выступают как мятежники, и бог устроенного и упорядоченного мира одерживает победу над ними, как Зевс над Посейдоном, или Мардук над Тиамат.

По Э. Б. Тайлору, олицетворенное божественное море и антропоморфный морской бог – "две стадии развития одной идеи: воззрение на естественный предмет как на существо, одушевленное само по себе, и выделение оживляющего его духа в форме особого божества". Одушевленное море как праматерь жизни воплощает безликое пассивное начало, задача которого – извлечь из себя всё, что хранится внутри, а скорее – просто не препятствовать раскрытию того, что должно быть явлено даже вне зависимости от её воли. И потому впоследствии роль всемогущей гидры *Тиамат* сводится к тому, что она остаётся просто материалом, материей Вселенной: а творит мир из её тела её далекий потомок Мардук. Эта пассивная роль прароди-

тельницы в примитивных мифах переходит и на антропоморфные мужские образы развитой мифологии: такие, как египетский Нун и греческий Океан.

Теря хаотический облик, а вместе с ним и изначальную силу, бог морей уходит на покой, подобно греч. праотцу *Океану*, занимает в пантеоне богов последнее место, как егип. отец богов *Нун*, или ущербную позицию, как индо-иран. *Трита*: *третий*, младший брат-жертва, брошенный в воду и ставший первым обладателем напитка бессмертия сомы. Соотносимое со сном, море становится аналогом смерти, но не теряет связи с истоком вечности. Поэтому его дары превосходят все существующее в мире.

Жизнь возвращается туда, где был её исток. Эта мысль даёт начало связанном с водой похоронным обрядам и образу водной стихии, которая поглощает мир в конце времен, возвращая его в первозданное состояние смешения жизни и смерти. Представления людей о водном хаосе, с которым перекликаются мифы о потопе в Европе, Азии, Америке и Океании, можно также связать с последним таянием ледника (13 тыс. лет до н.э.). На Ближнем Востоке их также соотносят с разливом Средиземного моря во время превращения его из озера в море в период 6 тыс. до н.э. Катаклизмы стронули людей со своих мест и побудило их осваивать новые просторы, дав последний толчок пробуждению сознания из природного сна.

Таким образом, в мировой мифологии можно выделить следующие **образы и сюжеты**, связанные с данным архетипом:

1. Море-мать: это аккадская праматерь *Тиамат* ("море") с супругом океаном-*Ансу* ("вода"), шумерская богиня океана *Намму* ("мать"), эскимос. *Иман-Инуа* ("море-мать"), *Мамакоча* ("мать-море") индейцев Перу.

Прародитель-океан: новозеландский *Тангароа*, полинезийский *Таароа*; индо-иранский *Анам Напат* – зародыш жизни в мировых водах etc.

Рождение жизни в первозданных водах: начало творения согласно Ригведе, Библии или священной книге индейцев майя "Пополь-Вух"; мифы о создательнице *Ильматар* в "Калевале" – наследие древнейших мифов.

2. Разрастание мира из крошечного комочка первовещества (аналогия с процессом рождения). В мифе индейцев чейеннов лысуха находит кусочек грязи, из которой великий дух *Махео*, сотворивший океан, водных животных и птиц, создает Землю. Камень, брошенный творцом-океаном *Тангароа*,

разрастается в остров, ставший основой полинезийского архипелага. В мифологии народов Сибири злой дух пытается разорвать на части островок, созданный творцом *Ульгеном* среди бескрайнего океана, растягивает его и возникает земля. Слово *пучина* восходит к и.-е. корню *reus* со значением разбухания и родственно глаголу "*пухнуть*" (и словам *пузырь* и *пуповина*).

Рождение мира из пустоты: по-гречески слово *хаос* означает "*зияние*", "*пустота*", то же значение имеет индийская *шуньята*, откуда возникает мир, или полинезийское понятие *Коре*.

3. Брожение вод как основа творения: описание творения в "Ригведе" или "Махабхарате"<sup>226</sup>; пляска богов в чреве матери Тиамат в мифе Шумера.

Темная водная пучина Хаоса как изначальное состояние мира: евр. понятие изначальной водной бездны *Техом* – того же корня, что имя аккад. праматери мира *Тиамат*. Скандинавский *Нифльхейм* – мир мрака до сотворения Вселенной, где течёт поток *Хвергольмир*, дающий начало подземным рекам. "*Черная темнота*" *Хан* до творения у индейцев лакота, где обитает дух-творец *Вакан-Танка* ("*великая тайна*"). Китайский первозданный водный мрак *Хуньтунь* подобен взболтанному яйцу.

4. Образ космического яйца как основы творения: в египетской и финикийской, греческой и орфической, финской, полинезийской и японской, индуистской и буддийской мифологиях. В египетском мифе из яйца, снесенного птицей Гоготун, рождается Солнце. В финском – из яиц орлицы, лежащих на коленях создательницы или холме посреди океана, возникают Небо и Земля. В северо-западной Африке внутри яйца-звезды в виде зародыша находится свернувшийся мировой змей. Финикийский творец *Хусор* раскалывает мировое яйцо на две половины – Небо и Землю.

5. Образ рыб, ставший названием зодиакального созвездия, в мифологии связан с темой порождения жизни и образом изначального творца. Большая рыба (кит) – мать и опора мира: воззрения Закавказья, алтайцев, айнов, японцев и других народов Евразии. Так в иранской мифологии в подземном океане плавает гигантская рыба, на которой стоит бык, а на нём – вся Земля. Образ Рыбы-Земли подтверждает совпадение в индоевропейском праязыке ностратических *diga* ("*рыба*") и *dig<sup>u</sup>A* ("*земля*"). К ностратич. *diga* ("*рыба*"),

<sup>226</sup> Махабхарата. Выпуск V, книга I: Мокшадхарма. Ашхабад, 1983 С.41 (Гл. 183: 10-15)

как и имена финикий. *Дага*, семит. *Дагона* и ассир. *Дакана*, творца мира и отца богов в образе получеловека-полурыбы. Подобный ему получеловек-полурыба *Оаннес/Эа*, вышедший из моря бог первичных вод, в мифах Вавилона становится создателем людей. Представление о рыбе-земле и рыбе-творце сохранила каббалистическая книга "Зогар", говорящая о Боге: "*Его жилище было в большом океане, где он был рыбой.*" Шумерский иероглиф "рыба" имел значение жизни и плодородия.

6. Море как исток и разгул плодородия. Имя балт. бога моря *Аутримпса* происходит от корня "*топать, топтать*", что напоминает о ритуалах, связанных с плодородием. *Посейдон*, трезубцем выбивающий из земли влагу, олицетворял подземные воды и плодородие земли. Его колесница запряжена волнами-конями, и символы морского бога: кони и бык – имеют отношение к плодородию, как и упряжка коней Нептуна. С плодородной влагой, стекающей с гор, связан скандинавский морской бог *Ньёрд*, по имени родственной богине земного плодородия *Нертус*. Рождение из моря *Афродиты* или инд. *Лакшми*. Морские злоключения *Диониса*.

7. Мужской образ морского бога, его пассивность и периферийное положение: хеттский *Аруна* ("*море, океан*") – последний в перечне богов. Греч. *Океан* не вмешивается в дела своих трёх тысяч сыновей и дочерей и живёт в уединении. Сканд. морской бог *Ньёрд* взят в плен и живет заложником. В мифах Гвиней море почиталось низшим из трех разрядов божеств, ниже змей и деревьев, бог океана *Гу* мыслился младшим из трёх братьев-богов. В Японии бог моря *Дзэбису* или *Сусаноо* – младший брат Солнца и Луны.

Ущербная позиция младшего проявляется и в этимологии имен морского бога. Второй корень имени индо-иран. *Анам Напата*: и.е. *nepot* – "*племянник, отпрыск, сын*": младший в роду, хотя это один из древнейших богов, прародитель всего живого. С тем же корнем связаны имена рим. *Нептуна*, этрус. *Нефунса* и ирланд. *Нехмана*. Нептун мыслился младшим из трёх братьев, которому досталось во владение лишь пустынное море, в то время как старшие – Юпитер и Плутон – захватили себе Небо и Землю, населенные обитателями: богами и людьми. Греч. *Посейдон*, с которым впоследствии отождествлялся Нептун, также является третьим (младшим) братом, что символизирует его трезубец (главный жезл с одной вершиной при-

надлежит громовержцу Зевсу, а рогатина-двузубец – властителю подземных пастбищ Аиду). В то же время о древности Посейдона говорит его эпитет *Гаяохос* – "тот, который несёт на себе Землю".

8. Образ жертвы. Смерть как возврат к истоку, связь смерти и вечности. С этимологией "третий" связаны индо-иран. *Трита*, имеющий эпитет *ан-тья* ("водный"); греч. морской божок *Тритон*, сын Посейдона, славян. *Триглав-Троян* и в сказках *Иван Третьяк (Иван Водович)*. Образ третьего брата имеет отношение к воде и жертве. В сербском варианте одна из голов *Триглава* пожирает рыбу, другая людей, а третья – скот, что отражает идею жертвы трем частям земли. Согласно индо-иран. легенде о *Трите* и древней индоевроп. мифологеме о трёх братьях, младший брат был предан старшими, бросающими его в воду (в колодец). Но он воскресает (в русских сказках обычно благодаря живой и мертвой *воде*). Изначальный смысл этого акта в принесении жертвы, осуществляющей связь жизни и вечности. Младший брат, спускаясь в подземное царство ("третий" мир, если первые два – небесный и земной), достаёт там живую воду или иное средство бессмертия и вместе с ним возвращается на землю. Трита считается первым, кто нашёл напиток бессмертия Сому/Хаому.

Связанная с морем семантика смерти. "*Море*" и "*мёртвый*" – восходят к близким ностратич. корням, совпавшим в и.-е. *mor*: *тэр'а* – "влага" и *тэрА* – "умирать". С и.-е. корнем *mor/ner* связаны имена славян. *Морены*: жертвы, топимой в воде, а греч. морского старца *Нерея*, герм. *Ньёрда*, покровителя моряков, и его женской ипостаси *Нертус*.

9. Безобразность пучины. Морские чудовища, символизирующие хаотические силы и бури океана. Шумер. *Тиамат* как многоглавая гидра, евр. *Левиафан* ("свернувшийся"), сканд. змей *Ёрмундганд*, опоясывающий Землю и отождествляемый с мировым океаном. Греч. *Форкис*, олицетворение морской бездны, со своей сестрой *Кето* ("морское чудовище, кит") породили *Медузу* со змеями-волосами, змей и *Ехидну* – которая с *Тифоном*, имеющим сотню драконьих голов и рыбий хвост, рождает лернейскую *Гидру* с отрастающими головами и невообразимое чудовище *Химеру*. Греч. шестиголовая *Сцилла*, символизировала подводные камни в проливе, где обитало другое чудовище, *Харибда*, в виде водоворота. Русский образ *Чудо-Юдо-Рыба-Кит*.

10. Бог моря, устраивающий мятежи (штормы, бури) или виновный в потопе. Борьба морских богов с богами устроенного мира (громовержцем). *Посейдон*, недовольный тем, что ему при разделе мира досталась равнина моря, поднимает мятеж против Зевса. По той же причине япон. бог моря *Сусаноо* ("буян, бурный") разоряет поля богини Солнца *Аматэрасу*. Хет. океан-*Аруна* крадёт с неба солнце, и мир покрывается мраком. Семит. деспотичный властитель водных стихий *Йамму* ("море") заставляет богов платить дань, пока громовержец *Балу* не убивает его. В оппозиции с пантеоном богов находится сканд. морской великан *Эгир* (имя *Aegir* родственно лат. *aqua* "вода"). Индейский бог дождя *Тоненили* спасает прародителя навахо от водяного чудовища *Тичольцоди*. Кит. бог вод *Гун-гун*, с телом змеи, воюет со многими богами и мешает герою Юю усмирить потоп.

Егип. океан *Нун* председательствует на совете богов, где они решают уничтожить человеческий род; австрал. Радужный змей *Юрлунгур* устроил потоп, в котором погиб предыдущий мир. У индейцев хопи змея поднялась из пруда до неба и подняла за собой воды, вызвав потоп. У инков потоп произошел от борьбы со змеей, выплюнувшей воду, затопившую землю.

11. Морской бог или Рыба – спасители во время потопа. В шумер. мифе боги, разгневанные суетой людей, решили наслать на землю потоп. Океан-*Эйя* сочувствовал людям, но не мог предупредить их, связанный договором с богами. Тогда он сказал о предстоящем потопе стене дома своего любимца *Атрахасиса*. Тот построил корабль и спасся на нем вместе с домочадцами и имуществом. В Библии этот миф представлен как история *Ноева ковчега*.

В индийском мифе первочеловека *Ману* от потопа спасает большая Рыба (первое земное воплощение бога Вишну). В античном мифе две рыбы уносят *Венеру* и *Купидона* от чудовища *Тифона*, за что боги помещают их на Небо, превращая в созвездие Рыб. На иврите *dag* означает "рыба" и одновременно "охранитель и мессия" – это значение перешло в христианство, где образ рыбы становится популярным как символ будущего воскрешения. Восходящее к и.е. *dhgh'u* ("рыба; земля") греч. "*IChThYS*" расшифровывалось как фраза: "*Иисус Христос, Божий сын и спаситель людей*".

Более новый вариант образа рыбы-спасительницы – дельфин (у греков помогающий *Посейдону* найти *Амфитриту*) – символ помощи и сочувствия.

12. Проглоченность героя Рыбой (морским чудовищем) как образ соприкосновения со смертью и вечностью, символ нового рождения, посвящения и героической миссии. Библейская история Ионы. Индейск. вождь *Гайявата* не миновал чрева гигантской рыбы *Мише-Наме*, прежде чем исполнить роль культурного героя. Сев.-амер. герой *Манабозо* был проглочен царем рыб вместе с лодкой, но поставил лодку поперёк горла Кита и выбрался на свет; другого индейск. героя *Монедо* вытащила из Рыбы его сестра. Южноафр. миф повествует о герое *Литаолане*, который остался на Земле один вместе с матерью, и встретил невообразимое чудовище, проглотившее всё человечество. Чудовище проглотило и его, но он пропорол себе путь наружу, выведя из тьмы на свободу всё население Земли. Аналогичные зулусские предания подчеркивают момент крика живых существ при выходе на свет – что возвращает к образу рождения ребёнка из утробы матери. Ритуалистическая школа связывает такие мифы с обрядами инициации<sup>227</sup>.

13. Море – хранитель тайн (даров вечности) и человеческой разумности. Сознание людей хранит вавилонский рыбообразный бог первичных вод *Эа*, ведая разумом и забывчивостью. Кельтский морской бог *Мананнан*, сын океана *Лера* – хранитель тайного алфавита (рун). Шумер. Гильгамеш ныряет на дно моря, чтобы достать растение, хранящее секрет бессмертия. Новозеланд. бог моря *Тангароа* невзначай подслушивает разговоры людей и способен проникнуть во все их секреты. Знают тайны будущего греч. вещий морской старец *Нерей* и *Протей*: подобно морю, постоянно меняющий свой облик и открывающий будущее тем, кто сумеет его узнать, а покровитель моряков и рыбаков *Главк* владеет даром прорицания.

К пра-индоевроп. корню *men* (и ностр. *mani* и *meta*) со смыслом изначального *движения и брожения* сводят два и.е. корня: *men-th*, родственный нашим словам *смешение* и *мутность*, и *men-dh* со значением пробуждения, ощущения и бодрствования. В современных языках они породили понятие разума: лат. *mens* ("ум, ментал"), инд. *манас*, рус. *мысль* и *па-мять*, греч. *математика* и *метод* и само название человека: англ. *man*, нем. *Mann*, инд. *Ману*, а также *мужчина* – происходят от первого варианта этого корня. А такие слова, как *мудрость*, лат. *медитация*, греч. *миф* и имя богини *Медузы*,

<sup>227</sup> Пропп В.Я. Морфология сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998 СС. 324-326

хранящее в себе единство двух смыслов: "обеспокоенность" и "мудрость" – от второго варианта корня.

14. Звучание волн – музыка. Греч. сладкоголосые *сирены*, слав. русалки, герм. *ундины*. Любовь *Морского царя* к музыке в сказании о *Садко*. Дети кельт. бога моря *Лера* – певчие лебеди.

В процессе развития и обыгрывания мифологических образов формируются устойчивые **ассоциативно-образные ряды**, связанные в единое **семантическое поле**:

1. Жизнь – рождение – материнство – плодородие - воды моря – океан - Вселенная – исток – изначальное единство – яйцо. Относимые к нему **ценности и смыслы**: жизнь, всеприятие, забота, милосердие, сочувствие, сострадание, сопричастность, вера, высшая любовь, жертвенность. Всё это **качества**, которые формирует в людях данный архетип, как и способность окунуться в глубины жизни и души.

Единство такого ассоциативно-образного ряда всегда имеет лингвистические подтверждения. Так, в семит. языках от корня *hny* ("материнское лоно") происходит и имя библейского *Ноя*, давшего новое начало земной жизни после потопа. Евр. *raham* и араб. *rihm* означает "материнское лоно" и одновременно "жалость" и милосердие<sup>228</sup>. Семантическое родство архетипических понятий проявляют и пословицы: например, ассоциацию понятий материнства, моря и сострадания отражает японская пословица: «*Благодеяния отца выше горы, милость матери глубже моря*».<sup>229</sup>

2. Море – бури – мятежность – авторитарность – разгул - хаос – неясность – тьма – смешение – чудовища – неразумность («сон разума рождает чудовищ») – бессознательное – непознаваемое – тайны – глубины души.

3. Море (рождение и смерть) – пребывание за гранью мира – пассивность, отверженность – ущербность – жертва – смерть – сон – безвременье - вечность - возврат к истоку – дары – чудо.

4. Море – звучание – тишина – музыка – пение – эмоциональное сочувствие, влага, вода – стихия эмоций: огорчение, грусть, слабость, страдание<sup>230</sup>

<sup>228</sup> Майзель С.С. Пути развития корневого фонда семитских языков. М.1983 С.221-22

<sup>229</sup> Пословицы народов мира. Составитель Г. Козлов. Спб., 1995 С.45

<sup>230</sup> В языках часто родственны слова со значением воды и печали, уныния и смятения. От и.-е. корня *ner*: женского варианта корня *mor*, к которому восходят слова море и мёртвый – происходят греч. слово *nero*

Яркие научные, религиозные и философские идеи, укорененные в данном архетипе:

1. Вода как основа жизни (и всего сущего – в античной философии).
2. Религиозные представления об изначальном истоке и жизни за пределами видимого мира, вечности как безвременья, непознаваемости творца и процесса рождения.
3. Идея изначального единства всего. Всеединство у религиозных философов: *В.С. Соловьева, Н.А. Бердяева, Н.С. Лосского* и др. – как архетипическая черта русского менталитета.
4. Идеи веры, сопричастности всему, сострадания и жертвенности; чуда.
5. Понятие бессознательного (*З. Фрейд, К. Юнг; Н. Гартман, М. Мерло-Понти* и др.). С морем ассоциируются глубины коллективного подсознания и психика (что используется в психологических тестах, где море также – высшая любовь как кульминация жизни, образ потопа – вторжение в бессознательное и т.д.).
6. Идея изначальной воли (жизни: *А. Шопенгауэр; Н. Гартман; Н.А. Бердяев*). Образ изначального истока как разгула плодородия жизни: в философии дионисийское в противопоставлении аполлоническому (у *Ф. Шеллинга, Ф. Ницше, П.А. Флоренского* и др.).
7. Представление о Хаосе как основе всего – по сути невообразимом состоянии вещества, таящем угрозу существованию мира и потому для него принципиально непознаваемом. Платон понимал под Хаосом "*всеприемлющую природу*": неосязаемое и лишённое всех качеств начало, которое получится, если мы исключим из материи все свойства, выразимые словами языка. Лао-цзы использует мифологическое название изначального хаоса "*хунь*" ("*хаотический, неясный*") для описания состояния дао до возникновения Неба и Земли. Ему сопутствует понятие "*сюань*": образ темных глубин существования, существовавших до разделения на познанное и непознаваемое, на хаос и порядок. В современной науке – синергетический подход (самоорганизующиеся из хаоса системы).

---

("вода") и связанное с водой наше – нырять; но также изнурять и понурый: последнее неслучайно можно заменить оборотом "как в воду опущенный". Лат. *turbare* означает "тревожить, беспокоить, смущать" и "мутить воду", как и в русском родственны слова "мутить", "смущать" и "смятение", "смута", "мятеж" и "мучить". Араб. *silq* ("водный поток") родственно *slq* ("страдать, грустить"), а *talh* ("мутная вода") – *dhr-t* ("огорчение, печаль"), *dhl* ("тревожить") и *delḥh* ("смятение").

8. Рождение мира из "пустоты": сверхмалой точки вещества, образно декларируемое мифологией, ассоциируется с теорией большого взрыва.

9. Архетипическую неустойчивость мировой основы проявляет в науке идея относительности (развитая представителями знака Рыб Галилеем и Эйнштейном). В философии – идея знания как открытого процесса, где вопросы преобладают над ответами (*К. Ясперс*); и отношение к науке как смене мифов человеческого сознания (*Р. Коллингвуд, К.Р. Поппер и др.*).

### 3.2 ПРАОБРАЗ НЕБА – АРХЕТИП ТВОРЯЩЕЙ МЫСЛИ

#### Генезис архетипического представления:

Когда человечество покидает стадию жизни на деревьях (о которой свидетельствуют папиллярные узоры, свойственные лишь древесным жителям<sup>231</sup>) и выходит из укрытия лесов, его внимание обращается к небу: жизненно важным становится прогноз погоды. Это внимание усиливается в эпохи катаклизмов или глобальных миграций (которые часто сопутствуют друг другу), когда местность незнакома, природные условия непривычны или неизвестны заранее. Небо дает древнему человеку наиболее бесспорную информацию о переменах погоды, и постоянное "общение" людей с небом ведёт к его одушевлению, а потом к повсеместному формированию образа бога Небес, как первого из богов и Бога как такового.

Смена изначальной жизненной ниши и миграции дали толчок развитию сознания более активного, чем изначальное подсознательное отражение природы (описываемое "временем снов" предыдущего архетипа). Выход из леса в саванны способствовал изменению нервно-двигательной системы и прямохождению, которое дает преимущество в обзоре и беге. Движение стимулирует мысль: ходьба и сегодня помогает думать. Человек обретает ясность интуиции, помогающей предчувствовать природные явления, как и результат своих действий, затем фиксировать их ментальную проекцию в будущее и, наконец, планировать их. Небо стало опорой человеческой интуиции и активного сознания, послужившего основой творческого отношения к действительности. И функция творческого мышления спроецирова-

<sup>231</sup> История первобытного общества. Общие вопросы. Проблемы антропосоциогенеза.", М., 1983 С.191; 196

лась на образ Неба, сделав его богом-творцом, созидающим мыслью и словом. Таково происхождение разума людей, как его описывает архетипический образ. Небо в мифах нередко описывается как череп Бога, в котором движутся тучи-мысли. До сих пор образы сознания и Бога, как всё идеальное и возвышенное, устойчиво ассоциируются с небом.

Голубой шатёр небес воспринимается новым домом человека, заменившим крону дерева. Миллионы лет голубизна небес была надёжной гарантией хорошей погоды и отсутствия катаклизмов. В светлом Небе человек видел свою защиту, которую потом назвал Богом: таков образ пра-индоевроп. бога *Deywos'a* ("ясное небо"), от имени которого произошло слово "бог" в индоевропейском языке (в романских: лат. *deus*, франц. *Dieu*, греческом, индийском и др.)<sup>232</sup>. От этого корня происходит слово *день* (лат. *dies*, англ. *day*) и ведут начало имена небесных богов: древнерим. *Януса (Диануса)*, греч. *Зевса* (в род. падеже – *Диоса*), индийск. *Дьяуса*, балтийск. *Диеваса*, герман. *Тюу /Тюра*, хеттского *Шуу (Зива)*, славян.о *Дива*; рим. *Юпитера* (от *Jovis/Diovis Pater*: "отец света дня"). Свет, как и небосвобод, мыслится творцом и началом творения (мифы о библейском *Саваофе* или индийском *Чимингауа*, прежде всего создающих свет, или греч. *Уране* (имя старшей из его дочерей, *Тейи*, значит "свет").

Как хранитель Земли, бог небосвода отражает защитную роль атмосферы: будучи связан с *воздухом* и *дыханием*, как и с *духовной* деятельностью: творением мыслью и словом.

Основополагающий акт творения в мировой мифологии – отделение Неба от Земли: поляризация первичных начал и возникновение пространства. Всё лёгкое устремляется вверх – точнее, вширь – создавая оболочку воздуха и света. А тяжелое осело вниз, формируя устойчивую Землю: так возникает Небо *Тянь* в мифах Китая. (Эти мифологические образы подобны современным представлениям о формировании солнца и планет солнечной системы из диффузного облака, что отражает универсализм мышления древних.)

Некогда для людей не был актуальным контраст верха и низа, как и различие вертикали и горизонтали, что отражает палеолитическое изображение небесных вод: две струи воды, изображаемые и вертикально, и горизон-

<sup>232</sup> Мифы народов мира. Энциклопедия под ред. С.А.Токарева. М., 1997 С.528

тально (ныне символ созвездия Водолея). В сознании людей разделение светлого Неба, к которому обращается разум человека, и твердой Земли, по которой ступают ноги, тесно связаны с перемещением по земле, как и в целом ориентация в пространстве. Поэтому образ Неба стал основой сознательной организации пространства.

**Доисторическая эпоха, свернутая в символ обожествленного Неба:** покидание лесов, расселение пралюдей по открытым пространствам; с 2 млн. лет до н.э.— глобальные миграции, заселение новых материков: Азии, Австралии, Европы и Америки; освоение новых земель в мадленский период миграций после последнего таяния ледника (15-10 тыс. лет до н.э.).

Кульминация архетипа: формирование образа бога Неба – творца Вселенной. Согласно архелогическим находкам на Ближнем Востоке, в 15-12 тыс. до н.э. статуэтки, изображающие полнотелую богиню<sup>233</sup>, исчезают (их сменяют схематические образы божества). Среди археологических находок 12 тыс. до н.э.— мужская скульптура бородатого бога. Можно предположить начало обожествления небесного творца, вытесняющего культ великой матери-прародительницы.

Женские изображения появляются вновь в 8 в. до н.э., период развития земледелия (с которым в мифологии связан образ матери-Земли). Это показывает, что в мифологическом сознании женский или мужской образ актуален не сам по себе, а в связи с определёнными функциями. Только так можно указать его историческую датировку, которая при популярном в мифологии сведении всех женских образов к абстракции "Великой богини", остаётся расплывчатой. Так Б. Рыбаков отмечает, что "почитание высшего женского божества не было хронологически замкнутой стадией. Начинаясь где-то в незапамятные времена, культ великой богини приобретает черты культа земли... сосуществуя и с культом Зевса, и с митраизмом, и с христианством как народный земледельческий комплекс воззрений и обрядов"<sup>234</sup>.

Находки мадленского периода также говорят о появлении символов, фиксировавших организацию пространства вокруг человека и его воззрения о Небе и Земле. Частый палеолитический символ – круг небосвода (он стал

<sup>233</sup> Абрамова З. К вопросу о женских изображениях в мадленскую эпоху. КСИИМК в.76, 1959 цит. по Голан А. Миф и символ. М., 1993 С. 165-166

<sup>234</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.366

атрибутом небесных богов: инд. Индры, греч. Зевса – и преобразился в громовой знак, символ Перуна у славян). Пространство нередко обозначается как круг: эту традицию доносят до нас шаманские бубны или буддийские мандалы и подтверждает язык: так, лат. *orbis* "окружность, круг" означает также "земля, мир, страна, область", как и "небосвод, небо", откуда вытекает ещё одно значение: "круговорот времени, год"<sup>235</sup>. Это показывает, что образ Неба является изначальным ориентиром в пространстве и во времени.

Но если небесный творец добр как хорошая погода, то он также зол и непредсказуем как плохая. Как первый из демиургов, он близок богам изначального хаоса, и с ним ассоциируются ветры, ураганы, неожиданные природные катаклизмы и перемены в налаженной социально-экономической жизни. В этом смысле он выше добра и зла (и от корня *deuwo* со значением небесного света происходит не только слово "бог", но и слово "дьявол").

Впоследствии, с обретением оседлости и развитием земледелия, удаленное от людей Небо передает свои функции богам, близким человеческим нуждам. Это 1) боги земли и времени, покровители своего рода (духи местности и умерших), а затем 2) громовержец как бог дождя, необходимого в земледелии: он начинает мыслиться царем богов, и функция верховного бога-прародителя и отца богов переходит на него. Именно в такой роли дошли до нас *Зевс* и *Юпитер*, ведущие происхождение от бога светлого Неба.

Из этого общего правила есть исключения: которые, однако, лишь подтверждают его. Так, шумерского создателя Неба *Ана* в мифических деяниях замещает его сын *Энлиль*, бог грозы, который мыслится создателем Земли. Но из-за климата являя опасную доминанту разрушительных сил (лавины дождей и зноя ветров, характерных для долины Междуречья), он не утверждается в земной роли покровителя людей, а потому не становится царем богов, как прочие громовержцы. На первое место выступает бог земледелия *Энки*, творец человека.

### **Архетипические мифологические образы и сюжеты, их семантика:**

1. Небо – верховный бог // Этимология верха в именах небесных богов: греч. *Урана*, инд. *Варуны*, хеттского *Урувана* (от и.-е. *wers* "возвышаться,

<sup>235</sup> Топоров В.Н. Пространство и текст // Текст: семантика и структура. М., 1983 С.232

верх"). Балт. бог сияющего Неба *Диевас* именуется "самым первым" и стоящим над всеми богами.

В Западной Африке небосвод *Нианкупон* означает "погода" и "высший бог". Одушевленное небо *Нионгмо* – верховный бог у негров Золотого берега. Индейский верховный бог *Вономи* именуется Отцом Небес. *Ти́рауа* ("небосвод") – верховный бог индейцев пауни. Высший бог гуронов – *Аронгиате* ("небо"), управляющее временами года и повелевающее ветрами и волнами. Кит. небо *Тянь*, высшая божественная сила, становится синонимом имени верховного владыки *Шан-ди* ("шан" – "высший") etc.

Связь Неба с образом птицы. Егип. *Гор* (*hr* "высота, небо") предстает в образе сокола. Изиды, отождествлявшаяся с небом-Нут, предстает как ласточка, создающая ветер взмахами крыльев. В мифах южноамер. индейцев творец *Омам* имеет облик птицы. На острове Пасхи демиургу *Маке-Маке* был посвящен культ птиц.

2. Небо/небесный бог, создающий пространство и свет // Кит. *Небо Тянь*, создавшее пять стихий как основу существования. Библейский *Саваоф*. Индейск. миф о *Чимингигуа*, который стал излучать свет, а потом создал птиц, которые разнесли его сияние по миру. Этимология света в именах богов (см. выше имена, связанные с корнем "deuwo": *ясное небо*), слав. *Святовит/Светобог*. Главный бог якутов – великий светлый бог *Айыы/Аар-Тойон*. Другое имя инд. Дьяуса – *Прахабса*: "сияние". Олицетворение сияющего пространства – инд. *Адити* ("безграничность"), мать богов Адитьев.

3. Сотворение мира – отделение Неба от Земли. В Шумере *Мардук* создает Небо и Землю из тела праматери-Тиамат; ветер-*Энлил* разделяет *Ана-Небо* и *Ки-Землю*. В Египте Воздух *Шу*, отец Неба-Нут и Геба-Земли, отделяет их друг от друга. Индийск. бог космоса *Варуна* разделяет Небо-Дьяуса и Землю-Притхиви. Греч. миф об оскотлении *Урана*.

4. Небо – череп (мозг) Бога-творца или первочеловека, тучи – мысли: образ инд. *Брахмы*, сканд. *Имира*. Облачная погода – "промозглая".

Творящая роль слова и мысли //Творение словом шумер. *Энлиля* ("господина дуновение ветра", библ. *Саваофа*, егип. *Птаха*, мыслью – авест. *Ахурамазды*, инд. *Варуны*, индейск. *Авоनावилоны*. В "Пополь-Вух" боги создают землю словом.

5. Оживляющая способность духа (вдувание жизни в умершего или оживление дуновением созданных предметов) // Сотворение *Адама и Евы*. Африкан. *Нионгмо*, также вдувающий душу в людей. Индийск. *Ваю* – бог воздуха/ветра и вечный принцип движения духа, который в человеке соответствует осязанию ощущению чувствующей души.

6. Небосвод, хранящий мир // Рим. *Янус*, поддерживающий небосвод. Верховный бог ирокезов *Таронхивагона* – "державший Небо". Сканд. *Тюр* ("ясное небо"), оставивший руку в пасти чудовищного пса *Фернира*, чтобы боги смогли его связать. Отождествляемый с *Тюром* западногерм. *Ирмин* – хранитель Вселенной. Христ. ангелы-хранители.

Небосвод – дверь в иной (высший, светлый или хаотический, опасный) мир. Светлый рай. // Ключи рим. *Януса*, которыми он отпирает и запирает арку небес. Впоследствии – ключи от рая апостола *Петра*. Инд. рай *сварга* ("небо"), куда после смерти попадают храбрые воины; сканд. *Вальхалла*, африк. *Нианкупон* и др.

7. Дерево, поддерживающее Небо// Дерево *Варуны* корнями вверх в "Ригведе". Полинез. миф о *Ранге-Небе* и *Папе-Земле*, которых разъединяет бог деревьев *Тане-магута*. Герм. *Ирмину* посвящались деревянные колонны (*ирминсулы*) или просто стволы деревьев, которые помогают ему поддерживать небосвод. Это напоминает о том, что у многих народов древнейшими святилищами были естественные леса. Колонны храмов (греч. капители и др.– также имитация деревьев). Духом вершины дерева стал славянский *Дий/Дый*, (происходящий от индоевроп. бога Неба *Дейвоса*). Китайская *стихия дерева* соответствует понятию Неба и небесному синему цвету.

Дерево – путь в небо //Типичный сказочный сюжет. Согласно японским преданиям, боги спускаются к людям по деревьям.

9. Радуга – мост в небо (видимая гарантия связи с Небом) // Распространенный сказочный образ. Радуга как знак завета *Иеговы* с людьми. Радужный мост в небеса олицетворял сканд. *Хеймдалль*: страж богов и хранитель мирового древа, соединявшего Небо и Землю.

10. Связь бога Небес с изначальными мировыми водами, неустойчивостью и хаосом // Егип. богиня Неба *Нут* была и богиней воды. Инд. *Варуна* – бог космических вод, инструмент его творения – *майя* (иллюзия), а супру-

га *Варуни* – богиня вина. Супруга *Януса* – богиня вод *Ютурна*. Небесные воды – жёны *Ахурамазды*. В астрологии Урану сопоставляется созвездие *Водолея*, которое в Египте отождествлялось с богом *Хани*, олицетворяющим разливы Нила: считалось, что Нил вытекает из небесных сфер.

11. Буйство ветра, анархия и стихийность, непредсказуемость Небесного Творца, его положение по ту сторону добра и зла. // Греч. *Уран* рождает чудовищ и прячет их снова в чреве матери-земли. Шумер. *Ан* создаёт семёрку демонов, вызывающих затмение бога Луны, а его сын *Энлиль* (“господин дуновение ветра”), разоряет города и насылает на человечество чуму, засуху и потоп. Шумер. *Ишкур* (“ветер”) именуется “диким быком ярости”, а его аккадский собрат *Адад*, сын бога Неба *Ану*, олицетворяет и плодоносный дождь, и губительное наводнение, и тоже связывается с потопом.

От имени пра-индоевроп. бога ясного неба *Дейвоса* ведёт начало не только понятие “бог=Диос”, но и слово “*дьявол*”, иран. *дэвы* и близкий им по образу восточно-слав. *Див*. Цыгане боялись небесного бога *Девеля*, ветром, дождем и снегом затруднявшего их странствия. В русском языке от того же корня произошли слова: “*диво*”, “*удивление*” и “*дикий*”. В греч. этот корень породил слово *dine* – “*вихрь, смерч*” (но и *dizetai* – “*искать, исследовать*”). Инд. *Варуну* относят и к дэвам-богам (здесь этот корень сохраняет светлое значение) и к асурам-демонам. Название последних имеет позитивный смысл в имени *Ахурамазды* (“*асура мудрый*”), отца и духа добра, и духа зла.

12. Удаленность небесного демиурга от людей // Шумер. отец богов *Ан* почти не участвует в сюжетных мифах, оставаясь лишь символом высшей власти: в действии его замещает его сын *Энлиль*. Семит. *Баалшамем* (“*хозяин небес*”), побеждён своим сыном *Элом* (Илу) – подобно тому, как *Уран* отстранён от дальнейшего творчества *Кроносом*. Балт. бог светлого неба *Диевас* не влияет на судьбы людей, и в мифах его заменяет *Перкунас*; верховная роль родственного ему славян. бога *Дия* полностью переходит к *Перуну*, и ему остается лишь связанный с небом образ духа вершины дерева etc.

Афр. *Олорун* (“*хозяин Неба*”) от людей далёк и в их дела не вмешивается, нет ни его статуи, ни жрецов, к нему обращаются редко: лишь как к последней надежде во время бедствий. Аналогично западно-афр. *Нъанкупон* не имеет культа, ему воздаются почести лишь в случаях голода, эпидемии или

урагана. Небесному верховному богу *Ндьямби* жертв не приносят потому, что он, в отличие от духов умерших, не может причинить людям зла.

У черкесов не было культа верховного бога Неба *Тхаи-хуо*. Ительмены Камчатки не только не поклонялись творцу Земли и Неба *Кутху*, но и ругали его за то, что он так плохо создал землю<sup>236</sup>. Людские проблемы не заботят великого светлого бога якутов *Айыы-Тойона*. Андамандский творец *Пулуга*, сотворив мир и первого человека, ушел из мира, и о тайне его удаления напоминает лишь "священное молчание" охотников, возвращающихся в деревню после удачной охоты.

Эту тему развивают сказки о том, как герой отправляется на Небо, чтобы обратить внимание отдыхающего творца на то, что происходит на Земле.

13. Передача функций далекого небесного бога-демиурга и праотца – богу своей земли, времени и земледелия, создателю конкретного рода людей, а затем богу-царю: громовержцу // Смена в роли главного бога *Урана Кроносом* и затем *Зевсом*, *Януса – Сатурном* и затем *Юпитером*, *Диеваса – Перкунасом*, *Дьяуса – Индрой etc.* Семит. *Баалишамема*, от которого не осталось и следа, замещает его сын *Эл/Илу*, "отец лет", имя которого входит во все современные имена еврейского Бога и его ангелов. У хурритов бога Неба *Ана* теснит с трона связанный с землёй бог зерна *Кумбари*, которого затем сменяет бог дождя *Тешуб*.

Индийского Отца Небес, верховного бога *Вономи*, хитростью отстранил от власти тотемный покровитель рода Койот. Он властвует на Земле, а *Вономи* заботится о людях после смерти в заоблачном царстве.

Австрал. *Бунджил*, создавший Вселенную и восседающий на облаках, наделяет своего сына властью на Земле, а дочь – на Небе. Афр. *Олорун* передаёт управление небесным сводом и миром *Обатале*, творцу и покровителю людей. За *Нионгмо* правят его дети-духи, а за верховного бога *Суку-Ваканге* – покровители земли и рода: духи умерших людей. Они бывают добрые, но чаще злые, и потому *Суку-Ваканге* периодически напоминает о себе, устрашая духов громом и поражая молнией, но после расправы он вновь уходит на покой, и с высоты бесстрастно глядит на то, как духи хозяйничают на земле.

<sup>236</sup> Токарев В.А. Религии в истории народов мира. М., 1964

14. Всеведение небес // Стоглазый *Аргус* греков. Всезнанием обладают кит. Небо-*Тянь* и монг. небесные духи-*Тенгри*. Североамерик. индейцы-гуроны, давая клятву и заключая договор, призывали в свидетели *Аронгиате* ("небо"), считая, что всевидящее Небо знает о всех умыслах, скрытых в глубине души. Предвидит будущее сканд. бог радуги *Хеймдалль*. Солнце-глаз обеспечивает всезнание *Варуны* и *Ахурамазды*. Славянское предание о волхвах объясняет их способность предсказывать тем, что они родились от молнии (которая и по сей день ассоциируется у нас с интеллектуальным озарением: образ молнии-мысли). Современный миф об НЛЮ, несущих человечеству космическое знание.

Поиск невидимого или неведомого // Русское "*то, не знаю что*"; западные легенды о рыцарях *Грааля*.

**Устойчивые образно-ассоциативные ряды, формирующие семантическое поле архетипа относимые к нему ценности и смыслы:**

Небо – высота – птица – простор – пространство – перспектива – бесконечность – движение – рост, развитие, эволюция – дерево (опора небес).

Небо – свет – ясность – мысль, слово – интуиция – предвидение, прогнозирование – творение – ясновидение, всеведение – универсализм мысли и сознания – поиск – новое, неведомое.

Светлое небо – защита – благо – Бог – святость – рай. Тождество *света* и *святости* подтверждает родство этих слов, и родство слов "небо" и "нимб".

Небосвод – круг – арка – радуга – мост, ворота, дверь.

Небо – воздух – дыхание – одушевление – дух – вдохновение – духовная деятельность<sup>237</sup>.

Природные небесные явления – ветер (ураган) – движение – перемены – стихийность, неожиданность, непредсказуемость – угроза, опасность – зло – буйство – анархия – свобода<sup>238</sup>.

<sup>237</sup> Лингвистические подтверждения: кроме родства этих русских слов, греч. *пнеума* ("душа") означало "воздух в движении"; лат. *anima* ("воздух, душа") родственно греч. *anemos* ("ветер"), а *psyche* ("душа") идет от *psucho* – "дуновение, дыхание". Еврейское понятие *руах* значит одновременно "дух" и "дуновение ветра" и созвучно араб. *rih* ("ветер") и *ruh* ("дух"); еврейское *нефеш* ("душа") соотносится с араб. *nefosh* ("дыхание") и аккад. *npsh* ("дуть"). Лат. *spiritus* ("дух" и "дыхание") происходит от *speis*: "дуть". Индий. *атман* и *прана* обозначают и дыхание, и душу.

<sup>238</sup> К ностратич. *dewhi*, от которого произошли слова "дух" и "дыхание", восходят не только и.-е. *dhew* ("дуть, колебать"), *dhyeu* "сотрясать" и *dheuer* "бушевать" (от последнего происходит наше "дурак", то есть "одержимый").

Небо – удаленность – противопоставленность Земле – бескорыстие, альтруизм – отстраненность идеи от реальности – мечта – иллюзия.

Архетип формирует в людях способность ориентации в пространстве, любовь к путешествиям и стремление к новому, поисковые качества, интуицию и фантазию, альтруизм, потребность в свободе и универсальном благе.

**Религиозные и философские идеи**, производные от данного архетипа:

1. Универсальный образ небесного Бога и рая. Идея изначального (первобытного) монотеизма (*И. Шеллинг, В.С. Соловьев*: последний видит её, в частности, в образе индийского Варуны<sup>239</sup>).

2. Идея бесконечности Вселенной в пространстве и во времени.

3. Небулярная гипотеза образования планетных систем (*И. Кант*).

4. Принцип поляризации как основа материи.

5. Религиозное и философское противопоставление идеального и материального, их философский дуализм (наиболее яркий у *Р. Декарта, Ф. Шеллинга, В.С. Соловьева*).

6. Философское понятие свободы, для русского менталитета тесно связанное с природным простором (например, у *И. Гердера*<sup>240</sup> или *Д. Лихачева*).

7. Гностический образ Творца как духа зла; философское представление о негативной стороне принципа свободы (например, у *Н.А. Бердяева*).

8. Универсализм сознания (сфера вечных идей *Платона, В.С. Соловьева, П.А. Флоренского*; неоплатоническая идея мировой души *Ф. Шеллинга*; мирового ума, сходного с *нусом Анаксагора*, у *Х.Г. Гадамера*; идеи ноосферы *В.И. Вернадского* и *Тейяра де Шардена*, информационного поля Земли и др.)

### 3.3 ПРАОБРАЗ СВОЕЙ ЗЕМЛИ И ПРЕДКОВ – АРХЕТИП ПАМЯТИ И СУДЬБЫ

**Генезис архетипического представления:**

Когда племена завершают глобальные миграции и занимают определённую территорию, актуальное внимание человека обращается к характеристикам местности, которую он стремится ощутить безопасным домом. Через

<sup>239</sup> Соловьев В. Мифологический процесс в древнем язычестве. Избр. произв. Ростов-на-Дону, 1998 С.19

<sup>240</sup> Гердер И. Г. Идеи к философии истории человечества. М., 1977 С.470-471

качества местности и обитающих на ней животных люди осознают себя и впоследствии отличают своё племя от другого: так возникает образ **первопредка-тотема**. В отличие от людей, животные имеют ограниченный ареал обитания, выступая исконными хозяевами той территории, на которую вступил пришелец-человек. Этот ареал за сотни тысяч лет формирует своеобразие народов, ложась в основу национального характера.

Наиболее универсальный общечеловеческий тотем – *медведь*: исконный хозяин пещер, в которых стало жить человечество. Следам повсеместного поклонения медведю – 150-100 тыс. лет<sup>241</sup>. Его образ сохранился в названиях звёзд Большой и Малой Медведицы, и тогда созвездие Большой Медведицы действительно походило не на ковш, а на могучего зверя. Небо виделось древним подобным огромной черной пещере, в которой ночью обитал весь мир, как люди – в жилище медведя. Так на образ Бога Небес накладывается почитание первопредка, божества Земли, ставшей для людей своей. Земля же, ставшая домом, мыслится центром Вселенной.

Своей становилась та земля, где были *похоронены* предки, которые навсегда оставались её *хранителями* (в раннеземледельческих поселениях их хоронили под полом дома). Кости убитых животных начали хоронить раньше умерших людей, и в этом смысле они также оказались предшествующими человеку хранителями земли. Но воистину *родной* стала для человека та земля, которая хранила прах его родственников. Возникающая память об умерших делала их основоположниками *рода*, а актуальность их почитания переносила на них небесный образ творца земли-*родины*. Память об их смерти стала основой *памяти о себе* (и память о смерти связана с корнями самосознания, отчего религии и сегодня используют её как точку отсчета).

Примеры таких богов – славянский прародитель-*Род*, хранивший землю и дома наших предков; или *Веста*, хранительница римского народа и пламени очага. Ритуалы весталок восходят к тем незапамятным временам, когда добыча огня была трудоёмким делом и потухание пламени костра действительно грозило племени бедой. Но пламя Весты дожило и до наших дней: оно преобразившись в вечный огонь на кладбище, горящий в честь павших защитников своей родины.

<sup>241</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.389-390

Первопредок воплощает практический опыт людей и навыки выживания, некогда предельно важные (сейчас насчитывают 20 видов первобытных людей, из которых выжил один). Этим он предопределяет их судьбу. Люди охотятся потому, что он изобрел копьё, и умирают потому, что первым умер он (так, про индийского первопредка *Яму* говорится, что он "открыл путь смерти", обустроив для людей подземный мир так же, как и земной).

Впоследствии понятие судьбы обретает самостоятельные персонификации – тесно связанные с образом смерти, как и понятие времени. Так название греческих *мойр* и германских *норн* связано с тем же корнем *mor/ner*, что и *мёртвый*. Боги судьбы и времени (шумерская *Намтар* или египетский *Нехемкау*) ожидают человека у входа в царство смерти. Умирая, человек свершает свою судьбу. Он возвращается в землю – а, значит, она и была его матерью. Отсюда родство слов "*homo*" (человек) и "*humus*" (земля, перегной) и многочисленные мифы о происхождении людей из земли.

Мифологический образ *сотворения человека*, которым вершат первопредки и боги земли, также ставит акцент на развитии его навыков и инструментария. Подобно инструментам, люди возникают из камня и дерева; или глины (что отражает гончарный процесс); или возделываемых ими злаков (маиса в индейском мифе) – и это показывает тесную связь представлений человека о себе с его производительной деятельностью. Мифы впервые утверждают, что человек не только рожден, он сотворен во внеприродном процессе: и его память о себе, его сознание опирается не на отражение окружающего мира, но на сотворенное им. Это напоминает, что до того, как стать разумным (*homo sapiens*), человек стал умелым (*homo habilis*), создав первые инструменты, – на что повлияло прямохождение, освободившее руки. Камни-рубила и палки-копалки были первыми носителями опыта и памяти человека о себе, его сознания самоидентичности. Поэтому орудия труда для древних, а порой подсознательно и для нас, обладают магическим характером и действием. "Вера в волшебную силу, заключенную в орудиях труда, инструментах или оружии, распространена по всему миру"<sup>242</sup>, – заключает Э. Кассирер.

<sup>242</sup> Кассирер Э. Философия символических форм. Т.2 Мифологическое мышление. М.; СПб., 2001 С.218

Осознание смертности и развитие практических навыков вело к более целенаправленному решению проблемы выживания рода, прежде всего сохранению запасов (древние люди стремились сохранить все, что можно – и бережное отношение праевропейцев к шкуре и костям мертвых зверей 60 тыс. лет назад привело к тому, что каменные рубила сменили более удобные костяные орудия; а шкуры животных снабдили их тёплой одеждой, позволявшей активно жить весь год.). Оседлость стала основой *земледелия*. Как и понятия судьбы и смерти, земледелие тесно связано с осознанием *времени*: наблюдением за сезонными циклами. Образы богов земли и времени, времени и судьбы сливаются эти понятия в единый архетип. Представление о возникновении земледелия, практически решившего проблему выживания рода, разворачивается в мифологическую картину изобилия *Золотого века* – которым правит бог земледелия и времени (рим. *Сатурн*: “сеятель”, которому посвящались сатурналии, напоминавшие о золотом веке, или греч. *Кронос*, от *koros*: “сытый”, а в народной этимологии от *хронос*: “время”).

Для древних завершение цикла: прежде всего солнечного года – было вехой, кладущей конец бедам и ошибкам прошлого и возобновляющей творение заново, как показывает М. Элиаде<sup>243</sup>. Неслучайно в древнем Вавилоне во время церемонии празднования Нового года произносилась поэма о сотворении мира (“Энума элиш”), где воспроизводилась битва между Мардуком и Тиамат. И ближневосточный козел отпущения, уходящий в лес в конце старого года, символизировал освобождение от прошлого. У славян и балтийцев были популярны новогодние обряды тушения и зажигания нового огня (сегодня их рудимент – зажигание новогодней ёлки).

Осознавая законы времени, человек в процессе земледелия берет на себя функции, которые ранее исполняла природа. Его творческая активность доходит до того, что он считает своим долгом помочь плодородию земли: так возникла идея *жертвоприношений*. Это ещё раз подтвердило связь этого архетипа со смертью и принципом *ограничения* себя в пространстве и времени, который описывают понятия своей земли, судьбы и цикличности времени. В мире, где всё сотворено и поддерживается своими руками, действует закон “дашь на дашь”: чтобы получить, нужно отдать. Этот принцип, соз-

<sup>243</sup> Элиаде М. Миф о вечном возвращении. СПб., 1998; Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994 С. 53-69

дающий устойчивость нашего существования, был научно обоснован как *закон сохранения энергии*.

Ставя задачу самообеспечения, автономного от неожиданностей природы, человечество обретает фокус цели и смысл существования. Это сужает восприятие до практических нужд, но способствует самоосознанию. Люди сознательно ограничивают свою жизнь способом жизни своих предков, и память о прошлом помогает сохранить навыки и инструментарий, которые потом становятся основой культуры. Фиксируя своё место на земле, человек теряет широту природных способностей – но обретает себя самого.

Кульминация архетипа: культ хранителей рода-*предков*, богов *земли, времени и судьбы*, творцов человека; возникновение жертвоприношений.

**Историческая эпоха, свернутая в символ**: закрепление за племенами определённой территории и начало самоопределения; осмысление смертности и решение проблемы выживания рода; осознание цикличности времени и старт земледелия (XII-X тыс. до н.э.). Социально-историческая функция, формирующая образ: старейшина родо-племенной организации.

#### **Архетипичные мифологические образы и сюжеты:**

1. Мать-Земля – супруга Неба; её хтоническая мощь: греч. *Гея* ("земля"), супруга Урана, дающая неиссякаемую силу сыну-Антею; шумер. *Ки* ("земля"), супруга Неба-Ана, рождённая первозданным морем; инд. *Махи* ("большая") и *Притхиви* ("широкая"), несущая на себе тяжесть гор и от семени Неба-Дьяуса производящая всё живое; иран. *Спандармат*, супруга Неба, хранящая корни растений и полезные ископаемые etc.

2. Земля, камень (черепаха), скала, гора (слон), остров (кит) – прочное основание мироздания: у шумеров, как у многих других народов, место возникновения человечества – остров (*Дильмун*); распространенные сказочные образы. Бог земли первопредок *Нинурта*, чтобы защитить Шумер от первозданного океана, воздвигает гору *Хурсанг*, и хозяйкой земли становится его мать *Нинхурсанг* ("хозяйка горы").

Родная земля (камень, гора, остров в своей местности) – центр мира: греч. *Олимп*, инд. гора *Меру* в Гималаях, иран. *Хараберецаити*, "Гора стран" в Междуречьи, *Геризим* в Палестине, по легенде не затопленная во-

дой во время потопа, как и *Арарат* в Армении. Отсюда проистекает культ гор и камней: индусы обожествляли Гималаи, греки Олимп, армяне Арарат, японцы Фудзияму, по легенде сотворенную в одну ночь, etc. Священным считался "пуп Земли" – камень *омфал*, хранившийся в Дельфийском храме; или камень *Кааба* в Мекке. Магическая роль камней в сказках.

Дом (очаг, центральный столп в шатрах, юртах) – средоточие (ось) Вселенной. Эту тему подробно рассматривает М.Элиаде<sup>244</sup>. Индейский предок *Ицамна* строит Вселенную в виде дома. Греко-римская хранительница домашнего очага *Гестия/Веста* символизирует огненный центр Вселенной, персонифицируя мировую ось, *hestia* означает "очаг", но также "род, семья" и "центр". Со значением очага связано имя славян. прародителя *Чура/Пращура* (от и.е. *ker* – "жечь", как и слова: *кормить*, *курить* и *чурка*).

Зажигание огня очага – символ овладения территорией и начала нового цикла времени. Древнеиндийский ритуал овладения территорией требовал возведения жертвенника богу огня *Агни*. Ведические тексты добавляют, что "алтарь огня есть год", что символизирует 360 кирпичей его ограды. Ацтекский бог домашнего очага *Шцутектли* ("владыка года") связан с временем и землёй. Славянскому *Карачуну*, божеству зимней смерти природы, близкому богу-предку *Чуру*, посвящался обряд сжигания полена как символа уходящего года и растопки нового огня.

3. Первопредок в образе тотемного животного – хранитель рода и своей территории: индейский прародитель *Ицамна* в виде птицы каймана создает Вселенную в виде дома, образуемого телами четырёх кайманов; *Койот* или *Ворон* в индейской и восточно-сибирской мифологии.

4. Родовые божества как покровители местности (гор, лесов, домов) и конкретных людей – духи-хранители. Слав. прародитель *Род*, преобразившийся в домового; япон. духи-покровители рода и местности *удзигами* ("божества рода"), боги домашнего очага и хранители семьи *камадогами* ("божества жилища"); кит. божества местности *ту-ди* ("боги земли"), охраняющие её строения и жителей. Рим. родовые покровители *маны* ("люди", что сопоставляет им умерших) и личные *гении* (от *gen*: "рождаться"), наде-

<sup>244</sup> Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994 С.34-37, 43; Элиаде М. Шаманизм. Архаические техники экстаза. София, 2000 С.252-254

ляющие характером и судьбой, как и греческие *демоны*, которые бывают добрые и злые. Личные боги человека у шумеров – богиня *лама* (охранительница рода и родовой природы человека, подобная *манам*) и спутник *удуг*, который мог иметь и отрицательные черты (аналог *гения* или *демона*).

5. Первопредок, поддерживающий Землю: мексикан. *Питао-шоо* или бог индейцев чибча, *Чибчакум* держат Землю на плечах; полинез. *Мауи* – на своем распростертом теле; когда они шевелятся, возникают землетрясения.

Первопредок, обитающий в центре мира: семит. *Эл/Илу*, греч. *Гестия*, рим. *Веста*.

Наследование первопредком образа небесного демиурга: *Уиракоча* инков – творец мира и создатель Солнца, Луны и звезд. *Ункулункулу* зулусов управляет восходом Солнца и Луны, властвует над громом, ветром и дождем. Инд. прародители *питары* ("отцы") – небесные устроители Вселенной, украшающие небо звездами, хотя их мир отличен от мира богов.

6. Происхождение людей из земли: сканд. *Ёрд* ("земля") рождает первопредка *Туисто*; в индейских мифах младенцы до рождения живут в подземном мире матери маиса *Иятику*; первопредок *Пошейянкя* выводит людей из чрева матери-Земли; шумер. *Энки* проделывает в земле дыру, и люди выходят оттуда (простейший вариант мифа, типичный для многих народов).

7. Сотворение людей первопредком или богом (своей) земли путем производительного труда и наделение их судьбой. Родство слов со значением "глина", "гончар", "творить", "мир" и "природа": параллели араб. *tin* ("глина") и *тун* ("создавать"), *gbl* ("замешивать, творить") и *gblat* ("состав тела, тварь, природа, мир"); евр. *yoser* ("гончар") и *ysr* ("создавать, творец").<sup>245</sup> Библейский творец, обещающий вручить своему народу его землю, лепит первочеловека из глины, наделяя его душой, как и египетский бог земли *Геб*, от имени которого происходит название Египта. Шумер. *Энки* ("владыка земли") лепит людей из глины подземного океана, где кроются божественные судьбы *ме*, чтобы они трудились на богов и кормили их жертвами. Под судьбами *ме* ("сущности", "сути") понимаются черты характера и профессии. Подобно ему, творит людей из глины и распоряжается их судьбами аккадская богиня-мать *Аруру* или индейский предок *Нани* ("старик"). Пра-

<sup>245</sup> Майзель С.С. Пути развития корневого фонда семитских языков. М., 1983 С.208

отец инков *Уиракоча* сделал людей из камня и назначил каждому народу для жизни его территорию. Судьбу предопределяли славянские *Род* и *Суд*.

8. Связь судьбы, старости и смерти. Облик старца у бога судьбы, наследуемый от образа древнего прародителя (именно с ним ассоциируется архетип "мудрого старца" у Юнга): армянский длиннобородый *Бахт* ("судьба"); индейские старики-прародители *Нати*, *Ицамна*, *Шиутекутли*; почитаемый по многим африкан. племенах прародитель *Лезу* и др.

Смерть как исполнение судьбы. Родство понятий судьбы и суда, самоопределение смерти как образ загробного суда. В шумеро-аккадской мифологии увидеть свою судьбу означало умереть: персонификация судьбы *Намтар* являлась человеку в час кончины, как посол богини смерти; владыка судеб *Энмешарра* ("господин всех ме") повелевал подземным миром. Древнеараб. богиня судьбы *Манат* ("судьба, смертный рок") – хранительница могильного покоя и богиня возмездия. Этруск. богиня судьбы *Нортия* изображались с крыльями и гвоздём в руке, ежегодная церемония вбивания которого символизировала как ещё один прожитый отрезок времени, так и неотвратимость рока. Индийский первопредок и царь мёртвых *Яма* отождествляется с мудрецом и судьёй людей *Дхармой* ("закон").

9. Вращение небес – зримый образ цикла времени. Образ мировой оси/столпа: Полярная звезда как столп мира у народов Алтая, монголов, калмыков; татар, киргизов, башкиров; алеутов. Финны, эстонцы, ненцы, чукчи видели в ней "небесный гвоздь": шест, поддерживающий твердь Небес; буряты – кол, вокруг которого на привязи ходят лошади-звезды и на котором держится мир.

Образ оси времени. Аналогия времени с осью веретена; образ нити времени и судьбы: которую прядут греч. *мойры*, рим. *парки*, скандинав. *норны*, англосакс. *вирды*, латыш. *лаймы* и рус. *рожаницы*, сопутствующие *Роду*; славян. богиня судьбы *Среча*. Аналогию времени и ткачества также доносит родство слов *ткать* и *сутки*.

Вращение времени как стержень мирового закона. Родство слов "*время*" и "*вертеть*", "*веретено*", их и.е. корень *wert-* связан и с образом ограниченного отрезка пути в словах "*веха*" и "*верста*", и присутствует в слове *верёвка*, возвращая к образу нити. К этому корню восходит индийское понятие

закона: *vrata (puma)*, которое трактуется как установленный порядок и завещанный людям образ жизни. Веретено греч. мойры *Ананке* воплощает идею незыблемой оси мира: стержня и закона, на котором держится установленный миропорядок. (Этот образ тем более интересен, что на веретено сбоку похожа наша Галактика.)

10. Демииургическая роль времени. Иран. демиург – бог времени *Зерван*.

Вращение оси времен (мировой горы, шеста) в первозданных водах как основа творения: в индийском, японском или центральноазиатских мифах.

11. Цикличность времени как основа земледелия. Имя японского бога урожая *О-Тоси* значит "год" и "жатва". Греческие богини времён года *оры* (от *horos* "время"), дочери олицетворяющей закон Фемиды, символизируют фазы созревание плода.

Предок, покровитель рода, и бог земли/времени – основатель/покровитель земледелия. Шумер. *Энки* создал зерно и изобрёл плуг. Греч. *Кронос* ("сытый"), рим. "сеятель" *Сатурн* и этрус. *Сатре*, чьи имена родственны русским словам "сытый", "суть" и "существовать". Имя семитского превопредка и "отца лет", бога времени и земледелия *Илу* связано с корнем '(i)l: "существовать, жить".

12. Мифы о золотом веке как начале времен, когда мировой закон соблюдался и царило изобилие: первый образ памяти о прошлом (начале земледелия), обращенный к идеалу (будущего). Образ золотого века есть в вавилонской, индийской, иранской, иудейской, греко-римской, этрусской, скандинавской, ацтекской и других мифологиях развитых земледельческих культур. В менее развитых обществах поиск этой мифологемы более проблематичен (Е.М. Мелетинский считает, что, например, в австралийской мифологии его нет<sup>246</sup>, хотя и там доисторические «времена сновидений» отличаются охотничьим изобилием).

13. Время как принцип ограничения – причина смерти и всякого зла: в индийском мифе истинная причина смерти человека, укушенного змеёй, – бог времени *Кала*; иран. демиург и бог времени *Зерван*, порождающий духа зла *Аримана*. Кит. глава ведомства времени *Тай-суй* приносит несчастья. Егип. бог времени *Нехебкау* ожидал людей у входа в царство мёртвых.

<sup>246</sup> Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 2000 С.223

14. Связь земли и смерти, земные ограничения как причина зла: в мифе кондов Земля *Тари Пенну* воплощает физические ограничения и принцип зла в противовес супругу-Небу *Бура Пенну*; в образе греч. *Кроноса*/Хроноса бог земли (а в народной этимологии – времени) проглатывает своих детей. Устрашающий облик индийской матери-земли *Кали* (имеющей многочисленные местные персонификации, почитаемые на разных горах: *Джаганмата* ("мать мира"), *Парвати* ("горная"), *Анапурна* ("богатая пропитанием") и др.) – жестокой исполнительницы земного закона, окутывающей мир тьмой в конце времен со своим супругом-разрушителем Шивой. Богом смерти был древний египетский бог земли *Акер*.

15. Земледелие и жертвоприношение. Семит. *Илу* приносит в жертву земле своего сына *Молоха* ("царь"), которому люди, по примеру своего бога, тоже стали приносить в жертву детей. Отголоском такого жертвоприношения может быть образ пожиравшего младенцев *Кроноса*. У кондов, чтобы увеличить плодородие земли *Тари Пенну*, после ритуальных молитв в клочья разрывали раба и разбрасывали части его тела по полям. В Риме во время зимней консервации зерна совершалось жертвоприношение в честь *Сатурна* (сатурналии, конец которых посвящался богине *Ангероне* с запечатанным ртом в честь тех, кто безмолвно терпит страдание) etc.

16. Уход первопредка и бога земли/земледелия на покой (в страну умерших). Передача его функций царю-громовержцу. Боги земледелия *Кронос* и *Сатурн*, как бог Неба *Янус*, правят на островах блаженных. Индийские прародители *питары* ("отцы") – бессмертные, пирующие с первопредком *Ямой*. Зулусы не поклоняются старику-прародителю *Ункулункулу*, ушедшему на Небо. Громовержцами становятся *Лезу*, *Мулунгу* и др. афр. прародители – и, как бог Неба, мыслятся ушедшими на недостижимую высоту: люди уже не могут к ним обратиться (миф о *Лезу* и женщине, которая безуспешно пыталась спросить его о причине смерти её семьи). Прадед индейского племени гуарани *Тамои*, научив людей обрабатывать землю, ушел на восток, обещав приютить их после смерти в небесных охотничьих угодьях.

**Семантическое поле архетипа – ассоциативные ряды основных понятий:**

1. Земля – остров, скала, гора, камень – основа, фундамент, твердь – средоточие, центр – дом, очаг (жертвенник) – своя территория – родина – пред-

ки – корни – память – самоосознание – самоидентичность – национальность – характер – суть – судьба – производительная деятельность – инструментарий – навыки – профессия – свершение – личное предназначение – старость – мудрость – смерть.

2. Время – цикличность – вращение неба (веретено, нить, ось мира) – мировой закон – предопределение – судьба, рок – суд – окончательность, конечность – смерть – зло – несчастья.

Лингвистические подтверждения: слова *суд* и *судьба* происходят от и.е. *son-dh* – "со-деянное". То же происхождение имеет английское *sooth* ("сухая правда"). В санскрите *son-dh* преобразилось в *сама-дхи*: окончательное состояние блаженства, как правило, отождествляемое со смертью.

3. Земледелие – плодородие влажной земли (рептилия: крокодил, лягушка, змея) – закономерность временного цикла – гарантированность от случайностей – сытость, существование, изобилие – золотой век – начало времени (истории) – предки – сотворение мира.

4. Смертность – выживание – сохранение запасов – самообеспечение, автономность – целенаправленная деятельность, интенция – смысл – фокус, концентрация – сужение горизонтов, ограничение – необходимость жертв ради результата.

**Ценности:** выживание, стабильность, смысл, цель, ответственность, результат, смерть как свершение судьбы, материальное существование, время, память, история. Архетип формирует качества концентрации, целеустремленности, способность поставить цель и достичь результата, найти свое место в мире и осмыслить свое существование.

Основные **научно-философские идеи**, производные от данного архетипа:

1. Зависимость формирования национального характера от территории (Ш. Монтескье, И. Гердер, Н. Я. Данилевский, О. Шпенглер, А. Тойнби).

2. Концепции национального государства.

3. Закон сохранения энергии (Г. Спенсер).

4. Концепция происхождения человека разумного в процессе труда и создания инструментария (Ф. Энгельс). Активность сознания человека, которое возникает не в процессе отражения окружающего мира, но в процессе творения его (основа субъективного идеализма Канта). Имеет место и об-

ратный процесс, и, как считает Э.Кассирер, осознанию себя сопутствует творение человеком мира и проецирование себя в этот мир.

5. Обращение к смерти как подведению итогов и высшему свершению; точке самоосознания в мировых религиях и экзистенциализме.

6. Образ "осевого времени" у Ясперса как точка отсчета истории.

### 3.4 ПРАОБРАЗ БОГА-ЦАРЯ, ГРОМОВЕРЖЦА – АРХЕТИП ОБЩЕСТВА И РЕЛИГИИ

**Генезис архетипа:** В образе *царя богов* с его пантеоном, наследника функций предыдущих мифологем, обожествляет само себя человеческое общество. Как об этом пишут Э. Дюркгейм и Б. Малиновский, указывая на слитность восприятия Бога и социума: "Религиозное тождественно социальному... Общество имеет все необходимое, для того чтобы вызвать в наших умах одной лишь своей властью, которую оно имеет над нами, чувство Божественного."<sup>247</sup> Этот взгляд согласуется с мифологическими воззрениями древних: в любой развитой мифологии главным богом становится тот, который правит обществом богов.

**Зачаток общества:** человеческая община, в которой выделяется лидер, – сформировалась в процессе охоты уже 1 млн. лет назад, и эта датировка долго считалась временем появления *homo sapiens*. Первая религиозная церемония – репетиция охоты (о которой свидетельствуют отмеченные красной краской камни или наскальные рисунки зверей, поврежденные ударами копий<sup>248</sup>). Её руководителем был лидер охоты, наиболее активный и сильный член общины, который мог ведать и распределением добычи – таким образом религиозная, военная и хозяйственно-распределительная функции, которую Ж. Дюмезиль кладёт в основу классификации богов<sup>249</sup>, некогда центрировались в образе одного человека. И позднее единая роль царя-жреца: о которой подробно пишет Дж. Фрэзер<sup>250</sup>, послужила одной из основ формирования образа главного бога, олицетворяющего саму религию (в её

<sup>247</sup> Малиновский Б. Магия, наука и религия. М., 1998 СС. 24-25

<sup>248</sup> История первобытного общества. под ред. Бромлея Ю.В. Общие вопросы. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.394

<sup>249</sup> Дюмезиль Ж. Верховные боги индоевропейцев. М., 1986

<sup>250</sup> Фрэзер Дж. Золотая ветвь. М, 1980 СС.18-20 и 99-108: главы "Цари-жрецы" и "Колудуны-правители"

социальном значении: религиозный культ). Распределительную функцию царя подтверждает его титул: римский *rex* ("царь"), индийский *раджа* и персидский *реза*, связанные с индоевропейским корнем "резать": в земледельческой цивилизации царь нарезал участки земли.

Организованность племен давала преимущество в выживании, поэтому социальный инстинкт человека навсегда превзошёл биологический. Этому способствовало развитие абстрактного мышления, тесно связанное с охотой. В динамике охоты общение жестами и взглядом неудобны, поэтому преимущественным стал звуковой способ контакта. 1,5 млн. лет назад для обозначения действий и явлений появились звуковые коды, которые 700 тыс. лет назад стали первыми словами. Языковое мышление создало собственную сферу разума человека, вне-природную (хотя и копирующую природу) и социальную (социум – опора языкового мышления). Создавая словесный разум, человек творит особую материю жизни, которую иногда называют социальной. Он перестаёт жить в мире природы и начинает жить в мире общества. Общество, а не природа заботится о его выживании, и он заботится прежде всего о выживании общества, а не о своей собственной жизни. Социальное, а не биологическое ставится во главу угла и становится идеалом, пример чего даёт уже мифологическое сознание и древнейшая история: у царя, мыслимого сильнейшим и лучшим из людей, было больше шансов быть принесённым в жертву, чем у обычного члена общества.

Поскольку в охоте больше участвовали мужчины, доминанта абстрактного мышления развилась у них: и если до 1,5 млн. лет мозг по объёму был больше у женщин, исполнявших сложные функции ухода за детьми, то через пол-миллиона лет ситуация сравнялась, и мужчина стал ведущим в развитии типа абстрактного мышления, который и считают собственно человеческим. Возможно, в этом причина того, что, рассматривая мифологический архетип общества и религии, мы практически не найдём женских образов, а мировые религии до сих пор устраняют женщину от лидирующей роли.

700 тыс. лет назад люди овладели огнём<sup>251</sup>, поддерживать который могла лишь организованная община. Огонь костра, поддерживавший сплоченность коллектива, мифы оценивают как ведущий фактор прогресса (можно вспом-

<sup>251</sup> История первобытного общества. под ред. Бромлея Ю.В. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.350

нить *Прометей* или аналогичный грузинский миф об *Амирани*; овладение огнём – одно из главных деяний мифических предков).

Вершина охоты – изготовление лука и стрел, которое относится уже ко времени раннеземледельческих поселений (X-IX тыс. до н.э.), примерно тогда же вошли в быт рыболовство и охота на мелких зверей. Вероятно, этот период дает толчок формированию образа бога охоты как верховенствующего мужского персонажа: который можно увидеть в обожествлении *леопарда* у жителей Ближнего Востока, *ягуара* – у индейцев, или в образе египетского царя богов: *сокола-Гора*. Однако до нас боги-охотники в роли главных богов почти не дошли: когда охоту сменило скотоводство (в наиболее древних ближневосточных культурах это VIII-VII тыс. до н.э.), этот образ потерял свою актуальность. В то же время земледелие продолжало развиваться, и главной религиозной церемонией для древних земледельцев стал вызов дождя. Знак дождя – одно из самых частых изображений на рисунках раннеземледельческих культур<sup>252</sup>. Основной проблемой земледельческих народов, живших в жарких регионах, была засуха (тем более, что климат тогда был более засушливым, чем теперь). Предки, боги земли не могли обеспечить урожай без небесных вод. Поэтому главным богом в большинстве религий стал **громовержец**, вобравший в себя динамику образа стреловержца-охотника. Образ жреца, который, апеллируя к небу, мог вызвать дождь, слился с представлением о боге грозы, оказывающем помощь земледельцам. Трансформацию бога охоты в бога грозы можно видеть на примере индейского бога-ягуара, превратившегося в повелителя дождей *Тлалока* у ацтеков и громовержца *Чака* у майя. Иногда бог грозы откровенно связан с земледелием, как семитский *Балу/Ваал*, чей образ переплетается с мифом о посевах (костей бога земли и смерти *Муту*).

Таким образом по функции громовержец, как и бог охоты, является наследником бога своей земли, покровительствующего обитающим на ней животным, растениям и земледельцам. Он перенимает от предыдущих богов роль творца и патриарха – однако масштабность его образа, доживающего до конца развития мифологической парадигмы в расцвете своей мощи и

<sup>252</sup> Голан А. Миф и символ. М, 1993 С.14

славы, этим не исчерпывается (недаром библейскому единобожию приходится сражаться с Ваалом, а христианскому – с Юпитером или Перуном).

Развитие религиозных церемоний выводит человечество за рамки родоплеменных отношений к началу государственных объединений, базирующихся уже не на родстве, а на идеологии. Их и символизирует царь богов, отражая тот существенный шаг в развитии человеческого сознания, когда такое единство, основанное на абстракции разума, становится возможным. Письменность донесла до нас сложившиеся пантеоны богов V-III-го тыс. до н.э.: их можно считать завершающей точкой развития архетипа царя богов как центрального образа мифологии. Разворот этого образа показывает, что религия становится не только магической процедурой, но отражением общих представлений о природных законах мироздания, ставящим целью через лучшего (избранника-царя) связь с высшим (богом Неба).

Царь-жрец воплощает коллективную волю людей, будучи символом своего народа перед другими народами и перед лицом небес, а для общества – символом верховного бога (эта роль царя сохранилась в образе помазанника божьего). С этим связаны высокие требования к избраннику-царю, отраженные в древних ритуалах смещения состарившегося правителя<sup>253</sup>, как и в его моральных обязанностях при вступлении в должность<sup>254</sup> или в религиозных ритуалах (таких, как вавилонская новогодняя церемония публичного покаяния царя, символизовавшая очищение страны от грехов<sup>255</sup>), а также в неприкосновенности его дома как храма и его роли заступника<sup>256</sup>. Эти ритуалы показывают, как материальную жертву замещает моральная, формируя современное понимание религии. Бог грозы становится для мифологического сознания символом высшей власти ещё и потому, что гроза — самое впечатляющее и страшное небесное явление (недаром родственны слова *гроза* и *грозный*), подтверждающее всемогущество громовержца. Молниями

<sup>253</sup> Фрэнгер Дж. Золотая ветвь. М., 1980 глава "Предание смерти божественного властителя" С.299-318

<sup>254</sup> В этих церемониях от вождя требовали, чтобы он любил соплеменников, делился с ними тем, что имеет, был щедрым и великодушным, не мстил и не был пристрастен к родственникам. Его нередко оскорбляли и указывали на его недостатки. Он же должен был смиренно принять то, что ему посылается, что учило его действительно соответствовать ожидаемому идеалу. — Тернер В. Символ и ритуал. М., 1983 С.171-175

<sup>255</sup> История древнего Востока (под редакцией Г.М.Бонгард-Левина) М.,1988 Т.1 Месопотамия. С.452

<sup>256</sup> Например, в индейском племени виннебаго вождь не мог осквернить себя убийством, а если убийство совершалось, вождь не только просил за жизнь убийцы, но даже мог предложить заменить его собой: Радин П. Природа и значение мифа // Трикстер. СПб., 1999 С.166-167

зажигая деревья, гроза научила людей повелевать стихией огня, и мыслилась подобной битве неведомых человеку сил. Громовержцы предстают вооруженными: луком радуги и стрелами-молниями, и каменными топорами, ассоциирующимися с грохотом грома (что говорит о древности этого образа и подтверждает этимологию и.е. имени громовержца – "камень": *perquinos*, откуда *Перун*). Образ охотника уступает образу полководца: небесные войны громовержцев рассказывают о земных столкновениях народов между собой. Поэтому впоследствии гроза становится образом битвы добра и зла. Центральный индоевропейский миф: сражение громовержца со змеем – доживает до наших дней в образе Георгия Победоносца<sup>257</sup>. Интересно, что мотива змееборства нет у народов, еще не образовавших государства – хотя он встречается не только в индоевропейской, но и во всех развитых мифологиях: в Египте, Вавилоне или Китае.<sup>258</sup>

Гроза зримо живописует динамику мироздания, которой правит царь богов и человеческого общества, посылая засохшей земле дождь и пробуждая её к жизни. Его символы также – *гора*, где чаще идёт дождь: как возвышенная позиция и связь Неба и Земли, которую осуществляет царь-жрец, и *дерево*, куда попадает молния. Образ мирового дерева, изначально связанный с архетипом Неба, дает наиболее развернутое представление о мироздании, подвластном богу-царю. Громовержец воплощает его организацию по вертикали и горизонтали, сражаясь с силами хаоса и зла и заведя четыремя сторонами света: согласно ориентации которых строятся земные города и храмы, копирующие божественный мир (ближневосточные раскопки отмечают наличие храмов уже в VIII-VII тыс. до н.э.<sup>259</sup>). Также громовержец соотносится со звездным небом, символизировавшим для древних организацию мироздания: прежде всего его самими яркими созвездиями Ориона (образ охотника) или Большой Медведицы (медведь как самый частый объект

<sup>257</sup> Щепановская Е.М. Битва громовержца со змеем: истоки образа Георгия Победоносца в индоевропейской мифологии // Образ Святого Георгия Победоносца в культуре России. СПб., 2009 С. 212-219

<sup>258</sup> Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998 С.307

<sup>259</sup> Меллерт Дж. Древнейшие цивилизации Ближнего Востока. М., 1982 Возникновение дома-храма может указать на тот факт, что и внутреннее пространство души стало организовано собственно человеческим, культурным и внеприродным образом. К этому времени можно отнести рожденную мифологическим сознанием мысль, что первейший долг человека – помнить о богах. Эта идея ярче всего проявлена в мифах о сотворении людей (шумерском, индийском и др.), где боги создают людей для того, чтобы те их почитали.

охоты<sup>260</sup>) и Полярной звездой. Это говорит о наличии стройного мировоззрения – связанной с архетипом царя богов возвышенно-абстрактной, идеальной картины мира, на которую опирается общественный уклад жизни.

Как полководцы, громовержцы также могут изображаться на лошади: которую первыми приручили индоевропейцы в V тыс. до н.э., и это способствовало их широкому ареалу расселения и завоевательным походам. Преимущество индоевропейцев было в динамике действия, соответствующей динамике абстрактного, религиозно-идеологического мышления. Сравнение искусства ближневосточных раннеземледельческих поселений и индоевропейских переселенцев показывает шаг к абстракции: неповторяющиеся орнаменты и символы раннеземледельческого искусства сменяет использование штампов<sup>261</sup>. – Это обозначает и негатив абстрактного мышления, свидетельствуя о том, что сознание более древних культур стремилось к точному и сложному, как сама жизнь, а не упрощенно-схематичному отображению реальности, которое унаследовала современная культура. Создав схематичную модель мира и упрощённую по сравнению с природно-родовой организацией жизни общественную структуру и идеологию, архетип царя-организатора отрезал часть жизни от восприятия людей, как прежде это сделал архетип бога земледелия. И это может напомнить то, как в мифе Кронос оскотил Урана, а Зевс – Кроноса.

Кульминация архетипа: формирование образа громовержца, связанного с ритуалом вызова дождя, как бога-царя, правящего пантеоном богов.

**Доисторическая эпоха, сформировавшая архетип**: объединение общины в процессе охоты, выделение лидера, первые религиозные церемонии – репетиция охоты (с 1 млн. лет до н.э.).

**Историческая эпоха, свернутая в символ бога**: создание более широкого и динамичного по сравнению с родо-племенной организацией общественного устройства на базе земледельческих культур и мифологической картины мира. Социально-исторические функции, формирующие образ и семантику архетипа: роль царя-жреца, объединяющая выделенные Дюмезилем военную, хозяйственную (распределительную) и религиозную функции.

<sup>260</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.369

<sup>261</sup> Голан А. Миф и символ. М, 1993 С.187, 242

## Архетипические мифологические образы, символы и сюжеты:

1. Громовержец как царь богов, сражающийся с силами хаоса и организующий Вселенную. Вавилон. *Мардук* побеждает войско Тиамат, творит мир из её тела и упорядочивает мир, создавая созвездия и календарь. *Зевс* выводит братьев и сестер из чрева Кроноса. Инд. громовержец и персонификация планеты Юпитер *Брихаспати*, громом разгоняет тьму и освобождает пространство от узости Хаоса. Сев.-амер. *Маниту* в образе громовой птицы творит мир, сражаясь с силами зла. Герм. *Тор/Донар* ("гром") борется с мировым змеем Ёрмунгандом; кельт. *Таранис* сражается со змеем.

Доказательство царем богов своего первенства и передача ему власти богами предыдущего поколения. *Мардук*, доказывая свою силу, повелевает погаснуть и вновь появиться звезде; после победы над Тиамат боги вручают ему власть, в благодарность строя ему небесный Вавилон. *Зевс*, победив титанов, гигантов и чудовище Тифона, избирается на царство во главе нового поколения богов. Этой мифологеме соответствуют ритуалы переизбрания царя, когда он должен был доказать свою силу: например, праздник "великого жертвоприношения" в Калькутте, проводимый раз в 12 лет<sup>262</sup>.

2. Громовержец как бог своего народа и предводитель земных битв. Инд. *Индра*, бог грозы – полководец, рожденный для битв, победитель демонов и враждебных ариям племён. Герм. *Тиу/Тюр* – бог небесных и земных сражений. *Перун* как военный предводитель славян. Арауканцы (Чили) обращались к громовержцу *Пиллану* с просьбой рассеять их врагов etc.

3. Природная мистерия грозы как битва громовержца за плодородие земли (впоследствии битва добра со злом). Сражение инд. *Индры* со змеем *Вритрой*, перегородившим течение рек и реконструированный центральный индоевропейский миф сражения громовержца с именем *perqunt*: (скала, камень) с его подземным противником, связанным с корнем *wel* (нижний мир, откуда и имя Вритры), за стада туч-коров<sup>263</sup>.

Оружие громовержца: лук и стрелы-молнии, (каменный) топор (раскаты грома как грохот камней): у Зевса, Юпитера, Мардука и др. Славян. *Перун* метал во врагов стрелы-молнии, в честь него названные перунами. Орудие

<sup>262</sup> Фрэзер Дж. Золотая ветвь. М, 1980 С.311

<sup>263</sup> Мифы народов мира. Энциклопедия под ред. С.А.Токарева. М., 1997 С.530

герм. громовержца *Тора* – молот Мьёлльнир, возвращающийся к своему владельцу как бумеранг: подобно тому, как эхом возвращается громыхание раскатов грома<sup>264</sup>. Семит. громовержец *Балу/Ваал* поражает землю молнией-копьем. Финский громовик *Укко* машет мечом-молнией и натягивает лук радуги. Этрус. *Тин* держит в руке три пучка стрел. Инд. *Брихаспати* владеет луком и стрелами, дубиной и железным топором. Инкский бог грома *Иллапа* изображается с боевой палицей и пращей, из которой он кидает камни. У майя бог дождя носит имя *Чак*, что значит топор. В ассирийской письменности понятие "бог" выражалось знаком "*топор*". Китайский громовержец *Хуан-ди* – изобретатель топора, лука и стрел. Каменный топор – атрибут вьетнамского громовика *Тхэн Сэта*. Двусторонний топор-лабрис (от *лабрум*: "*камень*") – символ Зевса/Юпитера, восходящий к атрибутике хеттского *Тешуба* и ставший эмблемой папы римского. Такой же двойной топор есть и у африкан. громовержца *Шанго*: он символизирует гром и молнию, как и каменные топоры другого африкан. громовержца *Ньяме*.

Связь громовержца и образа камня с добычей огня: поверья индейцев, что молния, ударяя в землю, разбрасывает громовые камни: кремни, которыми люди пользуются для высекания искры. На Руси существовало поверье, будто из камня, который держал в руке идол Перуна, вылетали во время грозы огненные искры. В других индоевропейских сказаниях молнии – это искры, возникающие во время столкновения небесных скал-туч.

4. Громовержец как небесный охотник: покровитель охоты – ацтек. бог туч *Мишкоатль* ("*облачная змея*"), изображавшийся с копьем и дротиками, а иногда в виде оленя, и он же был богом звёзд. Как правило, развитая мифология, где акцент ставится на земледелии, уже не помнит о том, что царь богов некогда был богом охоты, и мифологические образы охотников редки. Однако образ охотника сохранило для нас звездное небо. Так, с ярким созвездием Ориона отождествлялись иранский стрелок Тиштрийя (и.е. *tristriyos* – "*три звезды*") и монгольский охотник *Хухедей-Мерген*, превратился

<sup>264</sup> и наши слова *молния* и *молот* этимологически родственны. Как и слово *молитва*, они восходят к и.е. корню *mel* со смыслами "*размельчать, рассеивать*", но "*возвышенность, гора*" и "*обильный*" – все эти смыслы объединяет образ дождя; и к ностр. *mola* (от которого также ведет начало общесемитское название царя *mlh*, откуда *Молох*).

в созвездие китайский *стрелок И*, который сражался с чудовищами и избавил землю от засухи, сбив стрелами с неба лишние девять солнц.

5. Небесный стрелок (охотник, громовержец), сражающийся со злом (демонами). Иран. *Тиштрийя*, также соотносимый с созвездием Стрельца, открывающего сезон дождей, – стрелок, сражающийся с демоном засухи Апаошей. Стрелы монгол. *Хухедей-Мергена*, преследующего небесных оленей, направлены также против демонов и земного зла. Инд. громовик *Индра* (а потом замещающий его Вишну) побеждает демонов-асуров, а бог молитв *Брихаспати*, непримиримый ко лжи жрец и наставник богов, раскалывающий скалы, с помощью стрел справляется со злом. Инд. *Парджанья*, защищающая людей и наводя ужас, громом поражает демонов.

Громовержец в роли судьи. *Мардук, Зевс, Юпитер* – вершители суда над богами и людьми. Решает споры этрус. громовержец *Тин*. По повелению верховного демиурга судит людей и насылает кару вьетнамский свирепый бог грома и молнии *Тхэн Сэт*. Афр. громовик *Шанго*, некогда бывший суровым царем, ненавидит лжецов и воров, поражая их молнией.

6. Щедрость громовержца как бога плодородного дождя. Инд. *Парджанья* орошает оба мира из своей колесницы, полной воды, а *Индра* – щедрый даритель, который приносит урожай, богатство и победу и распределяет захваченные в бою трофеи.

7. Гора – символ возвышенного положения громовержца и связи Неба и Земли. Идол славянского *Перуна* стоял на холме, в честь него названо много возвышенностей и гор. С возвышенностями связаны балт. *Перкунас* и хет. *Пирва*. *Зевс* жил на горе Олимп. Каменный конус был символом семит. громовержца *Ваала* в Ханаане. В Бенгалии бог дождя носил имя *Маранг-Буру*: "большая гора", отождествляясь с одной из самых высоких гор.

Горы считались жилищем громовержца и потому, что они конденсируют облака, и там чаще идут дожди. На вершинах гор, куда залетают лишь орлы, обитал ацтекский бог грома и дождя, повелитель растений *Тлалок*, а взбираться ему туда помогал его посох с молниями. Другим его жилищем был дворец над Мексиканским заливом, где образуются облака, и в нём стояло четыре кувшина – по числу сторон света; самого Тлалока иногда тоже изображали в виде кувшина с дождём. Подобный кувшин с дождем держит бог

кондов *Пидзу Пенну*, просеивая дождь через сито, что связывает дождь с образом урожая. В Восточной Африке посылателем дождя считался дух старого вождя, живущий на облачной вершине горы. У осетин богом дождя был покровитель гор – *Хохы-Дудар*.

Вершина горы ассоциируется с превосходством, социальным одобрением и славой<sup>265</sup>. В Китае гора символизирует величие и щедрость императора. С восхождением на гору ассоциируется обретение истины и контакт человека с Богом: отчего гора на иконе Троицы становится символом Святого Духа. Мыслимая осью и центром мира, гора связывает между собой Небо и Землю. Согласно иранцам, Небо с Землей соединяет священная гора Эльбрус. До небосвода достает радуга, возникающая после дождя над скандинавской "небесной горой" Химингбьорг. Почитали местные горные вершины народы Восточной Африки: например, джагга – гору Килиманджаро. Для вавилонян существовала центральная "гора стран", объединявшая различные территории между собой и Небо с Землей, – которую копировали их зиккураты. Зиккурат представлял космическую Гору: его семь этажей имитировали семь планетарных небес. Подобные искусственные горы в виде храмов-пирамид строили индусы и американские индейцы.

8. Храм уподоблялся мировой горе – и сегодня именно храм ярче всего выражает архетипическую идею связи Неба и Земли. Подобно тому, как мировая гора мыслилась фундаментом сотворения мира, сооружение алтаря у древних народов символизировало космогонический акт<sup>266</sup>.

9. Орёл – символ громовержца, образ высоты Неба и динамики грозы. В шумерском мифе орёл *Анзуд* живёт на вершине мирового дерева, олицетворяя грозовое облако. Орёл – символ хеттского бога царской дружины громовержца *Пирвы*, а потом *Зевса/Юпитера*, стал эмблемой европейских царей. Образ громовой птицы – сев.-амер. *Маниту*; бразильская Птица-Гром; громовая птица *Вокеон/ Вок* центральной Америки,. "Способность летать и метать громы и молнии, подниматься так высоко, чтобы превосходить и разрушить более низкие силы, – основная характеристика символики орла"<sup>267</sup>.

<sup>265</sup> Родственны арабские слова *far`* ("гора") и *fr`* ("превосходить"), *t. ur`* ("гора") и *tr`* ("превозносить, славить"). Араб. *tagd* означает "возвышенность" и "слава", а *mgd* "восхвалять" и "щедро одаривать".

<sup>266</sup> Элиаде М. Космос и история. М., 1987 С.84-86

<sup>267</sup> Керлот Х.Э. Словарь символов. Москва, 1994 С.363

10. Ассоциация с богом грозы дерева (дуба), куда попадает молния. И.е. имя громовержца (*perquinos*) сравнивают с названием дуба (*perquius*). *Перкунас* в литовском фольклоре молнией раскалывает дуб, в котором прячется чёрт – или под которым находится змеиное гнездо его врага. Также поражает молнией дуб бог грома в абхазских мифах. *Перун* связан с дубом и дубовыми рощами. *Зевс* в Додоне тоже почитался в виде дуба, корни которого омывал ручей. Слушая шелест листьев дуба, а потом звук ударов по дереву деревянным прутом – имитирующий попадание в дерево молнии – жрецы делали предсказания. На холмах с деревьями почитали *Юпитера* и семит. *Балу/Ваала*. С культом дуба и мировым деревом связано поклонение герм. громовику *Тору*. На дерево подвешивали жертвы кельт. военному богу *Эзусу*, которого барельеф изображает с топором, замахивающимся на дерево.

11. Столь значимая роль деревьев обусловила повсеместное распространение образа мирового древа как первой наглядной схемы организации мироздания. Если как образ связи Неба и Земли оно перевернуто (в инд. мифологии или Каббале, где подчеркнут его космический первоисток), то как модель мира оно имеет иерархически развернутый образ: на верху помещаются птицы – символ верхнего мира, в корнях змеи (дракон, ящерицы и пр.) – символ нижнего мира, в ветвях животные (у скандинавов это змей Нидхёгг, коза, олень и белка), а в самом стволе – человек (в иранской мифологии *Заратуштра*, у шумеров *Лилит*, в якутском мифе богиня рождения и удачи). У индейцев мировое дерево содержит источники пищи. По модели индоевропейской мифологии вершине мирового древа соответствует громовержец (орёл), который поражает змея у корней (образ попадания молнии в дерево), – а ветви соотносятся со скотом, ради которого ведется битва грозы.

Дерево ассоциируется не только с вертикальным разворотом (ствола), но и с горизонтальным (ветвей): организацией 4-х сторон света, что отражают ацтекские рисунки мирового древа, вписанные в квадрат, шаманские бубны или буддийские мандалы. Структуру мирового древа в целом описывают производные от трёх и четырёх числа семь и двенадцать. Мировое дерево, как мировой столп и центральная гора мира, в мифологии поддерживают небесную твердь, давая возможность существовать этому миру. Образ роста дерева ассоциируется с динамикой движения, которую рисует и действие

грозы – и может символизировать эволюцию и развитие. В.Н. Топоров<sup>268</sup> рассматривает мировое древо как идеальную модель динамических процессов (по вертикали), как и устойчивой структуры (по горизонтали), главную для целой эпохи в истории мировоззрения человечества и организующую остальные элементы космическим представлением. Финны сопоставляли образ мирового древа как организации Вселенной с Млечным путем.

12. Организация пространства – 4 стороны света. Представление о четырёх сезонах года и возрастах человека (у греков или в Индии). У египетского *Гора* четыре сына, которые называются столпами мира; в мифологии индейцев майя небо покоится на четырёх столпах. *Мардуку* в битве с Тиамат помогают четыре ветра. У него четыре глаза и четыре уха (глаза и уши для шумеров – символы божественной власти). Во дворце ацтек. громовержца *Тлалока* четыре кувшина с дождем. В мифологии майя небесный свод поддерживают стоящие в 4-х углах небес ягуары. Китайский верховный небесный бог грома *Хуан-ди* четырёхлик. Славянский громовержец *Перун*, как и балтийский *Перкунас*, связываются с четырьмя сторонами света, про них говорится: "*Перун есть мног*" и "*Перкунасов четверо: восточный, западный, южный и северный*", что соотносится и с названием *четверга* (прежде *Перундень*)<sup>269</sup>. — Сторон света может быть и шесть (в древнеиндийской мифологии): что, вероятно, связано с раннеземледельческим громовым знаком (шестилучевая звезда в круге)<sup>270</sup>.

13. Город (храм) как микровселенная, связь Неба и Земли и отражение организации мироздания согласно 4-м сторонам света. Города, и в особенности столицы, строились в виде прямоугольника/квадрата с крестообразно пересекающимися главными улицами или круга с крестом посередине, что символизировало небосвод и охват 4-х направлений. Крестообразный знак – иероглиф "город" в Китае и Египте. Квадратны Вавилон, столица ацтеков Теночтитлан и города средневекового Китая; окружностями были Багдад и утопический "город Солнца" Кампанеллы. У этрусков при закладке города

<sup>268</sup> Топоров В.Н. О структуре некоторых архаических текстов соотносимых с концепцией мирового дерева // Труды по знаковым системам, V, 1971, С. 9-62

<sup>269</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.417

<sup>270</sup> Б. Рыбаков ассоциирует происхождение этого символа громовержца с формой снежинок: и видимо, случайно повсеместно распространенный символ бога дождя отражает структуру воды. Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 СС.296-300

жрец исполнял ритуал, намечая по земле крест, ориентированный по сторонам света. Согласно Полибию, в походе римское войско организовывало лагерь аналогично своему городу: столь нерушим был этот порядок, считавшийся установлением Юпитера<sup>271</sup>. "Город – связь земли и неба", – начертано в шумерской таблице<sup>272</sup>. Впоследствии эта роль остается только храму.

**Ассоциативно-образные ряды, формирующие семантическое поле:**

охота – лидерство – стрелы – удача – управление – лошадь – верховенство<sup>273</sup> –

дождь – щедрость – царская власть – образ лучшего – проводник небесной воли – роль жреца, священника – молитва, жертвоприношение – завершение битвы грозы – победа над злом – пробуждение спящих сил природы – возобновление творения, рост, развитие – борьба с хаосом и организация Вселенной –

гроза – гром (камень, топор, молот) – молния (стрела, копье) – могущество – битва – сражение народов, предводительство – извечная борьба добра и зла – высший суд и кара – справедливость – мораль – Божья власть –

орёл – небо, высота – полёт молнии – образ громовой птицы – символ царской власти через ассоциацию с громовержцем –

гора – возвышенная позиция – связь земли и неба – молитва, ритуал, высота мировоззрения –

дерево – связь неба и земли (предсказания, оракул, священные рощи как первые храмы) – вертикаль 3-х миров: небесного, земного и подземного – рост и развитие – картина мира –

звездное небо – организация мироздания – ориентиры созвездий – горизонталь 4-х сторон света – соответствие земного и небесного – город, общество – храм – религия – общественный разум, мировоззрение.

**Ценности:** общество, жизненный горизонт, объективность, удача. Архетип формирует социальные качества: умение включиться в общественную

<sup>271</sup> Кассирер Э. Философия символических форм. Т. 2 Мифологическое мышление. С.116-117

<sup>272</sup> От начала начал. Антология шумерской поэзии. СПб., 1997 С.61

<sup>273</sup> Подтверждение ассоциации стрелы и удачи даёт древний обычай метания стрелы в качестве жребия, язык и мифология. Родственны финикийское, египетское и аккадское название стрелы и счастливого жребия и арабское слово "удача" (Майзель С.С. Пути развития корневого фонда семитских языков. М., 1983 С.228) В сказках мастерство стрельбы из лука нередко решает, кто будет царем. Есть гипотеза, что известный символ счастья, подкова, ведёт начало от следа зверя: найти который уже было удачей.

динамику, понятие справедливости и морали, высоту мировоззрения, широту взгляда на мир и оптимизм.

**Религиозные и философские идеи**, относящиеся к данному архетипу:

1. Роль царя как верховного священника и воплощения божественной воли (это представление сохранилось, например, в Непале или Тайланде).

2. Идея оппозиции и противоборства верхнего и нижнего мира, впоследствии религиозная идея борьбы добра и зла. В философии – идея единства и борьбы противоположностей как источника развития (от *Гегеля* к *Энгельсу*).

3. Концепции общественного прогресса, продолжающего развитие природы (*Б. Спиноза и просветители; Ф. Энгельс*). Образ прогресса как архетип победы лучшего (сильнейшего).

4. Происхождение религии как отражение самообожествления общества (у *Э. Дюркгейма* и *Б. Малиновского*), представление о морали и религии (идеологии) как основе сплочённости общества.

5. Приоритет мужчины в мировых религиях и современном обществе, как по-мужски ориентированной идеологической организации (доминирование абстрактно-логической модели над стихийно-жизненной).

6. Модели представлений о мире, основанные на числе 4: 4 стороны света и времени года; 4 стихии как первоэлементы мира и продолжающее его представление о 4-х темпераментах (у *Канта*); или 4-х психических функциях (у *Юнга*), ставшее основой соционики и т.п.

### **3.5 ПРАОБРАЗ СМЕРТИ И ПОДЗЕМНОГО МИРА – АРХЕТИП ВНУТРЕННЕГО ПОТЕНЦИАЛА И ПРЕОБРАЗОВАНИЯ**

**Генезис архетипа.** Образ **подземного мира** есть во всех мифологиях, как правило он рисуется как невидимое царство смерти (греч. *Аид*: "*невидимый*"). Столь популярное представление о том, чего никто никогда не видел, позволившее придать смерти некий образ, сформировали ритуалы похорон: обряды, фиксируемые уже у неандертальцев, у которых их перенял человек современного физического типа.

Общинная жизнь предполагала заботу о мёртвых, как и о живых. Сначала умершего не хоронили: к нему продолжали относиться как к равноправ-

ному члену племени и клали рядом с ним причитающуюся ему еду<sup>274</sup>. Страха перед мертвыми у древнейших людей не было, как и у животных. Но потом люди осознали, что трупы могут распространять болезни (уже у неандертальцев в могилах найдены цветы с целебными свойствами, и в мифах боги подземного мира: шумерский *Нергал* или балтийская *Гильтине* – нередко заведуют и болезнями), и забота общества о своих членах приняла характер погребений, которые готовили умершего к новому рождению в позе зачатия или символизировали его сон: покой. Похоронам стали сопутствовать религиозные ритуалы: которые не только выражали внимание к умершему, желание его направить и утешить<sup>275</sup>, но, как показывают современные обряды первобытных племен, убеждали покойников не возвращаться к живым – а оставаться в иной, их собственной реальности. Так создавался образ особой "страны без возврата"<sup>276</sup>. Поскольку ритуалы похорон связаны с огнём и водой (например, умершего кладут на ладью и поджигают её), царство смерти отделяет от мира живых река, часто огненная (индийская река *Вайтарани*, наполненная кипятком и пеплом; *Стикс* и огненный поток *Флегетон* окружают Аид греков). Обычай кормить мертвых сохранился до наших дней, приняв характер ритуала: их приглашают на пиршество несколько раз в год, чтобы в остальное время они не беспокоили живых.

Страх перед разрушительной силой мертвецов заставлял закопать их глубже в землю или завалить камнями; современный обычай класть на могилу тяжелый камень-монолит восходит к этому древнему страху. Хотя потом, наполнившись семантикой архетипа богов земли, камень, как нечто незыблемое, стал символизировать неумирающую память о человеке. Камень запирает вход в царство теней *Орка* у римлян, и когда его отодвигали в сторону, духи умерших выходили на землю и пользовались приношениями близких. Интересно, что остатки первобытных пиршеств в честь умерших сгруппировались вокруг 2-5 ноября – в зодиакальный период Скорпиона, связанный с умиранием природы: это дни поминовения умерших по всему христианскому миру. Эти ритуалы, как и другие обряды древних, демонстрируют пример синхронизма жизни людей с природным процессом.

<sup>274</sup> История первобытного общества. Общие вопросы. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.385-387

<sup>275</sup> Малиновский Б. Магия, наука и религия. М., 1998 С.50

<sup>276</sup> так назывался подземный мир Кур-ну-ги у шумеров

Царство смерти в мифологии ассоциируется с западной стороной мира, куда заходит солнце. На западе находится подземный мир бразильцев или китайская страна умерших *Си-ван-му*, оттуда же египетская мать умерших *Дуат* ведёт людей на небо. Уже в палеолите умершего клали лицом на запад, что сохранялось в мезолите и бронзовом веке<sup>277</sup>. В отличие от подземного мира, небесный рай традиционно находится на востоке.

Образы богов подземного мира (егип. *Осириса*, инд. *Ямы*) часто ведут начало от почитания умерших людей. Так образ царства мертвых развивает представление о смерти как закреплении земли за своим родом. Однако этот архетип рисует смерть не неминуемой судьбой, но активным испытанием: так формируется образ **подземного суда**, на котором с человека спрашивается его человеческая состоятельность: развиваемая предыдущим архетипом моральность. У многих народов место в раю уготовано воинам, погибшим в бою (и женщинам, умершим при родах в индейской мифологии). Подземный бог с чертами разрушителя предстает испытателем жизни на прочность, губящим то, что не прошло проверки, но дающим силу остальному (так бог вулканов Тескатлипока индейцев разрушает земной рай Толлан, подстрекая его создателя Кецалькоатля нарушить законы; он во сне испытывает мужество воинов и не уступившим ему дарует победу в земных боях).

Подземный мир, куда уходит всё и откуда черпают силу роста растения, предстает неиссякаемым резервом внутреннего потенциала. Смерть поэтому ассоциируется с пробуждением скрытых сил и возрождением. Самый известный мифологический образ здесь – *Феникс*, сжигающий себя на погребальном костре, чтобы возродиться. В центральном индоевропейском мифе в устрашающей битве грозы громовержец поражает своего врага: властителя нижнего (подземного) мира, чтобы пробудить скованные им силы плодородия. Их вечная борьба за стада туч мыслится источником жизненного роста.

Таким образом в мифологии смерть мыслится не как конец, но как как максимально активный процесс, выявляющий динамику самой жизни. Это подчеркивает важность функции бога-разрушителя, выделяя его в особый архетип, который может сначала выступать как ипостась царя богов: так *Зевс* имел ипостась *Зевса Хтония*, в древнем Риме функцию бога недр ис-

<sup>277</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.35

полнял *Диспатер* ("*отец света*"), этимологически родственный Юпитеру, а другим богом подземного мира был *Ведювис* (*ve* – "*не*", *Diovis* – "*бог*": то есть "*анти-бог*"). Сенека называл подземный мир "царством чёрного Юпитера". Таким образом, в архетипе царя богов задается оппозиция низа, связанного с *земным* плодородием, и верха, соотносимого с дождём.

Самым характерным противником царя богов в мифологии предстает **мировой змей**. В индоевропейском мифе змей глубин *Будх* похищает стада небесных коров-туч, не давая животворной влаге их молока-дождя пролиться на землю. Такой образ антибога рождается, поскольку образ змея устойчиво ассоциируется с землёй (и в русском языке "*змея*" происходит от слова "*земля*"), и образом реки и воды: змеи плавают и меняют кожу, как эта вечно переменчивая стихия. Следы поклонения змее обнаруживаются в каменном веке, и на рисунках неолита змее сопутствуют знаки дождя. Связь змея с водой ярко живописует индийский *Вритра* ("*затор, преграда*") – противник громовержца Индры, загородивший течение рек. Индра разрубает Вритру на части, приводя в движение воды. Этот сюжет имеет прямую аналогию в мифологии майя, где змей запирает воды, а сражение с ним освобождает их.

Таким образом архетипическая роль врага царя богов, змея, нижнего мира и богов смерти – в манифестации силы бога-царя и динамики его мироустройства, проверка которого на прочность разрушает отжившее и скапливает резерв для будущей регенерации. Такой позитивный образ разрушителя – индийский творец *Шива*, соотносимый с духовными возможностями человека и вечным преобразованием мира.

Идея разрушения тем более приобретает позитивный смысл божественного архетипа, чем более человек осознает, что он сам меняет жизнь, от природы присущую его роду. Известно, что устройство, подобное социальному, есть в сообществе пчел или муравьев, а распределение ролей присуще всем коллективным животным. Оно дано им раз и навсегда. Человек же постоянно разрушает отлаженные социальные механизмы, неполадки в которых сразу привели бы к вымиранию рода животных или насекомых. Но человеческий род имеет резервные силы, чтобы выстроить новую социальную реальность. Эти скрытые ресурсы дают толчок той *вечной трансформации*, что уготована людям с древности и, очевидно, до конца дней.

Антропология показывает, что было основой тех способностей человеческого рода, которые некогда создали резерв для движения вперед. Первый такой ресурс – *всеядность* и приобретенная способность к *мясоедению*, которая позволила людям активно жить в любое время года и при любом климате, даже там, где собирательство и земледелие невозможны. Переход к мясной пище, который обеспечила охота, привёл к интенсификации обмена веществ и процессов организма, что стало шагом к форсированной эволюции, которую отмечают 250 тыс. лет назад<sup>278</sup>.

В набор запаса возможностей человеческого организма входит также исчезновение периода эструса (сезонной сексуальной активности, отмечаемой у всех животных). Переход к прямохождению повысил смертность при родах, отчего в течение длительного периода человеческой истории количество мужчин превышало число женщин<sup>279</sup>. Компенсацией этого стала постоянная сексуальная активность вне зависимости от цикла и сроков зачатия – что уменьшило соперничество и способствовало постоянству парных отношений. Это подтверждает силу (а не ослабление) инстинктов людей по сравнению с человекообразными (вывод, к которому пришел уже А. Гелен<sup>280</sup>), и роль инстинктов в преобразовании человеческого существования.

Охота сыграла ключевую роль в перемене пассивного отношения к смерти на активное: когда человек сам выступил в роли бога-разрушителя (яркий пример этого – истребление мамонтов). Охота изменила инстинктивную природу людей: ведь если предлюди были вегетарианцами (о чем свидетельствуют наши зубы), охота сделала из них хищников. Совершенствование умения убивать развивало инстинкт разрушения, сделавший человека преобразователем. Он во многом превзошёл более древний инстинкт самосохранения: то есть сохранения рода, родной природы (своей земли) и родовой памяти (на что были направлены ритуалы). И эти два качества вступили между собой в конфликт, ставший причиной естественного страха людей перед тем, что они делают. Ощущение вины как сознание своей активной роли и ответственности за содеянное заставляло древних почитать убитого

<sup>278</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 СС.197, 255, 343

<sup>279</sup> исследования французского антрополога А. Валлуа: История первобытного общества. М., 1983 С.263-264; 287

<sup>280</sup> Вульф К. Антропология. СПбГУ, 2008. С.45-47

зверя, а впоследствии трансформировалось в понятие греха, обусловив эмоциональную близость понятий смерти, стыда и раскаяния. Уже 150 тыс. лет назад люди просили прощения у природы, хороня шкуру и кости медведя ради его будущего возрождения<sup>281</sup>. Рудиментом почитания медведя остался образ русского бога нижнего мира Велеса ("волосатого"), по гипотезе Б. Рыбакова символизировавшего сначала тушу мертвого зверя<sup>282</sup>.

Убийство родственников на охоте или благодаря вражде создавало особое отношение к смерти – не как к природному факту, но как к некоему событию. Умерший своей смертью просто переходил в лоно матери-природы, но убитый мог вернуться и отомстить. Смерть стала тем, что вторгалось в жизнь независимо от естественного хода вещей. Это провоцировало развитие **культы мертвых** и окончательно сформировало идею невидимой реальности, отнеся к ней активную память об умерших. А потом образы подземного мира и бога смерти: он не выпускает из своих владений опасных мертвецов, и наследуя их коварные черты, стремится завладеть живыми.

Мифология фиксирует и переход к мясной пище как важный шаг в развитии человечества. Известно, что до того, как стать охотниками, люди ели падаль, поэтому в качестве тотемов-первопредков, научивших человека есть мясо, может выступать Ворон (в Сибири и у американских индейцев, на что обращал внимание Леви-Стросс) или шакал (преобразившийся в египетского бога царства мертвых Анубиса). А с переходом к скотоводству, которое закрепляет мясоедение в цивилизованном мире, замещая охоту (как прежде земледелие сменило собирательство), появляется бог, имеющий черты **пастуха стада**. Будучи связан со смертью (убийством скота), он имеет отношение к нижнему миру. Отсюда образ противника громовержца, прячущего стада (и грозы как сражения за стада туч) и типичный образ подземного мира как образ пастбища, где пасутся души умерших. Таковы греческие (в)Елисейские поля, название которых связано с и.е. корнем *wel*, обозначавшим мир мёртвых<sup>283</sup> и противника громовержца, и родственно именам русского бога скота и богатства Велеса и балтийского Велняса, сражавшегося с богом грозы Перкунасом (а также литовскому *vele* – "душа"). Порой

<sup>281</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.389-390

<sup>282</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.102, 424

<sup>283</sup> Иванов В.В. Топоров В.Н. Исследования в области славянских древностей. М., 1974 СС.67, 72

пастух подземных стад и сам имеет признаки скота (например, Велняс – рога и копыта!). И как здесь не узнать христианского чёрта, заинтересованного в том, чтобы души после смерти попали в его владения?

Скотоводство развивается уже в IX-VII тыс. до н.э., и в святилищах раннеземледельческих поселений во множестве находят бычьи или бараньи головы и рога, служившие объектом поклонения. Так, в ближневосточном поселении Чатал-Хююке (VII тысячелетие до н.э.) раскопаны изображения быка, связанные с загробным культом: вероятно, уже с тех пор предводитель стада покровительствовал потустороннему миру. Но архетипическая связь скотоводства с интенсификацией человеческих инстинктов, а бога нижнего мира – с инстинктивной природой души в полной мере проступает лишь в новых религиях (в зороастризме: где первых людей соблазняет изжарить мясо и вступить в сексуальный контакт дух зла Ангроманью, противник творца Ахурамазды, – и затем в христианстве). Архетипическая связь души с животной природой (проявленная в родстве слов *anima* – "душа" и *animalis* – "животное") и образ инстинктов как невидимой реальности, скапливающей ресурс для развития и креативности, осознается в психоанализе, как дополнении западной христианской морали, абсолютизирующей противоборство архетипов бога-царя и его подземного противника.

Скот, размножающийся на глазах у человека, – яркое олицетворение приумножения **богатств**. Поэтому боги скота – также и боги богатства. Нижний мир также устойчиво ассоциируется с богатством недр.<sup>284</sup> Подземные змеи охраняют сокровища. И владыка царства смерти несметно богат: ведь ему принадлежит всё, что исчезло с лица земли. Эпитет греческого бога невидимой реальности Аида *Плутон* значит "богатый" (от того же корня наше *полный* и лат. *плюс*: "ещё, больше").

Древние ориентировали могилы по сторонам света, и это показывает, что подземный мир мыслился продолжением этого. Но властитель сокровищ получает независимость от царя богов, как в обществе с государственной властью соперничает власть денег. В социальном смысле мифологема бога

<sup>284</sup> Слово "скот" на Руси обозначало также деньги (оно вошло в готский язык в виде *skatts* – "деньги" и в немецкий как *Schatz* – "богатство"), Велес соотносится с золотом, а от корня *wel* также происходит слово "валюта". Отношение к богатству нижнего мира имеет и слово "доллар" – немецкое "талер": оно происходит от *tal* – "низина, впадина", где добывали серебро для изготовления монет (того же корня "долина").

богатств отражает формирование внутренних рычагов власти и фондов государства, которые стали его опорой (золотой запас, позднее банки). Главный ресурс государства – народ, которому тоже покровительствуют боги скота и богатства: таков *Плутос*, в комедии Аристофана отнимающий богатство у богачей и отдающий его беднякам. На Руси скотий бог Велес, защитник народа, противопоставлен Перуну как богу военной аристократии.

Исторический аналог борьбы царя богов с похитителем стад – столкновения народов, которые обычно происходили между оседлыми земледельцами и кочевниками-скотоводами. Скотоводство, возникшее позже раннего земледелия, послужило основой кочевого образа жизни. И эти два способа хозяйствования долго соперничали между собой – что отражает миф об Авеле и Каине, где скотовод Авель погибает от руки земледельца Каина. Борьбу земледельцев со скотоводами фиксируют и русские былины, где со змеем, олицетворяющим нашествие скифов, сражается богатырь-пахарь<sup>285</sup>.

Для современного мирозерцания образы Змея, Дьявола с рогами и подземного мира имеют устойчивые негативные ассоциации. И это исторически отражает отношение мирного оседлого образа жизни к разрушительному вмешательству архетипа смерти и скота. Бог смерти – враг жизни: он стремится разрушить устоявшийся мир безо всякой на то причины, ради трансформации как таковой, отчего этот архетип воспринимается как образ всякого зла. Негативное отношение к архетипу противника царя богов возникает и потому, что, символизируя невидимые стороны жизни, он обозначает всё неуничтожимое наследие живущих в нас охотников каменного века: подсознательные инстинкты, из которых самым страшным оказывается сам инстинкт развития, потому что он граничит с тягой к разрушению.

В современной философии тоже можно найти идеологическое противопоставление цивилизации кочевому образу жизни: "номадической" культуре у Делёза и Гваттари<sup>286</sup>, где, правда, неустойчивость последней оценивается со знаком плюс – что отражает потребность в преобращении западной культуры. И в оправдание этого архетипа можно сказать, что на самом деле бог царства мёртвых обслуживает насущные нужды жизни, в то время как царь

<sup>285</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.537-548

<sup>286</sup> Делез Ж., Гваттари Ф. Трактат о номадологии // Новый круг, 1992 №2

богов, управитель общественного мировоззрения, создает лишь идеальный план реальности, но не её саму. Разрушительный нигилизм этого архетипа, делящий мир на явное добро и потустороннее зло, а мышление – на ясный разум и тени бессознательного, формирует те ресурсы, откуда доброта и разумность могут черпать новые силы.

Кульминация архетипа: образ бога смерти и подземного мира, скота и богатства, мирового змея, бога-разрушителя и противника громовержца; образ подземного суда, активное отношение к смерти как испытанию и возрождению.

**Историческая эпоха, свернутая в символ**: развитие скотоводства, закрепившего мясоедение и придавшее подземному богу черты пастуха стад.

Социально-исторические функции, формирующие образы и семантику архетипа: 1) похороны под землёй, в воде и огне; 2) скотоводство; 3) хранение в ямах зерна и мяса и накопление богатств.

#### **Архетипические мифологические образы и сюжеты:**

1. Подземный мир – труднодоступное и мрачное царство смерти: герм. царство смерти *Хель*, фин. мрачная страна *Похьела* ("тёмная, злая страна"), индейский труднодоступный мир *Миктлан* и др.

Его западное местоположение (аналогия с заходом солнца): на западе расположен подземный мир бразильцев, *Ел* кавказских народов, или китайская страна умерших владычицы *Си-ван-му*. Царство смерти как образ чужеземной страны: шумерский *Кур* ("чужая, враждебная страна").

Река, часто огненная, преграждающая путь в царство мёртвых (связь с обрядом похорон): греч. река забвения *Лета*; *Стикс* ("ненавистная"), огненный поток *Флегетон*; у индусов река *Вайтарани*, наполненная кипятком и пеплом; финская *Манала* – поток мечей и копий в глубочайшем ущелье Земли; сканд. река *Гьёлль* перед царством мертвых *Хель*; река перед миром мёртвых в малайских и индейских мифах (перед *Миктланом* ацтеков).

Боги смерти, связанные с образом похорон: рим. *Либитина*, слав. *Навь*.

Умершие предки – боги подземного мира: инд. *Яма*, япон. *Идзанами*, егип. *Осирис*. В Патагонии души после смерти уходят в пещеры предков etc.

2. Невидимость подземного мира и его хозяев: греч. *Аид*, герм. *Хель*. Кит. духи *гуй*: души умерших, а потом демоны ада, как и слав. бесы (от кор-

ня "бояться") лишены собственного облика, могут принимать любой и становиться невидимыми, а узнать их можно по тому, что они не отбрасывают тени. Связь царства мёртвых с колдовством: греч. спутница Аида *Геката*, богиня ночных видений, вызывающая призраки умерших; слав. оборотни *вилы*, имя которых связано с и.е. корнем нижнего мира *wel*.

3. Смерть как испытание, в том числе моральное – загробный суд: суд *Осириса*, взвешивающего души; шумер. хозяйка царства мёртвых и его семи судей *Эрекишгаль*; два подземных судьи Элама: *Ишникаран* ("слышащий мольбу") и *Лакамар* ("беспощадный"); кит. загробное ведомство *Ди-юй*, монг. судья *Эрлик*, судья *Ел-да* ингушей и чеченцев. В Новой Зеландии умерший должен проскользнуть в узкий проход между двумя демонами. У арабских мистиков Землю и Рай соединяет мост тоньше волоса, и грешники, неспособные пройти по нему, низвергаются в ад.

Семантика наказания в царстве смерти: инд. ад *Нарака*, евр. *Шеол*, карательные функции кит. владычицы западной страны *Си-ван-му*, рим. *Орка*; этрусской *Ванф*, греч. эриний, охраняющих права мёртвых.

Доблестная смерть – залог попадания в рай: герм. *Вальхалла*, куда попадали души убитых на поле брани; в бразильских мифах души воинов, мстивших врагам, отправляются в сады к предкам, а души слабых людей – к злему духу на вечные муки. Карайбы верили, что храбрецы после смерти поселятся на изобильных островах, а трусы в бесплодных равнинах за горами как рабы душ чужих племен. Никарагуанцы считали, что люди, умирающие дома, отправляются в преисподнюю, а убитые на войне идут на восток служить богам. Для ацтеков на Небо попадали воины, убитые в бою, пленники, принесенные в жертву, и женщины, умершие при родах.

4. Награда в царстве смерти. Регенерация (греч. *Феникс*, возрождающийся на погребальном костре) и целительство: шумер. подземный целитель *Ниназу* ("*господин врач*"), воин, сражающийся с враждебными странами; семитский бог врачевания *Шадрана*, изображавшийся в сопровождении змей и скорпионов; греч. *Асклепий*/рим. *Эскулап*, воскрешавший мёртвых. Егип. *Осирис* обучал врачебному искусству. Инд. змею *Вритре* приписывается авторство медицинских трактатов. У кавказ. народов в подземном мире *Ел* течёт река, воды которой исцеляют от всех недугов и оживляют мёртвых.

5. Антибог, противостоящий царю богов. Римский *Ведиовис* ("не-Юпитер"), как Юпитер подземного царства. Боги разрушения как правители царства мёртвых: прусский *Пеколс* ("злой, сердитый", имя родственно славянскому образу ада *пеклу*), насыляет несчастья и землетрясения; как и бог пещер и вулканов *Тескатлипока* у тольтеков, разрушивший райский город Толлан. Аккадский *Эрра*, бог войны, смерти и чумы, причинивший ущерб Вавилонии, на время заняв трон Мардука; шумер. *Нергал*, бог войны, болезней и палящего солнца, силой овладевший хозяйкой подземного мира Эрекшигаль; лит. богиня смерти и чумы *Гильтине* ("смерть") и др.

Образ нарушителя законов и подстрекателя, чинящего препятствия: авестийский *Ангро-Майнью*; библейский *Сатана* ("противник, подстрекатель"); мусульманский *Иблис* (араб. от греч. "*diabolis*"). *Тескатлипока* тольтеков, соблазняющий Кецалькоатля нарушить законы и испытывающий мужество воинов в бою. Лит. змей *Визунас*, препятствующий умершим взойти на гору к Богу. *Йуругу* в мифологии догонов, овладевший матерью-землей, за что был превращен в шакала (роль падальщика, соотносимая со смертью).

6. Образ змея глубин: и.е. *Будх* ("дно"), инд. *Ахи-будхнья* ("змей, лежащий на дне"), иран. *Ажи-Дахака* ("злобно смеющийся"), греч. *Пифон* (*Python*=Будхнья), лит. *Дугнай*, южнослав. *Бадняк* и наше слово "дно". Сканд. *Нидхёгг* гложет корни мирового древа. Слав. *Ящер* (*Ясса/Яжа*), родственник индийских *асуров*, противопоставленных дэвам-богам (от ностр. '*asa* ("огонь")). Ящер предстаёт в виде *Змея Горыныча*, изрыгающего пламя и воплощающего собирательный образ зла.

Сражение громовержца со змеем (олицетворением мирового зла): центральный и.е. сюжет битвы громовержца с его подземным противником, связанным с корнем *wel* (*нижний мир*), за стада туч-коров; запирающий воды индийский *Вритра*, разрубаемый Индрой; змей в мифологии майя, сражение с которым призвано высвободить течение вод. Хет. змей *Иллуанка* борется с богом грозы. Монг. змей *Аврага Могой* живёт на дне моря, в пещере или подземной крепости, похищая людей и скот. Егип. подземный змей *Апон*, борющийся с Солнцем-Ра и побеждаемый царём-Гором, – олицетворение зла и мрака, собирательный образ врагов божественного пантеона.

7. Богатство недр. Ирланд. *Дагда*, хозяин "котла изобилия". Семантика богатства в именах *Плутона*, кельт. *Пуйла*, царя мертвых и свинопаса; прусского *Пильвитса*, заполняющего амбары, *Пильнитиса*, бога избытка и богатств, и *Пельвикса*, бога воды и болот; инд. подземных областей *Патала*, где царствуют змеи-наги, и *Пуласты*, бога плодородия недр и отца *Куберы*, стража подземных сокровищ и хранителя духовных богатств буддизма.

Представление о плате богам подземного мира: греч. *Харону*, индейскому *Миктлантекутли*. Миф о *Сизифе*, обещавшем свое богатство Плутону за отсрочку смерти. Змеи, стерегущие сокровища: индийские наги, герм. легенда о Беовульфе; многочисленные сказки Европы и Африки; в русском фольклоре змеи связаны с кладами.

8. Бог богатства нижнего мира как бог скота. Греч. бог богатств *Плутос* создает обилие стад. Кельт. воплощение подземного мира *Аннос* и его сын *Пуйл*, царь мёртвых, как свинопасы. И.е. противник громовержца связан со скотом и богатством: слав. "скотий бог" *Велес*, балт. *Велс* и *Велняс*, инд. демон *Вала*: похититель коров, скрывшего их в пещере, и змей *Вритра*.

Бог скота как пастух душ; царство смерти как пастбище: Елисейские поля, египетские поля *Иару*.

**Ассоциативно-образный ряд, образующий семантическое поле архетипа:**

Смерть – запад, закат – похороны – ладья, река – огонь, вода, земля – змея – царство мёртвых – подземный, потусторонний, невидимый мир (антимир) – далёкая, чужеземная страна – враждебность – враг (противник царя богов, антибог, змей) – разрушение, болезни – зло – подстрекательство – испытание – загробный суд – наказание и награда – возрождение, регенерация – целительство – колдовство.

Подземный мир – плодородие, потенциал недр – драгоценности – охрана сокровищ (змей, дракон) – накопление – богатство – деньги – скот – пастбище душ умерших – "стадное чувство" – массовость – народ – оппозиция верха и низа – власть<sup>287</sup>.

<sup>287</sup> Лингвистические подтверждения: от и.е. корень *wel*, связанного с нижним миром, скотом и богатством и отраженный в имени врага царя богов, происходит англ. *wealth* ("богатство"), лат. *vale* ("здоровый") и *vulgis* ("народ", откуда "вульгарный"), рус. *велеть*, *власть*, *вельми* ("очень") и *великий*. От и.-е. корня *pel* со значением *плодородия* и *полноты* (от которого происходят эти русские слова) и имена богов подземного мира и богатства *Плутона* и *Плутоса*, происходят также лат. *plus* ("больше"), *populus* ("народ"), *plebs*

**Ценности:** богатство, деньги, драгоценности (аккумулированная энергия), сила, власть. Архетип развивает внутренний потенциал, выносливость, способность к достижению запредельного и сокровенного, трансформации и регенерации.

**Религиозные и философские идеи,** производные от данного архетипа:

1. Извечная борьба добра и зла; борьба Бога и Дьявола за души в христианстве и исламе.

2. Идея борьбы за существование как основа развития/трансформации (теория Дарвина и социал-дарвинизм), роль природных инстинктов в преобразовании человеческого существования (ницшеанство).

3. Антропологическая и психоаналитическая идея скрытых мотиваций и инстинктов, как основы развития и человеческого творчества (идея *избытка влечений* у А.Гелена; *либидо* и процесс *сублимации* у З. Фрейда).

4. Философское понятие "ничто", как толчок к манифестации сути существования ("выдвинутость в ничто" как подлинное бытие у М. Хайдеггера; пограничные состояния, переживание близости смерти как путь познания истины в экзистенциализме (К. Ясперса, А. Камю, Ж.П. Сартра и др.).

### 3.6 ПРАОБРАЗ БОЖЕСТВЕННОГО КУЗНЕЦА И ЗАКОНОДАТЕЛЯ – АРХЕТИП КУЛЬТУРЫ

**Генезис архетипа.** Основой культуры является переход от природно-генетической передачи навыков к общественной, создающий специальную нишу традиции. Культура начинается с первых законов, которые выступают в форме табу. Наиболее древние табу – запрет отстранения кого-либо от мяса и запрет инцеста<sup>288</sup>. Первый помогал выжить общинам с наиболее коллективной организацией<sup>289</sup>. Ещё к неандертальским временам относятся останки калек, с рождения или вследствие травм неспособных самостоятельно заботиться о себе, но доживших до 40-60 лет (то есть до старости)<sup>290</sup>. То, что

---

("низшие массы"), *publicus*: "общий"; тот же и.е. корень в русских словах *плодиться*, *племя*, *полк*; германском *folk* ("толпа, народ, войско") и инд. *пур*, как и греческом *polys* ("город"), откуда "*политика*".

<sup>288</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.244-246, 315-316

<sup>289</sup> здесь вступал в действие гregarный отбор, сохраняя те объединения, где вероятность получения мяса всеми была велика, и разрушая те, где она была мала.- История первобытного общества. СС. 307-310, 317

<sup>290</sup> там же, С.381-383

выживать стали все члены общества: даже калеки, которые не охотились, ускорило социальную эволюцию: имея время на другие занятия, они оказывались наиболее творческими людьми, совершенствуя орудия и сам способ жизни. Эволюционную роль этого табу доносит архетипический образ хромого кузнеца, в совершенстве овладевшего страшной стихией огня и искусством выплавки металлов (таков хромающий на обе ноги *Гефест*).

Второе табу: запрет инцеста, то есть всех сексуальных отношений внутри своего рода – осуществляется ради устранения вражды внутри общины<sup>291</sup> и развития отношений вещевого обмена с другими племенами. Преимущество межплеменных отношений иллюстрируют североамериканские мифы о *Вороне*, брак которого с двоюродными сёстрами оказывается неудачным, а жена из другого рода приносит хозяйственное процветание и счастье.

Более позднее историческое время, когда начались столкновения между племенами, потребовало возвести в закон мирный договор: это было третье в истории человечества повсеместное и нерушимое табу. То, насколько священной была граница, иллюстрирует легенда об основателе Рима *Ромуле*, который убил своего брата-близнеца Рема только за то, что тот шутя перешагнул проведенную им на земле черту.

В мифологии учреждение первых законов относится к образам **богов общины**, порой сливающихся с образами предков, и **божественного кузнеца**: заведующего всем, что создано руками человека, в том числе искусственными установлениями культуры. Возникает и обожествление самого **закона**: это индийский *Брахма*: олицетворенный ритуал или иранский *Митра*, следящий за соблюдением договоров тысячью глазами и ушами, имя которого восходит к индоевропейскому корню *mí-/mei-*, как и наше слово "*мир*". Все эти боги исполняют роль культурных героев, научивших людей навыкам жизни в обществе.

Значимость мирного договора порождает и более конкретные его персонализации: таковы греческая *Ирена* ("мир") и римские *Конкордия* ("согласие"), *Пакс* ("мир") или *Термин* ("граница") – образ нерушимости границ.

<sup>291</sup> В родовом обществе агамный запрет, вводящий половой инстинкт в социальные рамки, был фундаментальной нормой поведения, нарушение которой каралось смертью, так как грозило разрушением общества.— История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.246; 363

Культурные традиции ограничивают биологический индивидуализм, преобразовывая инстинкты в социальные потребности. Задача культурных героев – подчинить природную стихию общине. Одно из их главных деяний – учерждение ритуала брака (покровителем индийской общины ариев *Арьяману*, *Фу-Си* у китайцев или Кецалькоатлем тольтеков). Другое деяние – овладение огнём, ассоциируемое с жертвоприношением.

Подчинение стихии огня достигает вершины в искусстве кузнеца. Искусство кузнеца мыслилось магическим: в мифах он куёт не только предметы, но слово и песню, покалеченные в бою руки и ноги, может изобрести летающую повозку и даже отстрочить смерть. Отношение кузнеца к установлению брака доносит русский образ *Кузьмодемьяна*, к которому обращались с просьбой "сковать свадебку".

Кузнец мыслился сильнее жреца и царя (так у бурят считалось, что он может заколдовать шамана, в России – что молния не может зажечь кузницы). Но назначение культуры – служить обществу, поэтому в мифах кузнец выступает помощником царя, обеспечивая его победу (так *Гефест* куёт перуны Зевса, а семитский *Кусар-и-Хусас* – палицы громовержца Балу; русский *Кий* сам побеждает змея и пашет на нём плугом борозду-границу). При этом, олицетворяя закон, равный ко всем, кузнец может обслуживать и светлые, и тёмные силы: так грузинский *Пиркуши* сделал оружие демонам. А индийский *Тваштар*, возмущенный поведением громовержца Индры, без спроса отведавшим напиток бессмертия, создал из сомы и огня змея Вритру, с которым тому и пришлось сражаться. Последний пример показывает, что божественный кузнец воплощает закон, который стоит выше царя.

Процессковки (раскаленный огонь и дым) ассоциируется с нижним миром (имя германского кузнеца *Вёлунда* происходит от и.е. корня *wel*, индийский кузнец *Майя* мыслится асуром; популярно европейское представление о связи кузнеца с чёртом). Но искусство изготовления орудий делает человека творцом, и творческая роль божественного кузнеца смыкается с ролью небесного демиурга. Так, финикийский *Хусор* раскалывает мировое яйцо. Но кузнец творит уже не мыслью, а руками, и не только отделяет Небо от Земли, но и созидает всё свойственное цивилизации: в становлении которой его ремесло сыграло важную роль. Металлические орудия (мотыга, плуг)

упростили земледелие, решив проблему выживания и оставив досуг для развития культуры. Они дали возможность человечеству сделать эволюционный выбор: предпочесть земледелие скотоводству и создать земледельческую цивилизацию, связав развитие культуры с оседлым и мирным образом жизни. Неслучайно и слово "*цивилизация*" восходит к индоевропейскому корню *kei* – "*ковать*". Это и определило особую роль коваля в мифологии.

Наступление бронзового века датируют IV-III тысячелетием до н.э. – как и первые государства Шумера и Египта, где появляются своды законов. Этому времени предшествовал меднокаменный век, в котором расцвела вторая профессия, связанная с огнём – ремесло гончара, обжигавшего глиняные сосуды. Кузнец в мифах может выступать и гончаром: таков египетский *Птах*, чье имя значит "*ваятель*" и чья роль наиболее возрастает в III-м тысячелетии до н.э.: он мыслится отцом Осириса и Ра. Обожжённая керамика на Ближнем Востоке распространяется в VII-м, а медь в V-м тысячелетии до н.э., и эти достижения гончара и кузнеца становятся вехами развития цивилизации. В мифах кузнец традиционно выступает строителем: его ремесло позволяет созидать прекрасные дворцы, что намекает на обжиг кирпича.

Архетип культурного строительства выражает идею создания искусственного порядка, отграниченного от стихийно-природного бытия: идею границ цивилизации, в рамках которой человеку ничто не угрожает. Характерно, что в IV-III тысячелетиях, когда люди овладевали выплавкой металла, ещё очень сильны были общинные настроения, типичные для всей предыдущей истории человечества. Так в Месопотамии регулярно объявлялась "*справедливость*" или "*возвращение к матери*", когда аннулировались долги и происходило перераспределение земли, которая мыслилась принадлежностью всей общины. Неслучайно понятие мира и согласия, отраженное в и.е. корне *mei*, переплетается с идеей общинности, и от того же корня происходит слово "*ком-мунизм*": утопия коммунизма предполагает совместное строительство мира, преодолевшего власть инстинктов.

Этот архетип можно назвать архетипом утопий, поскольку с магическим искусством божественных кузнецов, преображающим мир, переплетаются мечты человечества о полёте и бессмертии. И здесь от мифологического сознания не укрывается искусственность рукотворного мира, отграниченно-

го от энергии природных стихий. Так, Солнце и Луна, скованные *Ильмариненом* из золота, не светят, и *Вяйнёмейнен* вынужден достать из подземного мира настоящие. В мифологии культурный законодатель и природный демиург часто дополняют друг друга. Так дополняют друг друга два пути творчества: стихийно-инстинктивное и подчиненное культурным правилам.

Архетип покорения природы отражают также образы фантастических животных-помощников, в человеческой мечте содействующих людям так, как кузнец помогает громовержцу. Яркий пример такого божества – прирученный конь: кентавр *Хирон* ("*искуснейший*"), учитель греческих героев.

Кульминация архетипа: формирование образов хранителей общины, вводящих в рамки природную стихию: *культурного законодателя*, научившего людей добывать огонь и установившего первые табу, *божественного кузнеца* и *бога закона (границ, договора)*, подчинивших себе разрушительные стихии огня и междуусобной войны.

**Свернутая в символ историческая эпоха**: меднокаменный и бронзовый век – обжиг глины и начало выплавки металлов, создание металлических орудий.

Социально-исторические функции, формирующие архетип: 1) установление табу и правил поведения в общине; впоследствии фиксация кодексов законов, 2) ремесло гончара, кузнеца и строителя, 3) проведение земельных границ внутри общины и между государствами, заключение договоров.

### **Архетипические мифологические образы и сюжеты:**

1. Культурные законодатели – боги общины: рим. *Квири́н* (от *co-viria* "*собрание мужей*"), инд. покровитель ариев *Арьяман*, сканд. *Хеймдалль*, слав. *Радегаст*, охранявший чужеземцев; учредители брака: инд. *Арьяман*, кит. *Фу си*, индейский *Кецалькоатль*, иран. *Митра* и *Бхага*; учредители жертвоприношений, которым приписывают овладение огнём: инд. *Атхарван*, кит. *Фу-си*.

2. Обожествление закона: инд. *Брахма*, иран. *Митра*; боги договора и мира: иран. *Митра*; греч. богиня мира *Ирена*, римские *Пакс* (мир) и *Конкордия* (согласие), бог границ *Термин*.

3. Бог огня как персонификация жертвоприношения и хранитель договоров: инд. *Агни*, шумер. *Гибил*, аккад. *Гирра* и *Нуску*.

Образ мудрого советчика: шумер. огонь-*Ишум*.

Роль огня в ритуалах и его связь с кузнечным процессом иногда вызывает отождествление бога-законодателя и кузнеца с солнцем: с ним сливаются иран. *Митра*, сканд. *Хеймдалль*, хет. *Хасамиль*, егип. *Птах* (с вечерним солнцем Атумом). Солнце как наковальня кузнеца или выплавляемый им предмет: солнце куют хет. *Хасамиль*, фин. *Ильмаринен*, лит. *Телявель*.

5. Божественный кузнец – покровитель ремёсел, ваятель (егип. *Птах*, инд. *Вишвакарман*), строитель (дворцов): греч. *Гефест*, семит. *Кусар-и-Хусас*, инд. *Вишвакарман* и мастер, создающий волшебные предметы: греч. *Гефест*, семит. *Кусар-и-Хусас*, егип. *Птах*, ирланд. *Гоибниу* и др. Японский *Амацумара* изготавливает магическое зеркало, чтобы выманить из грота богиню солнца (во время затмения).

Кузнец-демиург: егип. *Птах* или инд. *Вишвакарман* творят мир, финик. *Хусор* раскалывает мировое яйцо; лит. *Телявель* куёт солнце и Луну, осетин. *Тутыр* – небосвод.

Кузнец – покровитель брака: слав. *Сварог* и *Кузьмодемьян*, рим. *Вулкан*, инд. *Тваштар*, и взаимоотношений: егип. *Птах*.

Культурный законодатель как бог ремёсел: иран. *Митра*, рим. *Минерва*, полинез. *Буэ*.

6. Божественный кузнец – помощник громовержца, кующий оружие его победы: греч. *Гефест*, семит. *Кусар-и-Хусас*, лит. *Кальвис*, ирланд. *Гоибниу*.

Битва кузнеца с силами зла: побеждающие змея иран. *Кава/Кова* и слав. *Кий*, пашущий на нём границу-борозду (русло реки Днепр).

7. Чудесные деяния мастеров прошлого и связанные с кузнецом утопии: крылья и летающие повозки: герм. *Вёлунд*, кит. *Лу-бань*, инд. *Вишвакарман*, полинез. *Иуа*. Способность Кузнеца отсрочить смерть: римский *Вулкан* мог отсрочить смерть на десять лет, а фин. *Ильмаринен* на триста лет запер её в сундук. Инд. кузнец *Тваштар* владеет напитком бессмертия (сомой), как и ирландский кузнец *Гоибниу*. Кит. золотых и серебряных дел мастер *Дунфан Шо* похищает у владычицы царства мёртвых персик, дарующий бессмертие.

Связь с целительством: вавилон. *Ишум*, адыгейский *Глети* ковал новые части тела взамен покалеченных в бою, осетинский *Курдалагон* ставил заплатки на черепа; индийский *Тваштар* куёт золотые руки солнца-Савитара.

8. Отношение кузнеца к нижнему миру: инд. кузнец *Майя* – асур, а *Тваштар* создаёт змея Вритру; от и.е. корня *wel* происходят имена рим. *Вулкана*, этрус. бога подземного огня *Велханса/Сефланса*, англосакс. *Вайланда*, изготовившего неуязвимую броню богов; герм. *Вёлунда* и осетин. *Вёргона*.

Обслуживание кузнецом темных сил (предательство кузнеца): грузин. *Пиркуши* сковал оружие для демонов дэвов; инд. *Майя* построил город демонам-асурам; семит. *Кусар-и-Хусас* сделал форточку, через которую во дворец Балу проникла смерть. Этимологическое родство слов "кузнец" и "козни", "ковать" и "коварство".

9. Физическая неполноценность и хромота кузнеца; искусственность его творений. Хромота *Гефеста* или *Вёлунда*; и.е. корень *keu/kau* значит "хромать" и "ковать"; уродливая внешность *Гефеста* или карликов-кузнецов, живущих в горах (герм. *цверги*). Измена супруги Гефеста; аналогично супруга Митры уходит к Варуне, а невесту Ильмаринена похищает Вяйнемёйнен. Созданные Ильмариненом светила не светят, золотая дева не становится живой (подобная легенда о каменной статуе Пигмалиона).

10. Культурный и природный творцы, дополняющие друг друга: инд. Митра и Варуна, авест. Митра и Бхага, фин. Ильмаринен и Вяйнемёнен, рим. Квирин и Янус, балт. Кальвис и Диевас.

11. Фантастические образы прирученных животных-помощников, их культурная роль (мудрых советчиков, воспитателей и целителей): греч. кентавр *Хирон*, учитель врача Асклепия, певца Орфея и Геракла, отдавший ему своё бессмертие; инд. слон *Ганеша*, воплощение мудрости; слав. крылатая собака *Симаргл*, целитель и охранник посевов, родственная ему иран. вещая птица *Симург*, имевшая функции целителя.

### **Основное семантическое поле архетипа культуры:**

запрет (табу) – традиция – закон – договор – брак – охрана границ – введение в рамки стихии (огня, войны, инстинкта) – покорение природы – приручение животных – культурное строительство – ремесло – магия кузнечно-

го, гончарного и других ремесел как процесс рукотворного преобразования – магия рукотворных изделий и самого их материала (глины, кожи, меди, золота, серебра и др. металлов) – украшение, приукрашивание, эстетика – искусство – творчество – эволюция – искусственность – утопия – дополняющая роль культурного и природного начал.

**Ценности:** равенство, справедливость, гармония, мир, безопасность, дипломатия, сотрудничество, креативность, шедевры культуры и её этический багаж. Архетип формирует чувство меры (этическое и эстетическое чувство), способность к пониманию, разъяснению и творческому выбору.

**Яркие религиозные и философские идеи,** производные от архетипа:

1. Идеи справедливости и равенства: закона, равного по отношению ко всем (своим и чужим, ближним и дальним, ярко проявленная в митраизме, откуда её наследовало христианство). Образ высшего закона как единой для всего (космической) гармонии (развитый в китайском понятии *дао*).

2. Мирное сосуществование и решение конфликтов как политический принцип (наиболее последовательно проводимый Махатмой Ганди).

3. Построение совершенного общества, основанного на культурных установках разума, а не на стихийной власти инстинктов: социалистические и коммунистические идеи (начиная с Платона и социалистов-утопистов). Образ "земного рая" и любая конкретизация религиозных представлений о рае. Покорение природы ради культурного строительства.

4. Идеи социальной защиты и обеспечение условий для творческого развития индивидуальности (начиная с К. Маркса или Э. Фромма).

5. Творческая эволюция природы, проходящая через человека (А. Бергсона, Тейяра де Шардена, русских религиозных философов: В.С. Соловьева); эволюционная роль человеческой креативности.

6. Идеи дополнительности природы и культуры (начиная с И. Канта); нехватка в культуре энергии жизни, её ущербность (Ф. Ницше, Г. Зиммель).

7. Священный образ брака в мировых религиях.

8. Утопии бессмертия и продления жизни (характерные для даосизма и алхимии).

9. Искусственно созданное как выражение творческого совершенства (*вещь* у М. Хайдеггера).

### 3.7 ПРАОБРАЗ КОРМИЛИЦЫ-ЗЕМЛИ И СМЕНЫ ВРЕМЕН ГОДА – АРХЕТИП ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ПОРЯДКА ВЕЩЕЙ

**Генезис архетипа.** Мифологема матери-Земли и её детей: умирающих и воскресающих богов растительности – описывает производственный цикл земледелия, подчиняющий себе весь уклад жизни людей. Образ возделанной и засеянной земли как матери-кормилицы возникает по мере развития земледелия, и уже в ближневосточных поселениях VII-VI тыс. до н.э. находят женские фигуры с раскинутыми в сторону руками и ногами: символизирующие поле (главным образом, в Чатал-Хююке, где обнаружено 40 святилищ)<sup>292</sup>. Богиня земли может изображаться рождающей быка: символ плодородия и земледелия. На вышивках до нас дошла древняя символика засеянного поля: ромб с точкой посередине, обозначающей семя, относимая к IV тыс. до н.э.<sup>293</sup>. В эпоху неолита зерна иногда вдавливались в поверхность глиняных сосудов при их изготовлении, образуя точечный орнамент, который может украшать и живот богини, олицетворяющей возделанную землю<sup>294</sup>. Таковы первые свидетельства **аграрного культа**.

Роль земледелия в образовании культуры трудно переоценить: само слово "*культура*" происходит от "*colo*" – "возделывать землю". "Культурами" называли дошедшие до нас археологические пласты, связанные с раннеземледельческими поселениями, которые имеют общие черты: хранение и возделывание злаков, приручение скота и развитие поливного земледелия. Таблица 1, в которой представлена датировка культурных процессов всех основных раннеземледельческих культур, показывает достаточно синхронную картину развития культур после последнего отступления ледника, подтверждающую единый путь формирования мифологического сознания (хотя культуры Ближнего Востока и Месопотамии несколько опережают другие (в то же время независимо от них развивается тайская культура). А китайская из-за худшего климата и отсутствия торговых связей отстает, как и культуры североамериканских индейцев, позже остальных пришедших из Азии в Америку: хотя ледник и там отступает в X тысячелетии.)

<sup>292</sup> Мелларт Дж. Древнейшие цивилизации Ближнего Востока. М., 1982

<sup>293</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.49 (подробнее СС.41-50)

<sup>294</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.16

Таблица 1. ПАРАЛЛЕЛЬНОСТЬ РАЗВИТИЯ РАННЕЗЕМЛЕДЕЛЬЧЕСКИХ КУЛЬТУР

регион	названия поселений	сбор и хранение злаков	возделывание злаков	приручение скота	расписная керамика	поливное земледелие
Сирия и Палестина	Эйнан Мюрйабит Иерихон	10 тыс. до н.э. 9 тыс. до н.э.	9-8 тыс. до н.э. пшеница, ячмень	7 тыс. до н.э. коза, собака	7 тыс. до н.э. фигурки	
Север Месопотамии	Шанидар Джармо  Тель-Халаф	10 тыс. до н.э.	7 тыс. до н.э. пшеница 6 тыс. до н.э. ячмень	10 тыс. до н.э. коза, свинья 6 тыс.	фигурки 7 тыс. до н.э. посуда 5 тыс. до н.э. обжиг	7 тыс. до н.э. 5 тыс. до н.э.
Малая Азия	Чатал-Хююк  Хаджилар		7-6 тыс. - 14 видов злаков 7 тыс. до н.э.	7 тыс. до н.э. овца, бык 7 тыс. до н.э. овца	фигурки, посуда 6 тыс. до н.э. обжиг	
Балканы			6 тыс. до н.э.	6 тыс. до н.э.	6 тыс. до н.э.	
Украина, Молдавия	Триполье		4-3 тыс. до н.э. пшеница, просо, ячмень	4 тыс. до н.э. бык, свинья	4 тыс. до н.э. статуетки	4 тыс.
Кавказ		7-6 тыс. до н.э.	6-5 тыс. до н.э.	5 тыс. до н.э.	посуда	
Индия	Мергарх  Хараппа, Мохенджо-Даро	8-3 тыс. до н.э. корзины  4-3 тыс. до н.э. амбары	ячмень, пшеница, полба, финики, ююбу 3-2 тыс. до н.э. пшеница, ячмень, кунжут, бобы, хлопок	6 тыс. до н.э. коза, овца, буйвол коза, овца, буйвол, слон	6-3 тыс. до н.э. ремесла, посуда керамика	бассейн каналы, канализация
Средняя Азия	Джейтун	6-5 тыс. до н.э.	6 тыс. до н.э. пшеница, ячмень	6 тыс. до н.э. овца, коза	посуда, статуетки зверей, женщин	
Китай	Яншао	6-5 тыс. до н.э.	4-3 тыс. до н.э. просо, чумиза		5 тыс. до н.э. обжиг	1 тыс. до н.э.
Тайланд			9-7 тыс. до н.э. бобы, перец	неолит - бык, свинья	неолит - керамика	
Перу		7-6 тыс. до н.э.	5 тыс. до н.э. перец, тыква, маис, фасоль	3 тыс. до н.э. ламы	2 тыс. до н.э.	
Мексика	ольмеки	6-5 тыс. до н.э.	5 тыс. до н.э. маис, тыква, фасоль	5 тыс. до н.э. собака	посуда 3-2 тыс. до н.э. обжиг	
Северная Америка	Адена Хоупвелл		1 тыс. до н.э. маис, бобы, табак		1 тыс. до н.э. обжиг	

Семантическое ядро этого архетипа задаёт волевая и целенаправленная деятельность, как основа производственного цикла. Её начало датируют изготовлением орудий при помощи орудий и первыми настоящими ручными рубилами (400-200 тыс. лет)<sup>295</sup>. Переход к качественно новому уровню производства каменных орудий, которые отражают планируемый труд несмотря на обстоятельства, относят к верхнему (позднему) палеолиту<sup>296</sup>, и только таких гоминидов (начиная с форм, переходных к питекантропам), долгое время и было принято считать собственно людьми.

<sup>295</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 СС.239, 241

<sup>296</sup> там же, С. 322-324

Важность деятельности для становления сознания человека подтверждает понятие трудового отбора, когда эволюция начинает идти по пути приспособления к созданным инструментам<sup>297</sup>. Производственному фактору эволюции мы обязаны преимущественным развитием ментальной стороны сознания (у архантропов отмечается интенсивный рост в областях мозга, отвечающих за функции руки и языка). Но поскольку при этом другие участки мозга остаются менее развитыми, эволюция становится однобокой. Эту тенденцию ещё более усиливает *разделение труда* (бытовавшее на Ближнем Востоке уже в VII тысячелетии до н.э.<sup>298</sup>). В современной технократической цивилизации оно зачастую делает человека винтиком в машине производства. Сегодня это лишает нас понимания производственного процесса в целом, которое издревле наполняло смыслом трудовую деятельность человека.

Этот процесс для древних соотносился с жизнью всей природы, и потому был священным. Для земледельца все вещи образовывали четко упорядоченное органическое целое. Работы земледельца сливались в единый цикл, которым заведовала Земля-мать (так римская *Теллура (Terra Mater)* покровительствовала фазам 12-ти работ соответственно 12-ти месяцам года). Эти фазы отражали праздники и мистерии, связанные с посевом и сбором урожая: такие, как Элевсинские, участники которых переживали таинство собственной смерти и возрождения вместе с природой на протяжении тысячи лет.

Роль земледельческого процесса для развития сознания в том, что он фиксировал картину сменяющих друг друга фаз рождения, зрелости и смерти: так раннеземледельческая богиня Чатал-Хююка последовательно предстает девочкой, зрелой женщиной и старухой, которую сопровождает гриф, терзающий труп. Богиню-мать иногда сопровождают молодые боги: девушка или юноша – что может нам напомнить известные позднее пары *Деметры-Персефоны*, *Цереры-Прозерпины* или *Кибелы-Аттиса*, в античной мифологии олицетворяющие образ матери-Земли и её детей-растений.

<sup>297</sup> там же, С.200-202; 366

<sup>298</sup> В раскопанном поселении того периода Иерихоне находят мастерские: в одной изготовлялись орудия из кости, в другом была мясобойня, третье принадлежало резчику бус, что свидетельствует о разделении разных видов производства. Ведение хозяйства предполагает иерархию распределения обязанностей, неизбежно рождая хозяйственный принцип разделения труда (который потом приводит к кастовому размежеванию в Индии или средневековой системе цехов).

Ритмическое постоянство деятельности задаёт смена времен года. Уми-рающие и воскресающие боги растительности, засыхающей осенью и вновь расцветающей весной, для земледельцев олицетворяли порядок смены вре-мен года, служивший основой всей организации жизни. В античном мифе бог подземного мира Плутон похищает у земли-*Демерты* дочь-*Персефону*. В скорби Земля перестает плодоносить, и по приказу царя богов владыка царства мертвых на полгода отпускает свою супругу к матери: тогда земля вновь покрывается растительностью и дает людям урожай. Но каждый год смерть снова отбирает у матери-Земли её дочь-росток, и Персефона добро-вольно нисходит в подземный мир, чтобы не нарушать хода времен.

Безукоризненность исполнения природного закона отражает целомуд-ренная чистота богов растительности (всходы часто сравниваются с моло-дой девушкой, что отражает эпитет Персефоны *Кора* ("девушка")). Харак-терно, что уже у земледельческой богини Чатал-Хююка, несмотря на под-черкнутую функцию рождения, сексуальная символика отсутствует, что со-ответствует задачам архетипа, описывающим чистоту природного процесса.

Египетская богиня урожая *Рененутет* и ее сын *Неперу* ("зерно") состав-ляли аналогичную пару; и этот образ тоже говорит о том, что без смерти не будет возрождения: чтобы зерно проросло, оно должно быть похоронено в земле – "умереть". Это жертва матери-Земли и божества растительности символизирует исполнение высшего закона, стоящего над богами и над людьми. Мировая трагедия смерти и возрождения была залогом благопо-лучной жизни земледельца, уверенного в стабильности чередования фаз природного процесса и потому активно участвующего в нем как сеятель и жнец. Срезание урожая некогда породило идею жертвоприношений: вторга-ясь в природный процесс, человек стремился дать что-то природе, взамен того, что он у неё брал. Но, постигнув закон природного цикла, он более не чувствовал себя виновным в смерти растительности, которая всё равно по-гибла бы зимой: будучи уверен, что жизнь возродится. Это знание лишило почвы сезонные жертвоприношения: которые стали носить чисто ритуаль-ный характер праздников, с культурной идеей победы жизни над смертью (которая осталась лишь мифологическим персонажам). Её отразил египет-ский иероглиф созвездия Девы: где девушка с колосом в руке изображена

стоящей, а сопутствующий ей бог смерти, шакал Анубис идущим, что обозначает постоянство жизни и преходящесть смерти.

Регламентация труда предполагает чередование работы и отдыха, и с тех времён, когда работа носила священный характер причастности к мировому процессу, до нашего времени дошёл священный характер праздников и выходных, с наслаждением плодами труда (хлебом и вином/пивом. Им посвящались отдельные божества, из которых наиболее известен античный Дионис/Вакх). Возможно, древние понимали, что волевая деятельность людей уводит их в сторону от изначальной гармонии жизни. Мистерии и оргии включали те области мозга и души, которые в быту оказывались незадействованными: праздник ликвидировал издержки работы. Необходимость праздников, с весельем, удовлетворением желаний и послаблением нормативным ограничений, отмечал исследователь ритуалов Б. Малиновский<sup>299</sup>.

Архетип земледельческих богов исполняет задачу согласования человеческой воли с истиной естества. Отсюда их функция как богов закона и правосудия. Неслучайно имена греческих богинь времен года *ор*, олицетворяющих цветение, завязку плода и его зрелость, значат также "закон" (Евномия), "справедливость" (Дике) и "мир" (Ирена). Мать-Земля и сам гарантирует порядок, отражающий естественный ход вещей: она не только оберегает поле от воров, следит за тщательностью уборки урожая и его сохранностью (способствуя развитию рациональной функции учёта, как шумерская *Нисаба* ("зерно"), супруга бога счёта и письма), но и за здоровьем людей, исцеляя их своими травами, и верностью клятве: которую в древнем Риме олицетворяла богиня урожая *Фидес*. В знак соблюдения договора существовали обычаи есть землю или обмениваться пучками травы: в знак того, что договор будет соблюден так же свято, как земля растит на себе траву.

К богам справедливости примыкает образ неумолимых богинь-мстительниц (так Дике близка Немезида). Абсолютизм исполнения закона проявляет типический сюжет: если закон оказался нарушен, уходит с лица земли и его исполнитель. Так с концом золотого века удалась на небеса богиня справедливости *Астрея*, превратившись в созвездие Девы. Образ безукоризненного поведения явила индийская *Сита* ("борозда"), родившаяся из

<sup>299</sup> Малиновский Б. Магия, наука и религия. М., 1998 С.57

борозды на поле, которая попросила свою мать-землю взять ее обратно, когда ее коснулось подозрение в супружеской неверности. Безупречность исполнения закона, которую демонстрирует этот архетип, сегодня проявляется, например, в поэтизации работы органов милиции в кинематографе.

Добровольное нисхождение в подземный мир божества растительности проецируется на идею исполнения долга, и этот архетип развивает образ самопожертвования: так шумерская *Гештинанна* соглашается заменить в царстве мёртвых своего брата, умирающего и воскресающего бога цветущей степи *Думузи/Таммуза*. Идею добровольной гибели ради исполнения долга продолжают мифы, уже непосредственно не связанные с чередованием времен: например, индийский миф о *Парвати*, совершившей самосожжение, когда был оскорблён её супруг.

Последовательность работ земледельческого цикла проецируется и на современный уклад жизни: лето – стандартное время отпусков, осень (время сбора урожая, к которому приурочивались мистерии, подобные Элевсинским) – старт деловой активности.

Кульминация архетипа: формирование образа возделанной *матери-кормилицы Земли* и её детей-растений: *умирающих и воскресающих богов* сезонного круговорота, божеств порядка и справедливости.

**Историческая эпоха, свернутая в символ**: создание земледельческих культур (с XI-X тыс. до н.э.); эпоха развитого земледелия с применением сельскохозяйственных орудий.

Социально-исторические функции, формирующие образы и семантику архетипа: 1) земледельческие сезонные работы; 2) функции учёта и контроля урожая; 3) охрана труда и общественного порядка.

#### **Архетипические образы и сюжеты мировой мифологии:**

1. Возделанная земля – мать-кормилица, её изобилие: римская *Церера/Керра* (от *creo* – "творить, порождать, произрастать"), её спутницей считалась *Абунданция* ("изобилие"): она изображалась в облике женщины, сыплющей деньги из рога изобилия. С Церерой сливалась *Теллура* (*terra mater* – "мать-земля"), земля-кормилица. Символ греч. *Деметра* (*Гейя/Деяматер*: "земля-мать") – также рог изобилия, её эпитеты *Хлоя* ("зелень") и *Сито* ("хлеб"). Важная ипостась инд. *Девы* ("богиня"), обретающей разные

персонификации в разной местности, – *Аннапурна* ("богатая пропитанием").  
Связь плодородной земли-матери с водой: рус. *Мать-Сыра-Земля*, иран. *Сура-Анахита* (*sura* – "сырая", *anahita* родственно латин. *humus* – "почва"); герм. *Нертус* (корень *ner* соотносится с влагой глубин). Греч. *Деметра* считается супругой Посейдона. Япон. бог земледелия *Та-но ками* живёт в воде.

Ассоциация влажной земли и молодого ростка со змеёй: облик змеи имеют египетская мать-земля *Рененутет* (*Термутида*) и ацтекская *Коатликуэ* ("наша змеиная мать"). Литовскую мать-Землю *Жемину* (*Мате Земе*) просили защитит от укуса змей. Имя римской богини умирающей и воскресающей растительности *Прозерпины* от *pro-serpo*: "ползти вперёд, прорастать", тот же корень в слове *serpens* – "змея".

2. Умирующие и воскресающие боги растительности – дети матери-земли. *Персефона/Прозерпина* (этрусская *Ферсифай*) дочь *Деметры/Цереры*, которую похищает бог подземного мира, отпуская её на землю весной, когда природа расцветает, и забирая обратно осенью. Античный *Дионис/Вакх*, изначально бог земледелия и хлеба, научивший людей пахать, – сын *Семелы*, фриг. соответствия *Деметры*. Егип. *Непери* ("зерно") – сын хранительницы урожая *Рененутет*, про которого говорилось: "Непери живёт после того, как умер". Шумер. бог цветущей степи *Думузи/Таммуз*; финик. бог растительности *Эшмун*; греч. *Адонис*, рождённый из ствола дерева и раненный на охоте кабаном, умирающий в конце лета и возрождающийся весной; фриг. *Аттис*, любимец матери-земли *Кибелы*, олицетворявший срезаемые серпом злаки; герм. *Бальдр*, убитый веткой омелы, символизирующей дух дерева.

Японская *О-Гецу-химе* ("богиня великой пищи"), мать аграрных божеств, отвечающих за земледельческие работы и стадии роста злаков: её тело рассек мечом месяц *Цукуёми*, и из него возникли все виды семян. Ацтекский образ юной девы *Майяуэль*, вышедшей из подземного мира, обратившейся в дерево и изрубленной на куски: из них в поле выросли злаки.

3. Учет и контроль (за уборкой урожая): егип. богиня жатвы *Рененутет*; шумер. *Нисаба* ("зерно") – богиня счёта, письма и астрологии. И.е. корень *teh*: созреть, собирать урожай (англ. "tow": *жать*) означает и "мерить".

4. Земледельческий цикл как основа упорядочивания времени: римская *Теллура* ведала 12-ю работами землепашца, по числу месяцев года.

Природный цикл как воплощение закона. Бесперебойность процессов роста и созревания зерна как образец земного порядка и справедливости: греч. богини времён года *оры/горы* (имя связано с *horos* – "время" и родственно рус. словам "пора" и "спориться") – дочери богини законности Фемиды: *Евномия* ("благозаконие") олицетворяла рост растений, *Дике* ("справедливость") – цветение, а *Ирена* ("мир") – зрелый плод. Эпитет Деметры – *Фесмофора* ("законодательница"). Её дочь *Персефона* помогает вершить суд над душами. Имя слав. бога растительности *Прове/Поревита* связывают со временем года "пора" и со значением "правый, справедливый".

5. Соблюдение (временного) порядка – основа удачи: рим. *Фортуна* изначально воплощала смену времён года, и её имя означало "пора, принесение", восходя к и.е. корню *bher* – "брат, нести" (отсюда же рус. "беременная"). Нарушение порядка – причина бед: хеттский миф о боге степи *Телетинусе*, перепутавшем сапоги и уснувшим в своем царстве, в результате чего наступила засуха. Рус. слово "невзгоды" (первоначально, "безгодье") означает "нево время", и аналогично в греческом языке *aoros* с тем же значением происходит от *a-oros* (буквально, "не-время").

#### 6. Чистота и безупречность богинь земли и растительности.

Образ девственности как безупречности протекания природного процесса: частое сравнение всходов злаков с молодой девушкой, эпитет греч. Персефоны *Кора* ("девушка"); у шумеров одно из имен богини земли *Нинсикилла*: "госпожа чистоты" или "госпожа-девственница". Лат. название созвездия Девы, связанного со сбором урожая: *Virgo* (означает "рождающая человека"). Подобно этому, индийское название этого знака *Капуа* ("девушка") восходит к ностратическому *kkaṇa* – "рождать".

Абсолютизм исполнительниц закона, уход с лица земли во имя исполнения закона или если он оказывается нарушен: греческая богиня справедливости *Астрея*, не в силах вынести беззаконие, удалилась на небо, став созвездием Девы. Инд. *Сита* ("борозда" от и.е. *se* – сеять, ср. греч. *сито* – "хлеб, мука"): вернулась в землю, откуда родилась, когда подозрение в измене поставило под сомнение её чистоту. В полинезийском мифе образ не терпящей осквернения чистоты – дочь бога лесов *Хине*, которую тот взял в жены: узнав, что он – её отец, Хине скрылась в подземный мир.

Образы самопожертвования и добровольной гибели ради исполнения долга: шумер. *Геитинанна*, соглашающаяся заменить в царстве мёртвых своего брата, бога цветущей степи *Думузи/Таммуза*; греч. *Антигона*, похоронившая тело брата вопреки запрету и погребённая заживо; греч. миф об *Алкесте*, супруге Адмета, согласившейся вместо него сойти в Аид; инд. *Парвати*, совершившая самосожжение ради супруга Шивы.

7. Неотвратимость закона в образах богинь-мстительниц: греч. *Немезида* (*nemesao* – "справедливо негодую") следит за справедливым распределением благ среди людей, карая беззаконие; её символы – весы, меч (как и у Астреи), плеть и крылья, подчёркивающие быстроту воздаяния. Богиня возмездия *Адрастея* ("неотвратимая"), у орфиков воплощение законов Зевса и Кроноса, у Платона она устанавливает круговорот душ. Егип. богиня-мстительница *Мафдет* в образе быстро бегущего гепарда, атрибутами которой служат палка и нож, принимает участие в загробном суде над душами, её сестра-близнец *Сешат* исполняет роль учетчика-писца в подземном мире.

8. Земля как символ верности клятве: обычай славян есть землю, произнося клятву, а при заключении мирных договоров обмениваться пучками травы. В древнем Риме верность клятве олицетворяла *Фидес* ("вера, верность") в образе старой женщины с колосьями и плодами в руках.

9. Очищающая и исцеляющая функция возделанной земли: и.е. корень *ker* – "расти, породить" (в имени римской Цереры) получает значение "очищать, чистить" (в греч. *koreo*). Индейская возделанная земля *Тласольтеотль* ("пожирательница экскрементов"). Целители – егип. Земля *Рененутет*, рус. *Мать-Сыра-Земля*, индейск. мать-земля *Мезуккумик Окви*, шумер. богиня Земли *Нинхурсаг*; кит. "божественный земледelec" *Шэнь-нун*, афр. бог растений *Осунган*, финик. бог растений *Эшмун*, наделённый властью воскрешать мёртвых и в античном мире отождествлённый с Асклепием.

10. Праздники уборки урожая с питьём пива и вина как часть земледельческого цикла. Балт. *Самбарис*: божество земли и пива – и *Цероклис*: бог полей и злаков, именем которого назван хмельной напиток. Индейский *Шипе-Тотек* связан со сбором урожая и опьяняющим напитком. Из костей-семян *Майяуэль* вырастают опьяняющие растения. Егип. бог зерна *Неперу* – также и бог пива, а имя шумер. *Геитинанны*, замещающей в подземном

царстве своего брата Думузи, переводится как "виноградная лоза". Хет. *Телепинус*, после засухи возвращаясь к людям, приносит с собой мешок с "зерном полей и вином", вешая его на вечнозелёное дерево жизни. *Осириса* называли "владыкой силы хлеба и виноградной лозы".

Умирание и воскресание бога растительности как основа мистерий участия в природном круговороте жизни и смерти. Элевсинские мистерии *Деметры и Персефоны*, церемонии оплакивания *Аттиса, Адониса* и *Бальдра*. Оргии в честь античного *Диониса/Вакха* и этрусского бога растительности *Фуфлунса*. В Риме, кроме Вакха, был бог *Либер* ("свободный") и богиня *Либеры*, связанные с временем убранного урожая, когда можно расслабиться. Связанный с их именами глагол *libare* означает "отведывать" и одновременно "посвящать", отражая священный характер церемоний возлияния.

**Подсознательный ассоциативный ряд, формирующий семантическое поле архетипа:** производительная деятельность – циклическая смена времен года – чередование жизненных фаз – последовательность – порядок – учёт и контроль – исполнение закона – неотвратимость – абсолютизм – безупречность – бесперебойность работы – чередование работы и праздников – участие в едином природном процессе – Земля как единый организм – органическая целостность – девственность – чистота – забота о здоровье - смерть и возрождение (растительности) – добровольное принятие смерти во имя долга – самопожертвование – воскресение после смерти.

**Ценности:** порядок, здоровье, работа, отдых, трудолюбие, исполнение долга, служение, самопожертвование, моральная чистота, порядочность. Архетип формирует деловые качества (практичность, хозяйственность, оперативность), исполнительность, способности к воспитанию и обучению.

**Религиозные и философские идеи,** производные от данного архетипа:

1. Важность производственной деятельности (трудового отбора) для становления человека (Ф.Энгельс).
2. Религиозная идея возрождения после смерти, во многом опирающаяся на мифологему умирающих и воскресающих богов растительности.
3. Психоаналитический акцент на ритуалах перехода (инициации) как переживании процесса смерти и возрождения, ради воссоздания жизненной целостности (Дж. Кэмпбелл).

4. Образ Земли (Вселенной) как единого живого организма (в идеях немецких романтиков (Гёте) и русского космизма (В.И. Вернадский)).

5. Экологические идеи: следования природной закономерности жизни ("идеал почтения к естественным системам" Ласло), взаимосвязь всех явлений ("единая экология" Капра и Несса), ограничение антропоцентризма во имя прав животных и растений ("новая этика Земли" О.Леопольда, "неогуманизм" П.Р. Саркара), экология мысли и творческого процесса (Д. Бом).

### 3.8 ПРАОБРАЗ СОЛНЦА И ЛЕГЕНДАРНЫХ ГЕРОЕВ – АРХЕТИП САМОБЫТНОСТИ И СОВЕРШЕНСТВА

**Генезис архетипических представлений.** Солнце в мифах поначалу не играло самостоятельной роли, хотя издревле мыслилось оком небесного бога. Солнечный свет был столь привычен, что никогда не поражал воображение человека так, как бушующее море, гроза или Луна во мраке ночи. Поэтому древнейшие мифы не отводят светилу центрального места. "Поклонение солнцу далеко не повсеместно среди примитивных племен, хотя на высших ступенях религии оно обнаруживается повсюду на Земле,"<sup>300</sup> – констатирует мифолог Э. Тайлор. У шумеров бог солнца Уту занимал второстепенное положение. В Эламе, согласно тексту 23 в. до н.э., солнцу Наххунте отводится пятое место<sup>301</sup>. Имя семитского солнечного бога Шамаш одного корня со словом "слуга", что подтверждает его служебное положение.

Усиление почитания Солнца наблюдается во 2-1 тыс. до н.э., в высоко развитых культурах, и оно тесно связано с развитием индивидуальности человека и его творческим процессом: изобретением *колеса*. В бронзовом веке находят культовые предметы в виде колёс, которые можно считать символами светила. Образ Солнца-колеса возводится в ранг покровителя цивилизации, напоминая о роли кузнеца, который стоял у её истоков. В мифах на Солнце может помещаться кузница или наковальня божественного коваля.

Знак солнца-колеса: круг с точкой посередине, запечатлённый иероглифами Египта и Китая, – палеолитический символ небосвода<sup>302</sup>, он возник то-

<sup>300</sup> Тайлор Э.Б. Первобытная культура. М, 1989 С.411

<sup>301</sup> Хинн В. Государство Элам. М., 1977 С.44

<sup>302</sup> Голан А. Миф и символ. М, 1993 С.24

гда, когда человечество ещё не знало колес. Но светило присвоило его себе, и это свидетельствует о его доминирующей роли по отношению к Небу. С солнцем начинает ассоциироваться роль небесной оси: и у славян, скифов и народов западной Европы в честь солнца устанавливаются шест с колесом наверху (существовавший ещё в неолите)<sup>303</sup>. Наряду с другими солярными божествами, в мифологии возникают особые боги солнечного диска, такие как египетский *Атон*, скифский *Колоксай* ("круг-царь") и славянский *Хорс*.

Как колесо, которое катится по Небу, другой гранью касается Земли, и ночью скрывается под землёй, светило олицетворяет всеохват мира (отсюда образ 3-х солнц, соответствующих 3-м фазам суток). День солнечный бог проводит на земле, обозревая мир и наделяя его своими дарами, а ночью спускается в подземное царство, где светит мертвым и сражается с силами тьмы – так египетский *Ра* ведет битву со змеем Апопом. Поэтому солнце связывается с героической функцией. Множество героических мифологий имеют солнечную структуру, как указывает М. Элиаде: "Герой уподобляется Солнцу. Подобно Солнцу, он сражается с тьмой, спускается в Царство Смерти и выходит оттуда победителем."<sup>304</sup> Яркий образ героя, связанного с семантикой солнца, – семитский *Самсон*, чьё имя родственно названию солнца (Шамеш), сила которого была в волосах, ассоциирующихся с солнечными лучами. В мифах герои часто побеждают льва, грива которого подобна светилу. Солнце ассоциируется с яркостью человеческой индивидуальности и её талантами (так Аполлон покровительствует музам).

За изобретением колеса последовало распространение *колесных повозок*, которые позволили охватывать большие пространства, что положило начало образованию империй. Боевые колесницы упоминаются в хеттской клинописной таблице XIX века до н.э., повествующей о завоевательном походе царя Анитты, и во всех ранних индоевропейских текстах (крито-микенских, переднеазиатских, ведийских)<sup>305</sup>. Поэтому Солнце соотносится с конём, что ассоциируется и с быстрым движением светила по небу. Для кельтов лошадь была символом солнцестояний, у многих народов лошадей приносили в жертву светилу. Боги солнца (хеттский *Эстан*, греческий *Гелиос*, балтий-

<sup>303</sup> Голан А. Миф и символ. М, 1993 С.25

<sup>304</sup> Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994 гл.3 "Священность природы и космическая религия"

<sup>305</sup> Хрестоматия по истории Древнего Востока. под ред. В.В.Струве и Д.Г.Редера. М., 1963 С. 304-306

ский *Сауле* и др.) правят упряжками коней; возникает образ солнечного коня (индийский *Дадхикра*). В Евразии существовали поверья, что лошадь обладает даром всевидения, характерным для солнечного божества. На лошадей похожи древнейшие изображения популярных в Китае драконов, летающих по воздуху и обладающих магической властью.

Смысл образования империи сохранился в индийском жертвоприношении коня: до этого год конь свободно бродил по территориям, которые должны были признать верховенство царя во время жертвоприношения. В Греции покровителем полоненных земель был солнечный бог *Аполлон*.

Во главе империй становился человек, доказавший право на власть личными качествами. Соответствуя представлению об исключительной личности, Солнце служило эпитетом наиболее великих правителей всего мира (можно вспомнить китайских императоров, Владимира Красно Солнышко или Короля-Солнце Людовика XIV-го). К богине солнца *Аматэрасу* возводят свой род японские императоры. Сыном Солнца-*Ра* считался египетский фараон с начала III-го тысячелетия до н.э. (имя Ра появляется в титулах фараонов в 27 в.<sup>306</sup>). Церемония коронации ведет начало от образа короны солнечных лучей. Инки верили, что их предки были детьми солнца-*Инти*, который послал на Землю сверкающего героя *Манко Капака* и его сестру – первых царя и царицу, чтобы они цивилизовали дикие народы.

Как символ человеческой индивидуальности и освоенного ею мира, солнечный архетип утверждает свою собственную власть и независимость от царя богов. Так Аполлон спорит с Зевсом, китайский солярный бог *Янь-ди* сражается с громовержцем *Хуан-ди* или индийский *Сурья* с Индрой. Светило, посылающее земле тепло, выступает соперником бога дождя. Но, как туча закрывает солнце, солярный бог терпит поражение. Солнце мало где утвердилось в роли главного бога (показательно, что попытка египетского фараона Эхнатона во II-м тыс. до н.э. сделать солнечный диск единоличным правителем не увенчалась успехом). Ведь Солнце – не вся природа, но лишь её отдельный объект, и оно всегда было символом близкого людям, доступного и создаваемого ими мира. Воплощая постоянство, оно ассоциировалось с женским образом (яркий пример чего являет индоевропейская мифология

<sup>306</sup> Хрестоматия по истории Древнего Востока. под ред. В.В.Струве и Д.Г.Редера. М., 1963

и язык<sup>307</sup>). Поэтому оно не стало символом власти природы над людьми, и правителем пантеона остался громовежец. "Царь стоя кланяется богу грозы, он стоя не кланяется богине солнца," – говорится в хеттском тексте<sup>308</sup>.

Обозначая человеческую индивидуальность, её природные способности и таланты, солнечная мифологема даёт ключ к пониманию конфликта индивидуальности и общества. Личная сила и обретаемая человеком самостоятельность, которую символизирует солнечный архетип, не может противостоять глобальным законам природы и коллективным традициям общества, которые воплощает громовежец. Мифы часто повествуют о трагическом конце героев, которые выступают гордыми одиночками, вступающими в неравную борьбу с законами устоявшегося бытия. С героическим архетипом связан сюжет наказания за гордость и дерзость или противодействие богам: так германскому герою *Старкаду* громовежец Тор предрекает, что в каждую из трёх жизней он совершит преступление, забудет всё им сочиненное, испытает ненависть простых людей и не получит удовлетворения в конце пути. Это закономерный удел индивидуальности, отделённой от общества, но сочувствие вызывает герой: эта мифологема обозначает этап, когда общество уже достигло своего расцвета и будущее теперь – за личностью.

Утверждение индивидуальности, которое символизирует солнечный архетип, тесно связано с высоким материальным уровнем развития цивилизации. Слово "*цивилизация*" непосредственно происходит от *civis*: "*город*", и под ней понимается нечто, выстроенное людьми независимо от природы. А потому её началом можно считать поселения с наземными *строениями*. Дом становится центром жизни человека. Раскопанные фундаменты Эйнана (натуфийская культура, X тыс. до н.э.) или Джармо (Междуречье, VII тыс. до н.э.) показывают, что поначалу каменные дома были круглые, а в центре помещался очаг<sup>309</sup>. Так древние строители, тяготея к естественной форме шатра, которую в природе являет небо, воспроизвели символ солнца: круг с точкой посередине. Первым постройкам – примерно 200 тысяч лет, и они

<sup>307</sup> Индоевропейское слово *sau*, обозначающее светило, женского рода. Женский облик имеют индийская дочь Савитара *Сурья*; балтийская *Саулес*; германские *Сунна* и *Соль*; скандинавская золотоволосая *Сив*. У семитов солнце также предстаёт в облике богини: семитская *Шапанш*; йеменская *Шамс*.

<sup>308</sup> Ардвинба В.Г. Ритуалы и мифы древней Анатолии. М., 1982 С.62

<sup>309</sup> Мелларт Дж. Древнейшие цивилизации Ближнего Востока. М., 1982

говорят о возможности заселения территорий, ранее не приспособленных для жилья. В отличие от миграций, формирующих мифологему Неба, это расширяет ближний ареал обитания человека и делает его более плотным.

Цивилизацию характеризует богатство и разнообразие форм, которое уже отличает друг от друга первые культуры X-V тысячелетий до н.э. На Ближнем Востоке с VIII-го тыс. до н.э. существуют поселения с храмами и мастерскими, которые являются центрами округа. С VII-го тысячелетия обжигают керамику, начинают прясть и ткать, посуду украшают изображениями людей и животных, дома красят и отделывают изнутри, а стены святилищ покрывают росписями. Такой уровень культуры достигает идеала цивилизации как базового уровня жизни, на который опирается достоинство современного человека: все основные достижения быта – посуда, одежда и радующая глаз повседневная эстетика – там уже были.

Искусство служит критерием того, как люди осознают богатство внешних возможностей. Правда, производство способствовало появлению искусства: по точности ударов на орудиях археологи определили, что работа шла под музыку – под ритмические песни легче было работать<sup>310</sup>. Но прежде всего искусство является символической деятельностью и возникло как осмысление человеком мира и себя в нем.

В Эйнане находят и реалистические, и схематические рисунки – и это свидетельствует о развитии символического восприятия. В росписях Чатал-Хююка в орнаментах во множестве встречаются руки, рога, кресты и много других символов. Сама способность к символизации связана с развиваемой солнечным архетипом функцией центрирования: сознание перемещает внутренний центр собственной индивидуальности в объекты ("освещает" их собственным светом), что формирует пантеистическое восприятие и мифы о богах, становится основой искусства и собственно человеческого мышления (как говорил об этом Э. Кассирер), и подводит к философскому представлению о предметности разума и наличию у человека своего "мира" (М.Шелер).

Внимание к индивидуальности тоже начинается с символического самообозначения. Уже 200 тыс. лет назад люди использовали охру, разрисовывая свои тела. Красный цвет охры – первый, который стали различать люди,

<sup>310</sup> Бюхер К. Работа и ритм. СПб., 1889 цит. по История первобытного общества. М., 1983 С.404

кроме противопоставления тьмы и света: черного и белого<sup>311</sup>. На камнях и копьях он обозначал кровь убитых животных, а в орнаментальных росписях символизировал Солнце и жизнь, в то время как черный (цвет сжигающего добычу костра) обозначал понятие смерти.

Символическое самообозначение стояло у истоков культурной индивидуализации. Уже 50 тыс. лет назад у групп была своя символика, отличавшая их от соседей. Отличий поначалу было немного, и основными символами служили рисунки круга (небо) или креста (свастики: инструмента для добывания огня), но это закладывало основы многообразия культур. Орнаментальное искусство показывает такие локальные различия, как выделение числа 3 на западе Европы, креста с 4-мя концами на востоке – два этнокультурных варианта первобытного художественного творчества, тесно связанные с мифологемой Солнца<sup>312</sup>. В мифах с Солнцем ассоциируются также числа 8, 9, 10 и 12 – новые для мифологии и языка (так "восемь" – производное от семи, а "девять" в романских языках связано с корнем "новый"), которые выражают многообразие и полноту всеохвата мира.

Связанное с понятием жизни во всём её многообразии, Солнце обозначает её единство и целостность. Подобно тому, как индийский бог Солнца *Савитар* дарит жизнь, лечит и исправляет грехи, архетип, заведующий символическим мышлением, ликвидирует кривизну инструментального пути эволюции, возвращая людей к целостности их природной личности. Искусство помогает преодолеть неравноправие полушарий, возникающее в процессе развития языка слов и трудового отбора.

Через семантику центра (жизнедеятельности) солнце ассоциируется с сердцем: которое в сменяющих мифологию мировых религиях мыслится средоточием и главным органом духовной жизни личности.

**До-историческая эпоха формирования архетипа:** символическое самообозначение (по меньшей мере 50 тыс. лет), развитие искусства (200 тыс. лет). **Историческая эпоха, свернутая в символ:** изобретение колеса и распространение колесных повозок (3 тыс. до н.э.), охват значительных территорий, создание обширных царств (империй).

<sup>311</sup> История первобытного общества (под ред. Бромлея Ю.В.) М., 1983 С.404-405

<sup>312</sup> там же, С.406

Социально-историческая функция, формирующая образ и семантику архетипа: царь-объединитель земель (император/фараон).

Кульминация архетипа: признание самоценности и обожествление яркой индивидуальности (в образе императора/героя), *солярный культ*.

### **Архетипические мифологические образы, символы и сюжеты:**

1. Солнце-колесо: слово "*солнце*" и имена солнечных богов: индийского *Сурьи*, балтийской *Саулес*, германских *Сунны* и *Соль* ведёт начало от и.е. слова *круг* ("*хоро/коло/соло*"). Солнце называется колесом в "Ригведе" и "Эдде", в русском и литовском фольклоре. В виде колеса изображался армянский бог Солнца *Арэв*.

Обожествление диска солнца: егип. *Атон/Йати* ("видимое солнце"), скифский *Колоксай* ("*круг-царь*"), славянский *Хорс*. Крылатый солнечный диск – эмблема хурритского *Шимиге*, урартского *Шивини* (от *siv* – "*свет*"); аккадского *Ашшура*, семитских *Малакбела* ("*посланец Балу*") и *Ярихбола*, гонца Солнца-Шамаша. Шарообразная форма инд. *Вивасвата* и колесничего Солнца *Аруны*.

Солнце-мяч: в Индонезии сохранилась игра с горящим мячом; ритуальные игры с мячом амер. индейцев.

2. Колесница солнца: семит. *Малакбел*, летящий по небу на колеснице, запряженной грифонами. Лучи индийского *Сурьи* ("*солнце*") уподобляются семи кобылицам, везущим его колесницу. В колеснице со сверкающими медными колесами, запряженной огненными конями, изображаются индийский бог Солнца *Савитар* и балтийский бог/богиня Солнца *Сауле*. В китайской мифологии мать солнц *Си-хэ* по очереди вывозит их на Небо в повозке, запряженной конями. Греческий ослепительный *Гелиос* ("*светящий*") правит золотой колесницей, как хеттский "лучезарный" *Эстан/Истанус*.

Солнечные кони: инд. *Дадхикра*, быстрый, как птица, конь солнечного бога *Сурьи* *Эташа* ("*пёстрый*"), белый конь *Уччайхиварас*: изначально он принадлежит Индре, но в "Рамаине" уже фигурирует как конь солнца-Сурьи; зори-близнецы *Ашвины* ("*рожденные от коня*"), имя которых родственно и.е. *ekwos* и лат. *equus* ("*лошадь*") и нашему слову "*конь*", их балтийский родственник *Усиньш* – олицетворение Солнца и отец зорь, мчащихся по не-

бу на конях. Представление о двух зорях, везущих колесницу Солнца нашло отражение в германском образе коней *Хорса* и *Хенгерста*. Корень имени Хорсы, обозначающий лошадь, ассоциируется с именем славянского бога солнечного диска (Хорс) и, возможно, родственен слову "колесо".

Славянский *Дажьбог* изображался в образе Солнца-всадника, скачущего на коне. Для кельтов лошадь была символом солнцестояний. В древней Иудее и на острове Родос Солнцу посвящали колесницы с конями, в Персии, Европе, Татарии, Индии светилу приносили в жертву лошадей.

Образ крылатого коня: инд. *Таркишья*, отождествлявшийся с золотым орлом Гарудой; греч. *Пегас*; образ распространен в Дагестане и у других северокавказских народов, в иранских сказаниях и русском народном искусстве.

3. Всеохват неба и земли, троичность Солнца: три солнца египтян: утреннее *Хепри* ("возникающее"), дневное *Ра* (от ностр. *re`A* – "дневной свет") и вечернее *Атум*. Троичность солнца у инков; индийский небесный бог *Варуна* может изображаться трёхглазым. Отсюда частое деление года на три части (в древней Греции, Индии, Тайланде). Образы троичности солнца находят ещё в палеолите<sup>313</sup>. Сегодня знак трёх солнц – эмблема пакта Рериха: образ защиты мировой культуры.

4. Солнце как мировая ось: столпом неба называют индийского *Сурью*. Индийское название мирового дерева ашваттха переводится как "лошадиная стоянка", и германские ритуальные столбы, символы мировой оси, назывались именами коней *Хорсы* и *Хенгерста*. Постоянство солнечного цикла: сопоставление солнца с перелётными птицами.

5. Всевидение Солнца (солнце как глаз): Всевидящий прорицатель *Аполлон* покровительствует оракулам, как вавилонский бог Солнца *Шамаш*. Инд. *Сурья*, око богов Митры и Варуны, озирает мир, чтобы исправить зло. Семит. богиня Солнца *Шапаш*, наделённая даром всевидения, помогает найти в царстве мёртвых тело громовержца Баллу. Подобно этому, *Гелиос*, лучезарным взором проникая в глубины Аида, находит Персефону. В сказках Европы и Азии всевидение переходит на связанный с солнцем образ лошади.

6. Щедрость и доброта светила, связанная с ним семантика блага и самой жизни: родство имени *Хорса* слову "хорошо"; "арэв" ("солнце") у армян

<sup>313</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.142; 147

в переносном смысле – жизнь; имя инд. *Савитара* означает "порождающий"; егип. *Атон* или *Атум* предстают творцами жизни. Роль дарителя в имени славянского "подателя благ" *Дажьбога*. Всегда благожелателен к людям шумерский бог Солнца *Уту*; у африканского племени кондов бог солнца *Белла-Пенну* – олицетворением добра; бразильские племена ботокуды и пуэльчи также приписывают Солнцу всё самое доброе; солнце-*Курикавери* – самый щедрый и могущественный бог индейцев тарасков и т.д.

Типичный образ щедрых рук Солнца: *Савитар* именуется "широкору-ким", даруя богатство, счастье и долгую жизнь; множество дарящих рук – у егип. *Амона* и т.д.

Забота солнечного бога о злаках: Солнце символизировал круглый каравай хлеба. Плодородию полей покровительствовали египетские боги Солнца. Японская богиня Солнца *Аматэрасу* ухаживала за рисовыми полями. Китайский бог Солнца *Янь-ди* считался первым, кто посадил в землю зерна.

Представление о богатстве, которое дарует людям Солнце, подтверждает ассоциация блеска солнечных лучей с золотом: мифический жрец Аполлона *Хрис* носит имя "золотой", *Гелиос* носит золотой шлем, индейский *Курикавери* дарует золото, славян. *Дажьбог* – бог золота и серебра и т.д.

7. Ассоциация лучей солнца с золотыми волосами и гривой льва: армян. бог Солнца *Арэв* – юноша с золотыми волосами, изображался сидящим верхом на льве. В Египте матерью солнца считалась львица *Менкерот*. Название льва у нас и в Европе происходит от имени аккадского чудовищного *Лаббу*, нарисованного на небе ветром-Энлилем: его побеждает бог бури Тишпак. В древнем Египте созвездие Льва отмечало точку летнего солнцестояния, когда воцарялась сильная жара, начиналось таяние снегов в горах, откуда тек Нил, и происходили его разливы.

8. Солнце-целитель: покровители врачей – египетская львица *Сехмет*, *Аполлон* и *Гелиос*. Сыном Аполлона считался врач *Асклепий*, воскрешавший людей; дочь Гелиоса – волшебница *Цирцея*, а внучка *Медея*, умевшие готовить из трав волшебные напитки.

Ассоциация солнца с мёдом: инд. *Сурья* и зори-*Ашвины*, лечат мёдом; "пчелиным богом" называется бог солнечных зорь *Усиньш*. Хлеб с мёдом – символ ацтекского солнца-*Уицилопочтли*.

9. Солнце – покровитель и символ императоров. Сыном Солнца-*Ра* считался египетский фараон: имя солнца-*Ра* в титулах фараонов появляется в 27 в. до н.э. От богини Солнца *Аматэрасу* вели свой род японские императоры. В религии Перу Солнце-*Инти* мыслилось предком и основателем правящей династии инков, члены которой составляли особую солнечную касту.

Солнце как главный бог: в мифологии Египта, Японии и Перу, солнце олицетворял верховный ацтекский бог *Уицилопочтли*. От образа солнца ведёт начало корона как символ царской власти.

10. Солнце-герой и покровитель индивидуальных талантов, связь героики с солнечной символикой (в частности, образом льва): шумерский бог Солнца *Уту* – покровитель эпических героев; греч. *Аполлон*: отец музыканта Орфея и врача Асклепия; греческий *Беллерофонт*, победитель огнедышащей химеры и обладатель крылатого коня *Пегаса*; *Геракл*, победивший немейского льва, двенадцать подвигов которого соответствуют числу солнечного цикла; семитский *Самсон* ("солнечный"), победивший льва и полчища врагов; инд. получеловек-полулев *Нарасинха*, одолевший непобедимого царя. Ацтекский *Нанауатль*, когда мир был погружен во тьму, бросился в жертвенный костер и возродился в виде светила. Другой индейский герой *Бочика*, отождествляемый с солнцем-*Суэ*, спас мир от потопа, золотым посохом расщепив скалы, чтобы вода схлынула под землю, и приняв облик светила, высушил оставшиеся от потопа болота.

Ежедневный спуск солнца в подземный мир и его сражение с силами ночи и мрака: шумер. бог Солнца *Уту* каждую ночь опускается в царство мёртвых, принося им свет, тепло и еду; еженощное сражение егип. *Ра* со змеем Апопом; ацтек. *Тонатлиу* ("солнце") вынужен каждый день побеждать силы мрака. В сказках змей поглощает (похищает) солнце, его возвращает людям герой, вступающий с ним в битву (замещая самого солнечного бога).

Спуск героев в подземный мир: *Гильгамеш*, *Геракл*, *Эней*, *Одиссей* и др.

Сюжет наказания за гордость и дерзость или противодействие богам: греч. *Аполлон* спорит с Зевсом, посылающем его в наказание пастухом к земному царю; *Беллерофонта* сбрасывает наземь его конь Пегас; миф о *Фатоне*, который взялся управлять колесницей солнца-Гелиоса, но не справился и был поражен стрелой Зевса; уничтожение Зевсом гордого рода лю-

дей, созданных *Прометеем* (чьё имя мифолог Дешарм соотносит с индийским названием инструмента для добывания огня "*прамантха*"<sup>314</sup>: от которого происходит солнечный символ свастики); наказание Прометея, мифы о *Ниобе*, *Арахне*, *Мисене*, *Лаооконе* и др.; герм. история героя *Старкада* и т.д.

11. Разрушительная сила палящего солнца: аккадский миф о Лаббу (выше) и египетский о львице *Сехмет*, посланной уничтожить человеческий род. Легенда о сжигающей землю колеснице *Гелиоса*, с управлением которой не справился его сын Фаэтон. Китайский стрелок И вынужден сбить с неба лишние 9 солнц, оставив только одно.

Соперничество Солнца с царём богов, победа громовержца над солнечным богом: инд. *Индра* одерживает победу над *Сурьей*, молниями разбивая его колесницу; а в "Махабхарате" его сын *Арджуна* ("*серебряный*") поражает стрелой сына Сурьи *Карну*. В армянском мифе охотник стреляет в Солнце, у нанайцев стрелок ранит его, и потому оно каждый день клонится к западу; тот же сюжет – в мифах сев.-амер. индейцев. Китайский бог солнца, юга и лета *Янь-ди* уступает в битве главе пантеона *Хуан-ди*, зачатоуму от луча молнии. В хуррит. мифе судья *Серебро* грозит смертью крылатому диску Солнца *Шимиге*. *Зевс* поражает молнией возникшего солнечной колесницы *Фаэтона*. Аккад. громовержец *Тишпак* уничтожает солнечного льва *Лаббу*. Для мифов характерен также образ *орла*, побеждающего и терзающего *льва*.

12. Числа восемь, девять и десять, выражающие идею множественности и всеохвата. Латышский *Усиньш* едет по небу на девяти конях. Конь, ассоциирующийся с солнцем, может быть восьминогим, как скакун царя *Огненного Щита* из русской сказки, или скандинавский *Слейпнир*, возящий на себе Одина. В китайской мифологии у небесной богини *Си-Хэ* десять детей-солнц. В бытовой резьбе по дереву и вышивках небесное светило символизируют восемь лучей<sup>315</sup> – в отличие от громового знака с шестью лучами.

13. Восьмилучевая звезда, крест и свастика как солярные символы. Крест – один из самых частых символов раннеземледельческих культур Передней Азии и Европы. Образ свастики возводят к крестообразной установке, с помощью которой добывали огонь. Свастика, как и крест, становится

<sup>314</sup> Блаватская Е.П. Архаический символизм религий мира. М., 1992 С. 650-660

<sup>315</sup> Рыбаков Б. Язычество древних славян. М., 1981 С.296

солнечным символом (например, в Индии) и воплощает также идею четырёх времен года, фиксируя поворот каждой солнечной фазы: так у ацтеков свастика в круге обозначала год, а крест в круге – день. Значение свастики, находимой в Малой Азии уже 7-6 тыс. до н.э. и в неолите встречающейся в Иране, Индии, Европе, на Крите, возрастает в эпоху бронзы: она распространяется на Кавказ, Западную Сибирь, Среднюю Азию<sup>316</sup>. В силу семантики доброты и щедрости светила свастика стала символом счастья (не только в Индии, но древней Греции и других местах).

**Ассоциативно-образные ряды, формирующие семантическое поле:**

Солнце-колесо: творческий процесс (кузница, наковальня, жар огня, раскаленный металл) - колесница - кони - всеохват мира - многообразие и полнота (числа 8, 9, 10, 12) - всевидение - постоянство круговорота (перелётные птицы, конь-птица) -

Солнце-центр: тепло энергии - доброта, щедрость, сердечность (сердце) - дарящие руки солнца - благо - самостоятельность, самобытность, таланты - совершенство индивидуальности и блеск материальной цивилизации - строительство городов и красота домов -

Солнце-герой: закат как спуск в царство ночи - борьба с силами мрака - героизм - сияние славы - император как победитель - корона царей - золотые волосы - грива льва -

Оппозиция солнца с тучами/громовержцем: невозможность человеку сравниться с богами - конфликт индивидуальности и общества - гордость и гибель героя.

**Ценности** и качества: природные таланты и способности, целостность индивидуальности и её жизненное творчество, достоинство, благородство, рыцарство, великодушие, самоотдача; материальный уровень цивилизации, эстетика быта.

**Религиозные и философские идеи, проявляющие данный архетип:**

1. Одушевление окружающей реальности и наделение её символическим смыслом; пантеистическое мировосприятие, анимизм (у Э. Тайлора).

2. Обращение к целостности человека, его индивидуальности и природным способностям в эпоху Возрождения; присущей ей пантеизм.

<sup>316</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.120-122

3. Представления о материалистической базе становления духа человека (Л.Фейербах). Философская антропология как направление исследования мышления, исходящее из целостности человека.

4. Идеи центрирования в человеке окружающей реальности, наличия у человека своего мира; перемещения центра собственной индивидуальности в объекты и таким образом наделение их смыслом (предметность разума у М. Шелера, человеческая реальность как символическая у Э. Кассирера).

5. Идеи развития индивидуальности ради обретения её собственного центра (индивидуация К. Юнга); представления о неизбежном конфликте индивидуальности и общества, сопутствующем становлению индивидуальности (в психоанализе).

6. Сердце как средоточие и орган духовных процессов ("философия сердца" П.Д. Юркевича, которая разрабатывалась также В.С. Соловьевым, П.А. Флоренским и Б.П. Вышеславцевым, С. Франком, И.А. Ильиным).

### **3.9 ПРАОБРАЗ ЛУНЫ И БЕССМЕРТИЯ ДУШИ – АРХЕТИП ПРЕЕМСТВЕННОСТИ ЖИЗНИ И МАТЕРИНСТВА**

#### **Генезис архетипических представлений:**

Тотемизм, тесно связанный с процессом питания, и ритуалы похорон: костей съедобных животных и животных-хранителей территории, ради продолжения их существования на данной территории, а потом и человека – приводят к идее перерождения животных и возрождения человека в своем роду. Тотемизму – не менее 150-100 тыс. лет: археологические данные указывают на ритуальную заботу об убитом звере и желание, чтобы он родился вновь и дал себя убить и съесть<sup>317</sup>. Исследование племен, сохранивших природный образ жизни, показывают, что тотемические ритуалы совершаются с целью испросить прощение у зверей (или растений) за то, что их едят. С течением времени люди отождествляют себя с ними, и съесть тотем как родового предка становится запрещено. Таким образом идея перерождения сначала проецируется на животных, а когда они начинают символизировать предков человека, переходит и на него. Людей стали хоронить позднее, чем

<sup>317</sup> История первобытного общества. Проблемы антропосоциогенеза. М., 1983 С.396-397

зверей; однако уже захоронения неандертальцев, которые снабжали покойников орудиями и пищей, показывают, что 60 тыс. лет назад человек тоже готовился продолжить жизнь после смерти. Но наиболее ярко о вере в перерождение свидетельствуют захоронения в скорченной позе новорожденного младенца, находимые в раннеземледельческих поселениях<sup>318</sup>.

Тотем символизировал единство группы и развивал веру в глубокое тождество всех членов первобытной общины. Из этого тождества проистекает образ перерождения людей в рамках рода, ставший глубоко укорененной в нашем подсознании идеей *перерождения души*. До сих пор не исчезают народные поверья, что душа деда, доблестно завершившего жизненный путь, переселяется в его беспомощного внука, и это служит гарантией того, что достоинства предка в роду не будут утрачены. Ассоциируясь с коллективным, а не личным выживанием, душа поначалу не мыслится достоянием отдельного человека, а группы первобытных людей. Но символическое самообозначение способствует развитию принципа индивидуализации: через черты животных люди отличают своё племя от другого, а потом, находя в звере личного покровителя, пытаются определить собственную суть. Вместе с осознанием ценности индивидуальности (закладываемой предыдущим архетипом), развивается понятие индивидуальной души, возрождающейся к жизни после смерти, и идея ее бессмертия. Так из представлений о природном перерождении возникает мифологическое понятие души. Используя термин Канта, душа выступает как чистый ноумен, отсылая нас к действительности феномена рождения. Тем не менее за ней стоит совершенно реальный архетипический смысл сохранения преемственности существований.

Формируемый образ линии передачи жизни от предка к потомку, реально осуществляется через функцию материнства: от матери к дочери, которая вновь может родить дочь. Эта линия через материнское молоко связывает род с древнейшим предком, и это рождает образ напитка бессмертия, генетически связанного с материнским молоком.

Наглядный образ перерождения и вечной преемственности жизни люди видели в Луне, которая, тая и исчезая с неба – умирая – вновь появляется на нём в обновленном виде молодого месяца. Лунный символизм объединил в

<sup>318</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.95

сознании людей такие факты, как рождение, изменчивость, смерть и новое рождение, позволив наглядно осознать фазы собственного существования.

Согласно М. Элиаде, "можно говорить даже о "метафизике Луны" как о стройной системе "истин": о становлении, росте, "уменьшении", "смерти" и "воскресении"... Луна открывает религиозному человеку не только то, что Смерть неотделима от Жизни, но также и в первую очередь то, что Смерть не окончательна, за ней всегда следует новое рождение."<sup>319</sup>

Фазы Луны становятся основой счета времени и ассоциируются с возрастом человека, беременностью и родами. И ночное светило соотносится с загадкой перерождения и бессмертия души: скрытым внутренним миром человека. Фиксация времени обращает к осмыслению и закреплению в памяти прежней истории, способствуя развитию лунарных культов. Образ души наполняется смыслом исторической памяти: невидимой эмоциональной памяти времён, которая есть в каждом. Научиться рационально фиксировать и воспроизводить эту память человечеству некогда помогало ночное светило – поэтому оно заведует образом души в сфере архетипов.

Кульминация архетипа (формирование мифологического образа) – идея *перерождений души, культ матери и ребенка, лунарные культы, культы рек*. Первые примеры: раннеземледельческие фигурки рождающей богини; матери, обнимающей своего малыша; богини, кормящей грудью детеныша-леопарда (древнего бога охоты); частый символ Месяца.

**Социально-исторические функции, формирующие архетип:**

1) Ритуалы, связанные с тотемизмом. Здесь существенно, что образы и качества животных дают не только возможность определить себя в пространстве (принадлежность к территории) и времени (в рамках своего рода): что относится к архетипу земли, времени и судьбы, рассмотренному выше, – но и понять природу своего социально-культурного поведения. Поэтому, кроме животных, которые шли в пищу, человечество делало племенными богами зверей и птиц, обладавших характеристиками, которые выражали его способ приспособления к жизни. Например, племя могло считать родоначальником ворона, храня бессознательную память о том, что люди до того, как научились охотиться, питались падалью, как эта птица; а потом, про-

<sup>319</sup> Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994 гл.3 "Священность природы и космическая религия"

должая эту логику, приписать ему изобретение лука и стрел. Черты животных имеют египетские шакал-Анубис, сокол-Гор, заяц-Тот, львица-Сехмет, скорпион-Серкет или греческая Артемида ("медведица"), до того, как приобрести антропоморфный облик или функции светил (Гор-Солнце, Тот-Луна, Артемида-Луна).

2) Функции помощи при родах, кормления грудью и защиты материнства, отражающая возникший контроль над животным процессом рождения в рамках цивилизации. Примеры: литовская защитница семьи *Лулькис* ("телёнок, материнская грудь"); латышская *Декла*, охраняющая сон новорожденных; римская *Румина* ("сосок"), отождествлявшаяся с волчицей, вскормившей Ромула и Рема; китайская *Бися Юаньцзюнь*, чадоподательница и покровительница животных; египетские *Бес*, помощник при родах и хранитель семьи, и родовспомогательница *Таурт* ("защищающая") в виде беременной самки бегемота, способствующая изобилию молока у кормящих матерей.

3) Наблюдения влияния лунного цикла: у жителей морских побережий на приливы и отливы, у земледельцев и скотоводов: на рост растений, на жидкости организма животных, а также на эмоции и психосоматику человека. Так, у японцев равниной моря и его приливами ведал месяц *Цукуёми*. Для скандинавов Луна *Скади* – супруга океана. В древней Греции и Европе приливы и отливы ассоциировались с рождением и смертью: считалось, что люди рождаются в прилив, а умирают в отлив. В Европе, Китае, Бразилии или Меланезии земледельцы верили, что ближе к полнолунию лучше растёт трава, и у русских крестьян считалось, что в это время лучше сеять хлеб и резать скот: тогда он полнее<sup>320</sup>. Полнолуние, как период наиболее сильных эмоций, традиционно было временем жертвоприношений, когда все участвующие в церемонии могли испытать наиболее сильное душевное волнение.

4) Счет времени по фазам Луны. Непосредственный ритм жизни – семидневная неделя, с аналогичными названиями дней в ареале бореальных языков (в английском, хинди, японском, китайском языках воскресенье – день солнца, понедельник – день Луны и т.д.)

5) Осознание циклов, рождающее устный эпос, его широкое распространение (песни и сказки, колыбельные: рим. богиня колыбельных *Кармента*).

<sup>320</sup> Афанасьев А.Н. Древо жизни. М, 1983 С.70

Возникновение эпоса и устных преданий, которые в полубессознательной форме материнских сказок помогали каждому новому жителю земли сориентироваться в культурном мире и осознать свою судьбу частичкой его истории. С "молоком матери" человек впитывает знание предыдущих путей развития, передающихся из поколения в поколение.

6) Сохранение традиций. (Рим. нимфа-родовспомогательница *Эгерия*, жрица Луны-Дианы, установившая ритуалы весталок и хранительница источника, где они брали воду.)

7) Роль рек как жизненно важных артерий, питающих и очищающих жизнь городов цивилизации. Обожествление главных рек древнейших цивилизаций (Нил, Ганга), как и мелких источников (греч. нимфы). Ритуальное омовение в реке как символ очищения – исток обряда крещения. Обряд омывания младенца издревле проводился в Китае, Японии, Бирме, Тибете, Монголии, Персии, Средней Азии, Перу, Мексике. Он был связан не только с гигиенической процедурой, но нередко с нареканием имени и нес смысл заботы об индивидуальной жизни и душе. В Индии до сих пор раз в три года проводится ритуал всенародного омовения в водах матери-Ганги, которые в это время символизируют напиток бессмертия.

### **Основные мифологические образы и символы:**

1. Образ растущей, убывающей, исчезающей и вновь возрождающейся Луны. Связь Луны с фазами жизни и бессмертием. Рус. "молодой" месяц "новец", "старый" – "ветох". В европ. мифологии три облика ночного светила: растущей Луны-девушки, полной Луны-женщины и убывающей Луны-старухи. Имя богини Луны у североамер. индейцев манданов – "старая женщина, которая никогда не умирает". Месяц как старик: *Этнос-Ойка* ("месяц-старик") у манси; юноша (фригийск. *Мен*) или ребенок: егип. бог Луны и счёта времени *Хонсу* ("проходящий"). Армянский *Лусин* в новолуние предстаёт ребёнком, в полнолуние – взрослым, на ущербе – стариком; затем он умирает и возвращается из рая возрождённым.

2. Полная Луна как беременная мать, рождающая новый тоненький Месяц и так обеспечивающей вечность перетекания времен. Луна-мать, порождающая все живое, у индейцев Перу; у гуронов *Атаэнсик*: бабка Солнца, породившая землю и людей и правящая этим миром вместе с ним; *Кичеда-*

нямы ("*Луна-мать*") у нганасан; верховная богиня карфагенского пантеона, богиня плодородия, росы и деторождения, великая мать *Тиннит*, символами которой были серп Луны и ключ жизни. В Египте с Луной отождествлялась богиня влаги *Тэфнут*, породившая с воздухом Шу Небо и Землю.

3. Богини-покровительницы животных: образ Луны-охотницы: греч. *Артемиды* ("медвежья богиня"), рим. *Диана*, семит. *Тиннит*. Супругом Луны-Тэфнут может выступать бог охоты Онурис. Североамер. индейцы посвящали охотничьи церемонии богине Луны и т.д.

4. Луна-родовспомогательница: греч. ипостась Артемиды *Илифия*: едва родившись, помогла принять роды брата-Аполлона; рим. *Диана*; *Иш-Чель* мифологии майя; аккад. *Царпанниту* ("*сверкающая серебром*"), супруга Мардука; семит. богиня деторождения *Тиннит*. Егип. *Изида*, с рогами Месяца на голове, облегчала роды и определяла судьбу новорожденных. К образу Изиды, кормящей грудью младенца Гора, восходит образ Богородицы.

5. Материнское молоко как основа жизни и образ напитка бессмертия: сканд. миф о сотворении: прежде времен появилась корова Аудумла, питавшая молоком великана Имира, из тела которого возникла Вселенная. *Млечный путь* – молочная река (у греков это то молоко, которым Гера кормила Геракла). В сканд. мифологии молоко козы *Хейдрунн* поддерживает в раю Вальхаллы бессмертие павших воинов. Индийский *Сома* – Луна и напиток бессмертия, родственник персидскому *Хаоме* (того же корня рус. "хмель"). Ацтек. богиня *Майяутель*, имевшая четыреста грудей, символизировала агава, из которой готовили опьяняющий напиток *октли*. Ностратическое *məlgi* ("грудь, вымя") дало начало греч. словам: *methy* ("вино") и *methee* ("крепкие напитки").

6. Реки-матери, очищающая роль воды: инд. *Сарасвати* и *Ганга*, смывающие грехи. С очищением умерших связана егип. богиня воды *Сатис*, в образе женщины с рогами антилопы, что соотносит её с серпом Луны. Греч. нимфы, божества источников и рек – спутницы *Артемиды-Луны*.

Космические образы рек: *Млечный путь* – река или дорога, по которой души уходят в небо. Ганга, упавшая на Землю с Небес; Нил, который имеет два истока – небесный и подземный; в мифологии народов Севера представление о шаманской реке, связующей небо и землю: исток реки относится к

верхнему, а устье – к нижнему миру. Космический характер сибирских рек (Енисей, Лена и другие), вдоль которых происходила миграция племен.

7. Образ лодки (по ассоциации с предыдущим образом и формой Месяца): шумер. месяц *Нанна* в ладье ночью путешествует по небу, а днём по подземному миру, замещая Солнце.

8. Образ зайца (Месяц белый и "скачет" по небу, каждый вечер оказываясь в новом месте небосвода. Возможна связь с функцией кормления и плодovitости: зайчиха кормит всех встречных зайчат).– Изначальный облик егип. лунного бога Тота, позже бога счета и письма. С зайцами соотносились лунные богини греков и германцев – *Геката* и *Гарек*. В южноафрик. мифе Месяц посылает зайца, чтобы сообщить людям весть о бессмертии. В кит. мифе на Луне живет заяц *Юэ Ту*, толкущий в ступке снадобье бессмертия. В Китае заяц был символом женской природы инь. Тусклый свет ацтек. месяца *Мецтли* объясняется тем, что бог запустил в него кроликом.

9. Образ совы (ассоциативная связь с Луной: ночной образ жизни, охота, круглый облик, большие глаза).– Греч. *Никтимаена*, полюбившая отца и превращенная в сову. Из архетипической связи Луны со счетом времени – современная ассоциация совы с мудростью.

10. Сакральность числа семь – число лунной четверти и дней недели.

#### **Архетипические мифологические сюжеты и их семантика:**

1. Связь с природой и животными. Греч. Луна-*Артемида*, охотница с луком и стрелами, избегает городов, испросив разрешение Зевса покинуть общество богов. Сканд. Луна-*Скади* счастлива только среди лесов и гор.

2. Счет дней, связанный с Месяцем: семит. *Син* (имя от знака 30: число дней полного цикла Луны) шумер. *Нанна* ("владыка знания") япон. *Цукуёми* ("бог счёта Лун"). заведуют счетом дней: который становится основой знания как такового. Егип. бог счёта и письма *Тот* первоначально был лунным богом. Рус. слово *Месяц* связано со значением "мерить" и обозначает как Луну, так и период времени (и.е. корень *teh*, от которого происходит хетт. *tehur*: время, и имена индоевроп. *Менса*, балт. *Менесса*, фригийского *Мена*; персидской *Мах*; греч. ипостаси Луны *Мены* и сканд. *Мани*).

3. Свет в ночи: семантика отблеска света: Луна светит отражённым светом Солнца, что отражает этимология ее названия: и.-е. корень *louk* связан

со значением света (того же корня *lux* – "свет", наши слова: *луч*, *лучший* и *лоск*, а также *лысь/рысь*, чьи глаза светятся в темноте). Более точный смысл – "отблеск света" (это значение сохраняется в польском *luna* – "отблеск" и в украинском *луна* – "отзвук, эхо"). Греч. *Селена* (от и.е. *swel* "мерцать").

4. Солнце и Луна – брат и сестра, муж и жена: и.-е. Месяц-*Менс* – брат или жених Солнца-*Сау*. Греч. *Селена* – сестра или жена Солнца-*Гелиоса*. Свадьба Солнца и Месяца: индийск. миф о свадьбе Луны-*Сомы* и Солнца-*Сурьи*. Луна как идеал женственности: индейский миф: создатель в конце творения превратил самого красивого мужчину *Суэ* – в Солнце, а самую красивую женщину *Чиа* – в Луну.

5. Противопоставление Солнца и Луны как внешнего (дневного, яркого) и внутреннего (ночного, тусклого) мира, или мужского, рационального и женского, эмоционального начала. Армян. Солнце-*Арэв* – сестра, измазавшая тестом лицо брата-*Лусина*, доказывая право светить днём; или Арэв – брат Лусин-Луны, которая из-за оспы на лице выходит светить ночью.

6. Ночное светило как владыка царства ночи: шумер. *Нанна*, фригий. месяц и бог смерти *Мен*, греч. *Геката*, япон. *Цукиёми*. Правитель страны вечной ночи, Месяц Цукуёми убивает божество зерна, и Солнце Аматэрасу, заботящееся о полях, во гневе на брата не желает его видеть, постановляя, что они будут выходить на небо по очереди.

7. Изменчивость Месяца, ассоциирующаяся с изменой: рус. молодец *Месяц* изменяет своей супруге-Солнцу с Утренней зарей или звездой (то есть Венерой), за что громовержец разрубает его на две половины, или само Солнце раскалывает его пополам. Австрал. Месяц *Митиан* предстает в образе кота, который соблазнил чужую жену и был изгнан из племени, и с тех пор постоянно блуждает по небу. По гималайской легенде Месяц влюбился в свою мачеху, которая бросила ему в лицо пепел, отчего на Луне пятна.

8. Ущербность Месяца по отношению к Солнцу, связь с эмоциями, страхами и болезнями<sup>321</sup>. Хет. лунный бог *Арма* ("бледный, больной" от и.е. *ter* – "умирать, болеть") однажды упал с неба и испугался, после чего и не опра-

<sup>321</sup> Этимологические подтверждения: родственность арабских слов *badr* ("полнолуние") и *bdr* ("застать врасплох"), *hilal* ("молодой месяц") и *hll* ("бояться").— Майзель С.С. Пути развития корневого фонда семитских языков. М.1983 С.213

вился. У ацтеков в Луну превратился *Теккистекатль*, который сказал, что войдет в костер, чтобы стать светилом, но испугался, и вместо него в пламя сначала бросился Нанаутель. Он стал солнцем, а Теккистакатль, устыдившись, последовал за ним, но ему удалось стать только Луной.

9. Связь Луны, полнолуния и затмений с иным миром, магией и безумием: греч. Луна-колдунья *Геката*, обитающая в царстве Аида. Сев.-амер. индейцы, перуанцы, японцы думали, что в затмения Луну и Солнце пожирает болезнь или ужасный зверь. Множество мифов объясняет уменьшение размеров ночного светила тёмными силами колдовства: у селькупов Месяц убивает ведьма, Солнце оживляет его, но только наполовину; у караيبов за Луной и Солнцем охотится демон *Мабоя*, отчего наступают затмения.

Этимологические подтверждения: аккад. название месяца *arh*, родственное имени семит. месяца *Яриха*, дало начало слову *ruhi* – "колдовство, чары". От семит. корня *zhr*, обозначающего Луну, происходит аккад. *zir* ("магия, злые чары") и йемен. *zehereh* ("злой дух, колдун"), а араб. *sahur* значит "свечение вокруг Луны" и "безумие".<sup>322</sup>

10. Связь Луны и затмений с концом света: сканд. Месяц Мани в конце времен будет проглочен волком, библейский образ затмений в конце света ("солнце будет обращено во тьму, а луна в кровь"). Повсеместные ритуалы, направленные на окончание затмений, куда входили шум, музыка и вой собак в попытке разбудить Луну, стрельба в небо горящими стрелами, чтобы вновь зажечь светило. Римляне бросали в воздух зажженные факелы, трубили в трубы и ударяли в медные горшки. Племена бассейна реки Ориноко, напротив, зарывали горящие головни в землю. По их понятиям, если Луна погаснет, вместе с ней потухнет весь огонь на земле, кроме того, который от неё был скрыт. В Англии подобные церемонии сохранялись до 17-го века.

11. Мифы о бессмертии, связанные с Луной: невыразимость загадки жизни – искажение вести о бессмертии. В афр. и индейских мифах Месяц посылает животных сообщить людям весть о том, что они будут умирать и перерождаться, подобно ему, но известие доходит в искаженном виде.

Негативная окраска мифов об индивидуальном бессмертии – как лишения обновления и замкнутости (одинокости), прерывании связи с естест-

<sup>322</sup> там же, С.212

венным жизненным процессом. Китайский стрелок И добыл у владычицы страны мёртвых Си-ван-му снадобье бессмертия, которое думал разделить со своей женой *Чан-э*. Но та, желая стать богиней, приняла снадобье одна и улетела на Луну, став её божеством, одиноким и печальным. Греческому юноше *Эндимиону*, боги по просьбе его возлюбленной Луны Селены даровали бессмертие, но в обмен на вечный сон – аналог смерти.

В индийской, монгольской и бурятской мифологии во время затмений светила глотает демон *Раху*, без спросу отведавший напиток бессмертия. Всевидящие светила заметили это и доложили богам, и те отсекали ему голову. А голова, ставшая бессмертной, в отместку глотает то Солнце, то Луну.

12. Материнство как позитивная связь с бессмертием. Афр. пословица: "У кого есть дети, тот будет жить вечно". Непрерывность и преемственность жизни как линия от матери к дочери, которая вновь может родить дочь. Пара матери-дочери – слав. рожаницы *Лады* ("жена, мать") и *Лели* ("дитя, дочка"). Лада родственна греч. *Лето* – матери Луны-Артемиды, ее мать *Феба* ("сияние") – тоже отождествляется с Луной (цепочка перерождений Луны как образ преемственности поколений).

13. Материнская защита. Шкура козы *Амалфеи*, вскормившей своим молоком Зевса, хранила его в боях. Якут. миф о Белом Юноше, которому богиня-Мать дает напиток молока из своей груди – и ее благословение делает его неуязвимым для огня, воды и железа. Тема материнской защиты, спасающей от всех видов смерти, разворачивается в сказках.

14. Связь с народной душой: рим. *Диана* – богиня народа и рабов.

**Ассоциативно-образный ряд**, формирующий **семантическое поле** архетипа: Месяц (рог, лодка) – ущерб, ущербность – изменчивость – непостоянство (измена) – скачкообразное движение (заяц, лань) – счет времени – жизненный процесс роста, исчезновения и возрождения – перерождение (змея) – душа и ее перевоплощения – бессмертие – беременность (полная Луна) – материнство – процесс рождения – молоко – грудь – кормление – преемственность жизни – река – очищение – обновление – отношения матери и ребенка – охрана и защита – детская непосредственность – естественность природных процессов – сфера ощущений (грусть, радость, слезы, испуг, сомнения).

Более поздние (эмоционально окрашенные) семантические параллели:  
Очищение, чистота – новое рождение – бессмертие души.

Луна – свет в ночи – внутренний мир (как отблеск внешнего) – одиночество – мечтательность, воображение, поэзия – загадочность – тайна (индивидуальной души) – чуткость и восприимчивость – идеал женственности. (Так у Пушкина в 70 случаях из 85 Луна – женщина: туманная, бледная, игриво-переменчивая и тревожащая чувства "царица ночи", и лишь в 15 случаях это месяц<sup>323</sup>.)

Полнолуние – сила эмоций – религиозные церемонии – жертвоприношение – магия, колдовство – безумие – страхи (– затмение – конец света).

**Ценности:** обновление и преемственность жизни, материнство и детство, поэзия и нюансы чувств, душа. Архетип формирует чувствительность (тонкость и понимание движений души) и внутренний мир.

Основные **религиозные и философские идеи**, укоренённые в архетипе:

1) концепция перевоплощений, теория кармы как меняющейся линии судьбы в индуизме; вера в бессмертие души.

2) Концепции индивидуальной судьбы души и каждой вещи (*монада Лейбница*) и ее природной основы; социально-философские концепции поддержания естественности жизненного процесса и воспитания (*Руссо*).

3) Философское и религиозное внимание к возрасту, социальная защита детства, материнства и старости.

4) Охрана традиций: непрерывность национальной или духовной связи.

### **3.10 ПРАОБРАЗ БОЖЕСТВЕННЫХ БЛИЗНЕЦОВ И БОГА РЕЧИ, СЧЕТА И ПИСЬМА – АРХЕТИП ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ФУНКЦИИ**

**Генезис архетипа.** Культ **близнецов** восходит к неолиту. Он возник из попытки выразить сверхъестественную силу людей, выпадающих из естественного хода природного процесса. Пара одинаковых людей вызывала у древних суеверный страх: они считали, что здесь не обошлось без божественного вмешательства. Поэтому близнецов наделяли сверхъестественной силой (например, считали способными вызвать дождь) и часто выселяли за

<sup>323</sup> Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М., 1990 С.441

пределы деревни. В раннеземледельческом поселении Чатал-Хююк находят изображение богини с двумя детенышами барса, в Мезоамерике – мать с близнецами-ягуарами. Найдены мезолитические изображения рожающей богини с близнецами, имеющие символику дождя<sup>324</sup>. Потом в близнецах увидели образ культурных героев-прародителей: людей, подобных богам и способных начать жизнь сначала на необжитых пространствах. Как компромисс между обыденным и чудесным, в мифах закрепляется образ рождения одного из близнецов от земного отца, другой – от бога, или: одного смертного, другого бессмертного (как греческие *Кастор* и *Поллукс*, в честь которых названо созвездие Близнецов или индийские близнецы-*Ашвины*, один из которых тоже мыслился человеком, другой – богом).

Смертность одного из близнецов, мыслимая как первая смерть первого человека, выделяет людей из круговорота вечно возрождающейся природы и указывает на их особую роль по отношению к миру бессмертных богов. Один из двух близнецов, исполнив свою роль на земле, спускается под землю, чтобы устроить жизнь мёртвых там, как здесь обустроил жизнь живых – а исторически, зафиксировать за человеческим родом освоенную территорию. Эту идею воплощают индийские сестра и брат *Ями* и *Яма*: "открывший путь смерти" для людей, или основатели Рима *Ромул* и *Рем* или балтийские братья *Криве* и *Кривайтис*, слившиеся в один образ. Из них один, как и Ромул, считается учредителем социальной организации, а другой, подобно Рему, умирает, символизируя связь общины с родной землёй. Типический образ первой смерти первого человека подчеркивает социально-историческую функцию близнецов как освоение нового места жизни в прежде ненаселённом и невозделанном крае. Но этот творческий акт уподобляет их демиургу: строящему мир в пустом пространстве Космоса – и это рождает образ первочеловека, равного Вселенной.

Мифы о близнецах впервые отводят центральное место человеку, а не богам, что отражается и в образе первочеловека, равного Вселенной. Способом самоутверждения, подчеркивающим силу божественных близнецов, удалившихся из мира богов-предков, чтобы основать свой собственный, выступает **нарушение запретов**. Оно показывает, что развитие практических

<sup>324</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.169

навыков и инструментария приводят к осознанию человеком его силы и независимости, которое позволяет нарушать традиционные табу, даже наиболее священные (запрет инцеста или святость мирного договора). В мифологии возникает автопортрет человека: разумного и смертного. Разум сначала проявляется как хитрость – умение обмануть судьбу и уйти с predeterminedного пути. И в мифологии формируется особый класс нарушителей запретов – **трикстеров** ("трюкачей"). Он смыкается с образом **бога речи, счёта и письма**, развивающим семантику интеллектуальной функции и взаимодействия людей, как и образ божественных близнецов. Развитие счёта и письменности ведет к выделению интеллектуальной функции в отдельную сферу знания, что закладывает ядро особого мифологического архетипа.

Связанный с речью, этот персонаж исполняет роль вестника, посредника между богами и людьми. Образы вестников и богов речи символизируют посредническую роль языка, которая выражается в практически-конкретных функции. Так, кадуцей Гермеса – жезл парламентаря между враждующими сторонами, что символизируют две змеи, а также актуальна его функция бога торговли. Развитие письменности, литературы и науки относит к вестнику богов и эти функции. Таким образом по происхождению боги счёта, речи и письма вне-природны, они возникают из функций человеческого мира и вынуждены заимствовать свой образ: у лунных богов счёта дней (как египетский Тот), у предков (как и божественные близнецы) или архетипа невидимой потусторонней реальности. Неслучайна связь Гермеса со стадами и его роль проводника в подземный мир.

С этими богами связан священный характер слова и знания, и здесь мифология обращает наше внимание на происхождение самого языка. Реконструкция ностратического праязыка показывает, что его образуют звукоподражательные корни, использующие звуки, близкие природным. Если произнести эти слова, ощущается точность отражения явлений, (например, *homsa* "мясо", *kaejwa* "жевать", *kirha* "старый", *mewa* "вода", *'asa* "огонь", *jara* "сиять", *kupsa* "гаснуть", *kylA* "мерзнуть", *tcikka* "резать"). Сегодня звукоподражание связывается с таким "детскими" словами, как "шуршать", однако звукопись праязыка носила "взрослый", "магический" характер, психологически тесно связывая предмет с его звучанием. Поэтому долгое время табуи-

ровались названия животных-тотемов и мыслились священными имена, о чем повествуют и мифы (так Изида выведывает "истинное" имя Ра, чтобы возыметь над ним власть).

Человеческое сознание, как и речь, отражает природу: в этом точном подражании – основа развития интеллекта и психологическая суть данного архетипа. Слово фиксирует представления о мире, будучи инструментом творения собственно человеческой, символической и "виртуальной" реальности, позволяя взглянуть на себя со стороны. Это осознание проецируется на образ первых людей-близнецов, творящих свой мир, отличный от мира богов и позволяющий забыть о нём, а также на образ трикстера, подрывающего основы прежнего восприятия реальности, где на первый план выходит функция нарушения священных табу.

Язык стимулирует развитие мышления и одновременно тормозит его, фиксируя предыдущую стадию его развития. Аналогично образ трикстера, иллюстрирующий развитие интеллектуальной функции, – это взгляд человека на свое прошлое, как его оценивал К.Г. Юнг: "детство", окрашенное неумением и незнанием, отсутствием культурных и практических навыков, – взгляд сознательно-нарочистый и отражающий возникшее чувства юмора. Оппозиция умения-неумения, знания-незнания проецируется и на близнецов, один из которых все делает правильно, создавая полезные для человека вещи, а другой – неправильно, будучи виновным во всех неудобствах существования людей. Юнг так описывает этот архетип: "Сознание есть праопыт человечества. Этот опыт спроецирован на архетип ребенка, который выражает целостность человечества. Он – нечто покинутое, заброшенное, и одновременно божественно-могущественное... "Вечный ребенок" в человеке – это какая-то неприспособленность, изъян – и божественная прерогатива."<sup>325</sup>

Кульминация архетипа: культ близнецов, образ *первочеловека*, равного Вселенной, образ культурного *героя-трикстера и вестника богов* – обманщика-языка, *бога речи, счета, письма и торговли*, заведующего сферой знаний. Все эти образы могут перекрываться между собой по функциям.

**Фазы эволюции и культурно-исторические функции**, сформировавшие архетип: 1) Совершенствование руки как органа-посредника (60-40 тыс.

<sup>325</sup> Юнг К.Г. Психология архетипа ребенка // Структура психики и процесс индивидуации. М, 1996 С.70

лет до н.э. – изобретение резца), формировавшее человека современного типа (*homo sapiens sapiens*). Рука стала специфически человеческим органом контакта. Животные чаще берут пищу и предметы ртом, но человеку, пользуясь рукой, легче передать их соседу, что становится основой обмена и предметного взаимодействия. Рука, функции которой занимают значительную часть мозга, сыграла важную роль в становлении интеллекта: неслучайно часты её изображения в раннеземледельческих орнаментах<sup>326</sup>.

2) Посредническая роль речи и развитие языка. Поскольку руки не хватает для всей сложности человеческого общения, вторым и главным органом-посредником стал язык. 700 тыс. лет назад звуки заменили жесты; 350 тыс. лет началось экстенсивное развитие речи<sup>327</sup>. 30-15 тыс. лет до н.э. – складывание ностратического праязыка, ставшего основой большинства современных<sup>328</sup>. В аналогичный период, видимо, сложился праязык индейцев<sup>329</sup>, имеющий глубинное генетическое родство с пра-китайским.

3) Развитие обмена и торговли, связей между городами-государствами (зафиксированное на Ближнем Востоке уже в 10-м тысячелетии до н.э.<sup>330</sup>).

4) Изобретение письменности и возникновение литературы и науки (с 6-4 тыс. лет до н.э.) Шумерское и египетское письмо датируют 4-м, протоиндийское – 3-м, китайское 2-м тысячелетием до н.э. В Шумере слово "писец" стало почетным званием образованного человека. В конце III-го тыс. до н.э. школа, готовившая писцов и землемеров, превратилась в академический центр, где изучали математику, право, грамматику и литературу, музыку, медицину, зоологию и ботанику, составляли списки терминов и словари<sup>331</sup>.

<sup>326</sup> Рука была одним из древнейших символов человечества: отпечатки руки, которым 20 тыс. лет, находят на стенах пещер Франции и Испании. Как амулет, изображение руки использовалось по всему Средиземноморью, в Египте, Месопотамии, Иране, Индии.— Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.153

<sup>327</sup> История первобытного общества (под ред. Бромлея Ю.В.) М., 1983 С.366

<sup>328</sup> Иллич-Свитыч В.М. Опыт сравнения ностратических языков. М., 1971-84

<sup>329</sup> В полоске суши в районе Берингова пролива, через которую волны переселенцев прошли из Азии в Америку, закрытой ледниками, образовывался проход в 50-40-ом, 28-25-ом и 13-10-ом тысячелетиях до н.э. В эти промежутки осуществлялось переселение, и на юг американского континента шли народы, уже говорившие на вполне современном языке. В американском штате Аризона есть след от метеорита, упавшего на Землю 25 тысяч лет назад. И местные индейцы сохранили легенду о том, что в этом месте на землю некогда спустилось божество в облаке огня. Значит, в те времена у них уже существовал язык, позволивший передать такую информацию.— Галич М. История доколумбовых цивилизаций. М, 1990 С.11.

<sup>330</sup> Дж. Мелларг. Древнейшие цивилизации Ближнего Востока. М., 1982

<sup>331</sup> Хрестоматия по истории Древнего Востока (под ред. В.В.Струве и Д.Г.Редера) М., 1963 С.138-139

## Мифологические образы архетипа:

1. Божественные близнецы – первые люди, творящие мир, отличный от мира богов. От и.-е. *уето* "близнец": инд. *Яма* и *Ями*, иран. *Йима* и *Йимак*, балт. *Юмис* и *Юмала*. Япон. *Идзанаки* ("первый мужчина") и *Идзанами* ("первая женщина").

2. Братья-близнецы – первые эпические герои, основатели рода и городов. *Ромул* и *Рем*, основатели Рима, балт. *Криве-Кривайтис* – Кривгорода.

3. Первочеловек, равный Вселенной: скандинавский *Имир* (от и.-е. *уето* "близнец"), индийские *Пуруша* и *Праджапати*, китайский *Пань-гу*, авестийский *Каршитар*, полинезийский *Мауи*.

4. Боги речи – вестники богов. Егип. *Ху* – олицетворение божественного слова. Этимологич. родств. греч. *Осса* ("голос"), рим. *Вокс*, инд. *Вач* ("речь, слово" от и.-е. *веq* ("говорить")); откуда рус. "весть", также "вещь" (нечто названное, с чем может манипулировать интеллект: предметность речи), и греч. "эпос").

Вестниками богов были этрус. *Турмс*, шумер. *Исимуд* и эламский *Шимут*; авест. ходатай Ахурамазды *Найрьо-Сангха*; балт. *Альгис* (от слова "звать"); вавилон. бог языка и письма *Набу*: сын Мардука (подобно тому, как *Гермес* – сын Зевса или *Меркурий* – сын Юпитера). Микронез. вестник богов *Олофат* – сын небесного бога Лука. Афр. вестники богов – знающие все языки трикстер *Эсу*, который доставляет богам людские молитвы, или *Орунмила*, который дал имена растениям и научил людей врачеванию. Славянский образ посланца высшей воли – бог ветров *Стрибог*. Библейская мифология также имела вестников – *ангелов* ("вестники").

5. Боги языка, мудрости и знания, создатели системы счета и письма, авторы священных книг, покровители литературы и науки. Егип. *Тот*, прежде лунный бог и создатель календаря, изобретатель письма и покровитель правильной устной речи, хранитель летописей и библиотек. Сестра Тота – богиня письма *Сешат* ("пишущая"), отвечающая за искусство счёта, планирование и строительство. Зап.-семит. Таавт, родств. Тоту, бог мудрости, создатель письменности и автор книги о сотворении мира. Шумер. *Набу*, бог писцового искусства, записавший таблицы судеб мира. *Гермес*, бог красноречия и знаний, изобретатель письменности. Инд. *Сарасвати* – богиня священной

речи и красноречия, изобретательница азбуки деванагари и основательница науки. Инд. бог мудрости и письма *Ганеша*, с обращения к которому индусы начинали свои сочинения. Армян. покровитель мудрости и письма *Тир*. Сев. амер. *Иктоми*, изобретатель речи. Полинез. *Мауи*, обладатель магии знаний.

6. Боги торговли. Рим. *Меркурий*: имя которого происходит от слова *merx*, что значит "товар", греч. *Гермес*, финик. *Мелькарт*, кит. братья *Хе-Хе* ("согласие и единение"): они совместно торговали, поссорились из-за дележа прибыли, но потом смогли помириться и стали покровителями торговли.

7. Трюкач-трикстер – автопортрет разумного человечества. Греч. *Гермес*, сканд. *Локи*, полинез. *Мауи*. Библей. *Иаков*, обменявший у своего брата-близнеца *Исава* право первородства на чечевичную похлёбку. Христиан. образ: неверующий *Фома* ("близнец").

Трикстеры-животные. Это прежде всего *обезьяна и ворон*: животные, ловкостью и быстротой ума подражающие человеку.– Егип. *Тот* с головой обезьяны. Индийский *Хануман*, мудрый советник царя обезьян и помощник героя *Рамы*. *Ворон* как культурный герой вост.сибир. и сев.амер. мифов.

Образ ребенка-трикстера или бога мудрости. *Гермес*, едва родившись, украл коров у *Аполлона*. Инд. *Хануман*, родившись, чуть не съел солнце, приняв его за спелый плод. Североамер. трикстер *Ворон* прикидывается плачущим ребёнком, чтобы получить небесные мячи-светила. *Таг* этрусской мифологии – ребёнок, обладающий мудростью и искусством гадания.

8. Образ первочеловека или бога интеллектуальной функции как птицы (ассоциация с высшим миром, а потом с быстротой мысли и свободой духа): авест. *Каршиптар* ("быстролетящий"), инд. *Праджапати* как огненный зародыш в первозданных водах и водоплавающая птица. Крылышки на пятках *Гермеса*. Племена Судана (нуэры) называли птицами близнецов, считая их детьми бога и единой личностью. В виде птиц могли изображаться китайские прародители людей *Фу-си* и *Нюй-ва*. Инд. *Пуруша* как дух, покидающий тело во время сна и странствующий как птица.

### **Архетипические мифологические сюжеты:**

1. Представление о Вселенной по аналогии с человеком. Разделение на части первочеловека как основа упорядочивания природного мира и социальной регламентации. Инд. *Пуруша* или *Праджапати*, тысячеглаз, тысяче-

ног и тысячеглав, от расчленения его на части возникает космическая и социальная организация бытия (наличие каст объясняется их происхождением из разных частей тела Пуруши). Иран. *Каршинтар*, из тела которого творится Вселенная. Кит. *Пань-гу*, с частями тела которого отождествляются рельеф земной поверхности и небесные тела. Тело сканд. великана *Имира* мыслится землёй, кости горами, кровь морем, череп небом, волосы лесом. Тело *Мауи* (и некоторых др. полинез. богов) – основа островов.

2. Двуполость первопредка: австрал. предок-змея *Унгуд*, исланд. *Имир*, герм. *Туисто*. В дагомейском мифе мир творят близнецы-гермафродиты *Маву* и *Лиза*. Миф сев.амер. индейцев о двух братьях-творцах, один из которых сотворил людей с двумя лицами и четырьмя ногами и руками – но, поняв неудачность своих творений, скрылся с ними в подземном мире. Егип. *Гор* и *Сет* также сначала изображались с двумя лицами, что дало основание говорить об их двуполости и роли близнецов-прародителей. Античное представление об изначальной двуполости людей в диалоге Платона "Федр".

3. Творение близнецами нового мира (людей), уход из мира богов. У братьев-близнецов акцентируется роль культурных героев, у брата и сестры – роль прародителей, хотя те и другие исполняют обе функции.

Инцест брата и сестры (первых мужчины и женщины), ради рождения людей и мира: Инд. *Ями* объясняет брату *Яме* необходимость инцеста, и они населяют мир людьми. Кит. *Фу-си* соглашается на уговоры своей сестры *Нюй-вы* только после того, как они приносят жертву богам. Япон. *Идзанаки* и *Идзанами*, которые создали остров Земли, совершили на ней брачный обряд и начали порождать всё существующее. Лат. слово *Gemini* ("близнецы") родственно греч. *gamos* – "брак". На санскрите знак Близнецов называется *Митхунам*, что также означает соединение мужского и женского принципов. В славян. мифологии отголосок мифа об инцесте брата и сестры является содержанием свадебных обрядов на купальские праздники, а сочетание брата и сестры символизирует сине-жёлтый цветок *Иван-да-Марья*.

Инцест как нарушение социальных табу, приводящее к разрушению прежнего рая. *Кецалькоатль* тольтеков, город которого Толлан оказался разрушен, когда он нарушил запреты на пьянство и инцест с сестрой. Черты близнечного мифа в библейском образе *Адама* и *Евы* подтверждает образ

мусульманской Евы *Хаввы*, рождающей семьдесят пар близнецов, которые заселяют всю землю. Авестийский миф: *Мартья* и *Мартьяанаг* ("смертные") явились в мир как сросшиеся почки растения, выросшего после смерти первопредка *Гайомарта* (слившегося с близнецом *Йиму* и павшего первой жертвой Аримана, создавшего смерть). Сначала они питались лишь чистой водой, но искуситель Ариман побудил выпить молоко козы, развести трением огонь и изжарить мясо, и они, убедившись в своей независимости, перестали соблюдать ритуалы, отпали от Бога и породили семь пар близнецов-детей, которыми населился мир.

Архетипическая связь между образом инцеста прародителей и познанием, выраженная в языке родством смысла "познать" и "вступить в половую связь": проявленным в греч. *gignosxheo* и лат. *cognoscere*, евр. *yd'* и араб. *'rf*.

4. Сила близнецов. Инд. *Сунда* и *Упасунда*: получившие от Брахмы власть над тремя мирами, которую они употребляют во зло: изгоняют с неба богов и убивают брахманов. Богам удаётся освободиться от них, только посеяв между ними раздор. Греч. *два Аякса*: образ двух могучих героев, отличавшихся огромным ростом: один был быстр, меток и дерзок, а другой физически силен и горд. Встреча со своим двойником: *Гильгамеш* и *Энкиду*.

Рождение близнецов от бога и смертного отца. *Геракл* и *Ификл*. *Кастор* и *Поллукс*, воспитанники Гермеса, один из которых уделил другому часть своего бессмертия — прообраз зодиакального созвездия Близнецов.

5. Сотворение мира братьями-близнецами, противопоставленными друг другу по всем существенным признакам. Дагомейские *Маву* и *Лиза*: один символизирует день, Солнце и труд, другой – ночь, Луну и радость; здесь светлое противопоставлено тёмному, и рациональное – эмоциональному.

Оппозиция добра и зла, света и тьмы в образе близнецов, которая изначально связана с противопоставлением умения-неумения, знания-незнания и сводится к созданию одним из братьев всего полезного для человека, другим – остального: для людей бесполезного. — Греч. *Прометей* ("мыслящий наперёд"), творец людей и изобретатель чисел, перехитривший богов в пользу людей при дележе жертвенных животных, и его брат-близнец *Эпиметей* ("крепкий задним умом"), который женился на Пандоре, что принесло в мир людей болезни и бедствия.

Миф ирокезов о братьях-творцах *Энигорио* ("добрый разум") и *Энигон-хахетенгеа* ("злой разум"): первый создал Солнце, Луну и звезды, леса, реки, животных и первую пару людей по своему подобию из земли, он дал им душу, дохнув в их ноздри. Злой Разум создал высокие горы, водопады, вредных для человека пресмыкающихся и два глиняных подобия человека, превратившихся в обезьян. У гуронов *Иоскеха* ("светлый"), создатель всего полезного, слепивший человека по своему образу, сражается с *Тавискароном* ("тёмный"), создателем вредных животных и катаклизмов.

У меланезийцев-гунантуна братья-создатели вместе обустривают мир и строят хижину: *То Кабинана* создает ровный рельеф и красивых прибрежных жителей, барабан для праздничных танцев, а *То Каревуу* делает горы и овраги, горных жителей, акулу, барабан для похорон. Он становится виновником смерти, голода, войн и кровосмешения.

6. Первая смерть первого человека (ассоциируемая с необходимостью закрепить за родом его новую территорию). В индийском мифе брат Яма уходит в подземный мир готовить место успокоения для людей. В японском мифе умирает сестра Идзанами, став владычицей царства мёртвых.

Из братьев-близнецов с подземным миром ассоциируется обычно "злой" брат (неумелый), побежденный "добрым" (создателем полезного), который и отправляет его туда. Жизнь остается тому брату, чем образ жизни побеждает (так, убийство Каином Авеля трактуется как победа земледелия над скотоводством). Смерть может объясняться нарушением ритуала (Ромул убил Рема за то, что тот перешагнул проведенную на земле границу).

7. Разрушительность экспериментирующего интеллекта. Любопытство *Пандоры* (супруги Эпиметей, брата-близнеца Прометей), открывшее корзину несчастий. Проделки трикстера: нарушение табу – за которым следует исправление содеянного. *Гермес* укравший коров у Аполлона, отказывается в этом признаться, но потом меняет коров на лиру, изготовленную из черепахи. Герм. *Локи* берётся устроить так, чтобы великан Тьяцци, строящий город богам, не получил вознаграждения. Но затем, по требованию разгневанного великана, Локи крадёт у богов богиню Идунн с молодильными яблоками и хитростью переправляет её к Тьяцци; а потом, по приказу богов обманывает Тьяцци и возвращает Идунн. На пиру у морского великана Эгира он

нарочно нарушает с трудом достигнутый ритуальный мир между богами и великанами. С Локи связана первая смерть: он подсунул слепому богу Хёду ветвь омелы, которая убила бога растительности Бальдра, и не дал светлому богу вернуться из обители смерти, отказавшись его оплакивать.

Трюкач Эсу (из мифологии йоруба) провоцирует все споры и ссоры на Земле. Из-за него верховный бог удалился от людей (как индейский творец Вономи – из-за трикстера *Койота*). Паук *Иктоми*, культурный герой сиу-дакотов, изобретатель человеческой речи, – сеятель раздоров из-за розыгрышей над животными, богами и людьми. Сев.-амер. трисктер *Ворон* привлекает на собратьев угрозу гибели (съедает запас продовольствия на год вперед) – но ухитряется исправить последствия своего поступка.

Микронез. трюкач и вестник богов *Олофат* иногда намеренно искажает божественные повеления. Но он же послал к людям птицу, которая принесла им в клюве огонь – что роднит его с Прометеем или полинезийским *Мауи*, один из эпитетов которого – "тысяча проделок": он перехитрил владычицу подземного мира, чтобы добыть огонь.

Создание и устранение препятствий. Инд. бог мудрости *Ганеша* – покровитель воров, подобно Гермесу, "владыка препятствий" и их устрани-тель. Когда боги испугались, что подвижники, которым Шива дарует могущество, завоюют небесное царство, они повелели Ганеше изобретать помехи на пути праведников, помрачая их разум мирскими соблазнами.

8. Изобретение счета, письменности и алфавита культурными героями. Шумер. первочеловек *Оаннес*, научивший людей писать и строить города. Шумер. миф о гонце *Энмеркаре*: он курсировал между двумя городами, передавая послания господина; они становились все длиннее, и когда посланник оказался не в состоянии их запоминать, он изобрел письмо.

Кит. *Фу-си*, создатель иероглифического письма, заменившего узелковое, и 8-ми главных гексаграмм "Книги перемен". Финик. *Кадм*, изобретатель алфавита. Авест. первопредок *Гайомарт*, отождествлявшийся с близнецом *Йиму*, в поздних преданиях рисуется культурным героем, который вывел людей из пещер в построенные города, разделил год на 12 месяцев и положил начало летоисчислению. Библия. создатель письменности *Енох*, время жизни которого – 365 лет, по числу дней года.

9. Изобретение инструментов и полезных предметов обихода. Циркуль Фу-си, рыболовная сеть *Локи* и т.д. (см. также мифы о братьях-близнецах).

10. Магия слова и языка. Егип. *Тот* – язык Ра или Птаха, которым были высказаны слова, ставшие орудием творения мира. Егип. *Изида*, выводящая истинное имя *Ра*, чтобы возыметь над ним власть. *Адам*, дающий имена животным. Магия заклинаний в сказках.

Священность записанного знания: шумер. образ таблиц *ме*, на которых записаны судьбы мира и за которые идёт постоянная война богов, так как они мыслятся признаком верховной власти. Гексаграммы кит. *Фу-Си*. "Книга живых" и "Книга мертвых" егип. *Тота*. Иран. Библия скрижали *Моисея*. Мифы о священных книгах, которые даны людям богами, в мировых религиях. (А также современные мифы о восстановленных книгах: "Русские веды"<sup>332</sup>, или записываемых посланиях иного мира: "Урантия"<sup>333</sup>).

11. Язык, разделяющий единое племя людей на разные народы. *Гермес* – создатель разных языков, разделивший единое племя людей на народы. Шумер. *Набу*, заведующий языками, и связанная с недостроенным зиккуратом в его честь легенда о Вавилонской башне. Также шумеры приписывали возникновение многих языков лукавству *Энки*.

12. Бог интеллектуальной функции как проводник в чужой/потусторонний мир. Егип. *Тот*, греч. *Гермес*, этрус. *Турмс*, рим. *Меркурий*, армян. *Тир*. – проводники душ умерших в потусторонний мир, защищающие их от сил зла. *Тот* изображался с головой *ибиса*, пожирающего змей и скорпионов – носителей смерти: таким образом бог знания отводит смерть от человека и, значит, ведет его не в небытие, но в иную жизнь. Поздне-египетский образ *Германубиса* – соединение Гермеса с богом подземного мира *Анубисом*. Проявление этого архетипического сюжета в литературе: "Ад" Данте, где проводник – поэт Вергилий. Роль шамана: *Ворон* как шаман в вост.сибир. мифах. Сев.-амер. трикстер *Ваджункага*.

Косвенные связи с подземным миром (иной реальностью): *Меркурий* мог указать зарытый клад. Пастушеская роль *Гермеса*. Имя инд. воплощения планеты Меркурий *Будха* ("мудрый") восходит к индоевроп. змею глубин

<sup>332</sup> Русские веды. Песни птицы Гамаюн. Велесова книга. М.,1992

<sup>333</sup> The Urantia book. Chicago,Urantia Foundation, 1990

(Ахи Будхнье). Рус. пастух и бог низин *Велес* – покровителем пения и красноречия (в "Слове о полку Игореве" встречается эпитет "*велесовы струны*", а рассказчик *Боян* назван внуком "скотьего бога").

Устойчивые **ассоциативные ряды**, формирующие **семантическое поле**:

1. Ассоциативный ряд, связанный с богом интеллектуальной функции: счет – письмо – наука и литература – знание – язык – речь (красноречие) – весть – известность – связь – коммуникация – народы – торговля – обмен – посредническая функция – ум (– хитрость – обман) – навыки – рука – инструментарий<sup>334</sup>.

Связь понятия человека с функцией разума: имя инд. первопредка *Ману* ("человек, мужчина") и герм. *Манна* ("человек"), а также слово "человек" во многих европейских языках (англ. *man*, нем. *Mann*, рус. *муж* и *мужчина*) ведёт начало от ностр. *тани* – "думать", от которого происходят индийское понятие ума *манас* и такие русские слова, как *мысль* и *мудрость*, *ментал* и *память*, *миф* и *муза*, обозначающие человеческое мыслетворчество.

2. Ассоциативный ряд, связанный с образом трикстера: человек – навыки – инструментарий – сила – умение (неумение) – мудрость – знание (незнание) – нарушение – исправление – переделывание, переименование – проделки – любопытство, ум – хитрость: воровство, обман, ложь, язык, интриги, раздоры<sup>335</sup> – препятствия – недостатки: обжорство, дерзость, похотливость, глупость – животные (обезьяна, ворон и др.: акцентрован ум) – ребёнок (акцентирована сверхъестественная сила) – игра – выигрыш.

3. Ассоциативный ряд, связанный с образом близнецов: сверхъестественная сила – выселение на необжитую территорию – разрыв с традицией – нарушение запретов – противопоставленность богам – смертность и смерть – освоение новых земель – инцест – предки – первые люди – равенство богам – (двуполость творца) – первочеловек, равный Вселенной – творение как разделение на части (выделение в аморфном человеческом).

Главные семантические оппозиции (связанные с образом братьев-близнецов и человеческой практикой как точкой отсчета) и осознаваемые от

<sup>334</sup> Лингвистич. подтверждения: связь развития навыков, руки и интеллектуальной функции в языке: родство рус. слов "умелый" и "умный", или "десница" и греч. "техника", "текст". От и.е. корня *te* ("хватать") происходят слова лат. *manus* "рука", *манипуляция*, *маневр* и "мастерство".

<sup>335</sup> Оппозиционная роль интеллектуальной функции: от и.е. *wer* ("важно говорить") происходят англ. *word* ("слово") и рус. *врать* (изнач. "говорить"), *вор* и *враг*.

противного: неразумный-разумный, бесполезное-полезное, нарушение-исправление, незнание-знание, неумение-умение, зло-добро, тьма-свет, труд-радость, мужчина-женщина, смерть-жизнь, профанное-сакральное.

4. Ассоциативный ряд, связанный с невидимой реальностью сознания: сознание как связь – близнецы – душа-двойник – сознание как отражение – ум как посредник – проводник – невидимый (потусторонний мир) – защита души в её путешествии – функции шамана или поэта – тайное знание – священные книги.

**Ценности**: информация, знание, коммуникация, контакт, диалог, интеллект, язык и речь. Архетип формирует способности к общению, обучению, освоению нового и игре, посредничеству и предпринимательству.

**Яркие религиозные и философские идеи**, производные от архетипа: 1) человек как нарушитель изначальной (природной и божественной) гармонии – религиозная идея грешности и антропологическая – несовершенства человеческой природы (А. Гелен, Г. Плеснер, Ф. Ницше и др.);

2) интеллект как отрицательное (в религии) и отрицающее начало ("трещина внутри бытия" у Ж.П. Сартра); противопоставленность интеллекта и жизни (Дж. Кришнамурти; О. Шпенглер и др.);

3) экология мыслительного процесса, который должен уподобиться природному ("порядок сердца" Б. Паскаля, "ритм подражания" О. Шпенглера).

4) онтология интеллектуальной деятельности как освоение=создание новых сфер реальности ("фундаментальный проект человека – быть Богом" у Сартра; современное понятие "виртуальной реальности");

5) онтология игры (*Й. Хейзинга*);

6) мысль как связь; онтология коммуникативной деятельности (лежащей в основе образования человеческого общества Ю. Хабермас, Л. Мамфорд).

### **3.11 ПРАОБРАЗ БОГИНИ ЛЮБВИ И КРАСОТЫ, ЗВЕЗДЫ-ВЕНЕРЫ – АРХЕТИП ПРИРОДЫ И СОЗИДАЮЩЕЙ РОЛИ ЧУВСТВ**

**Генезис архетипических представлений:**

Расцвет земледельческих цивилизаций с системами орошения, применением металлических орудий (из меди и бронзы) и тягловой силы животных

(быка) обеспечил стабильный образ жизни и досуг для развития искусства и культурного созидания. Так, в древнем Шумере один земледелец выращивал столько зерна, что мог обеспечить им 30 человек. Созидательному укладу жизни способствовала его мирная ориентация. Можно привести примеры из истории Египта, где царские сановники не могли быть военачальниками, при этом не только руководили всеми хозяйственными функциями, но и сами были зодчими, художниками и музыкантами. Чиновникам предписывалось при большой недоимке у бедняка взыскивать с него лишь 1/3. В Шумере правительство также регулярно прощало все долги. Сюжеты войны редко изображались на гробницах, и в пирамиде самого яростного из завоевателей, фараона Тутмоса III, в перечне достоинств указано, что он никого не убил<sup>336</sup>.

Такой стабильный уклад жизни приводит к шедеврам архитектуры (зиккураты Шумера, пирамиды Египта или Теотиуакана, дворцы Крита, мавзолеи Ирана и т.д.) и вершинам других культурных сфер. Мягкие металлы: медь и бронза – используются не только дляковки инструментов, но и для украшений. Первый дошедший до нас литературный памятник: шумерский эпос о Гильгамеше – датируется 3-м тыс. до н.э., в Египте во 2-м тыс. до н.э. возникает любовная лирика. Это показывает развитие и осознание *чувств*, связанное с созиданием как творческим процессом: когда оно не обусловлено утилитарными нуждами, а исходит от изобилия и избытка возможностей.

Осознание чувств и их созидающей роли, отражаемой мощью человеческих творений и колоссальным стремлением людей к их долговечности, находит выражение в архетипе *богини любви и красоты*. Он связан с возвышением женского божества, завоевания им значимого места в пантеоне.

Говоря о семантике чувств, описываемых данным архетипом, следует указать, что они отличаются от инстинктов осмысленностью, разумностью и оформленностью, которую человеку дает символическое мышление. Инстинкт описывает сферу скрытого (архетип подземного мира) и проявляется непосредственно в действии, чувства же выражаются в оформленном виде мимики, жестов, слов, языковых тембров и наконец, в произведениях искусства. Лицо человека, на котором написаны его чувства, является зеркалом

<sup>336</sup> Хрестоматия по истории Древнего Востока (под ред. В.В.Струве и Д.Г.Редера). М., 1963; История древнего Востока (под ред. Г.М.Бонгард-Левина) М., 1988

разумного отношения к миру. Зеркало Афродиты, ставшее символом красоты и значком планеты Венеры, – выражает не инстинкт, но чисто человеческую рациональную способность судить о вещах. Таким образом, чувство можно определить как осознание и оформленное выражение инстинкта.

Архетипически понятие чувства тесно связано с восприятием красоты – которое отличало уже неандертальцев, что проявляет пещерная живопись. Известно также, что поздние палеантропы собирали цветы: их находят в неандертальских захоронениях 60 тыс. лет до н.э. Правда, делали они это больше из практических соображений: из 8 видов растений, цветы которых были положены в одну из могил, шесть обладали целебными свойствами, а два были съедобными<sup>337</sup>. Чувства развивались и в процессе работы: которая могла идти под музыку (что проявляют зазубрины на изделиях из кости через равные промежутки), или украшение бытовых изделий орнаментом. Но детальнее всего историю развития чувств отражают мифы – как сравнительно новый процесс, за которым уже пристально следил разум человека.

Мифология показывает, что стихия чувств сначала воспринималась через образ мощи хаотического плодородия природы (первозданных вод). Потом она была осознана как инстинкт страсти, для цивилизации разрушительный и опасный, угрожающий бедствиями и войнами. И лишь затем преобразилась в понятие любви, явив суть своего созидания в человеческом мире. Таковы три стадии развития этого архетипа.

Самобытность древних культур обусловила прежде всего природа, в условиях которой они возникли. Созидание обостряет внимание к красоте, которое проецируется на яркие природные образы: таково самое красочное и никогда не повторяющееся явление *зари* и сопутствующей ей образ утренней и вечерней *звезды*. Человеческие чувства отражают природу и сами являются её частью. В мифах пробуждение чувств олицетворяет яркость зари: греческой *Эос*, индийской *Ушас*, римской *Авроры* или русской *Денницы*, раскрасневшейся от страсти.

В обожествлении утренней звезды также важную роль играют *астральные верования*, вытекающие из наблюдений циклов, необходимых для налаженного земледелия – которые в 3-2 тыс. до н.э. становятся математиче-

<sup>337</sup> История первобытного общества (под ред Ю.В. Бромлея). М., 1983 СС. 383-384

ски точны. Планета Венера (которая с определенной периодичностью является утренней и вечерней звездой, определяя цикл в 8 лет) получает статус богини наряду с Солнцем и Луной во всех развитых земледельческих цивилизациях (Шумере, Египте, Индии, Иране, Армении, Китае, Мексике). Её положение учитывалось не только в Египте и Шумере, но и в календаре майя: по циклу Венеры индейцы определяли время посадок и сбора маиса. В Шумере, как потом Индии и Китае, отождествляются с богами и другие видимые планеты, и астрономические расчеты движения планет, считающихся телами богов, получают статус государственной религии, распространяясь из Вавилона в соседние страны, Грецию и Индию. Имя вавилонской богини *Иштар* становится нарицательным и в значении "звезда" попадает во многие индоевропейские языки (англ. *star*, нем. *Stern*, индийская богиня-звезда *Тара*, с ним же связано греческое слово "астрология"). Строения для астрономических наблюдений зачастую являют шедевры строительного искусства (пирамиды ацтеков и майя или Стоунхендж).

Образ звезды и зари становится символом мощи природы, каждое утро возрождающейся к новой жизни. В западной культуре образ богини любви обычно проецируется на изящный облик греческой *Афродиты*. Но недаром богине любви сопутствует мощный образ **быка**: как в мифе о вавилонской звезде *Иштар*. Уже в мезолите встречается изображение небесного быка со звездой между рогами<sup>338</sup> (сегодня этот образ можно увидеть на гербе Молдовы). Связь зари с образом быка запечатлели образы хурритских зорьбыков *Хурри* ("утро") и *Серри* ("вечер"), каждый день вывозящих светило на небосвод над распаханнами полями.

Отражая рассвет нового дня, образ звезды-зари ассоциируется с возрождением жизни и ее вечностью – подтверждая эту семантику в образе богини плодородия и любви (так Иштар владеет вечнозеленым деревом жизни, а родственная ей Астарта воскрешает своего возлюбленного Эшмуна, или Изиды – Осириса). Сами образы таких богинь по происхождению более древние, чем семантика любви, что в мифах отражает их связь с первозданными водами. Так Афродита – дочь Урана, рожденная из первозданных вод, из океана родилась индийская Лакшми ("счастье, красота").

<sup>338</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С. 52, 58

О связи с древним архетипом Неба говорят крылья шумерской Инанны, птичьи лапы Иштар или облик ласточки у египетской Изиды. Некогда Изида мыслилась владычицей Неба, создававшей ветер взмахами крыльев, и матерью Ра, будущего главного бога пантеона, но потом эта функция перешла на Нут, а Изида стала её дочерью. Начало переосмысления этих древних мифологических образов по данным археологии приходится на бронзовый век.

Развитию культурного представления о любви предшествовал брак (связанный с архетипом божественного кузнеца: Афродита недаром была женой кузнеца Гефеста). В земледельческой культуре пища перестала циркулировать между семьями, групповой брак уступил место моногамной семье, и людей связала между собой хозяйственная зависимость. Это спроецировало на супруга образ своей собственности и орудия производства, что породило чувство ревности – в истории людей оно, возможно, предшествовало осознанию любовной страсти: отчего мы сегодня считаем ревность атавизмом. Брак был священен. Во II тысячелетии до н.э. законы первого царя Вавилона предусматривали смерть за измену или изнасилование замужней женщины. Законы привели к сдерживанию, а потом развитию и осознанию любви. Были узаконены праздничные оргии, где страсти могли получить выход. Это время возвышения богини *плодородия, плотской любви и войны*, ставшей главным женским божеством пантеона (через эти качества обычно описывает богинь этого архетипа энциклопедия "Мифы народов мира").

Человеческие чувства – это не только отражение природы разумом. Чтобы стать спутниками той деятельной позиции, которую человек занимает в мире, они прошли долгий путь развития: они должны были получить доступ к невидимому потенциалу энергии – разбудить в людях страсти и инстинкты, на которые наложил запрет культурный мир, и ассимилировать их. Поэтому звезда любви и не сразу приняла тот облик, которому мы поклоняемся сегодня. Утверждая силу страстей и желаний, богиня любви выступала воительницей, нередко грубой и жестокой. На могильниках Франции и Украины III-го тыс. до н.э. находят изображения вооружённой амазонки<sup>339</sup>: вроде бы отражающее до-цивилизированный образ жизни. Но по образу недалеко от неё ушли покровительница городских стен *Иштар* и могучая *Астрата*, но-

<sup>339</sup> Голан А. Миф и символ. М., 1993 С.170

сящие за спиной лук и стрелы, и даже утонченная *Афродита*, сын которой, *Эрот*, неслучайно вооружён луком. Вооруженными предстают русская заря *Денница* или индийская *Ушас*, воюющая с громовержцем.

В типическом сюжете богиня любви сражается с царем богов перед тем, как стать его супругой (кельтская *Маева*, русская *Макошь*). Оружие означает силу, даже если это сила чувств. Богиня любви пользуется своей стихийной мощью и сексуальностью для овладения миром, сея распри между богами и людьми. Она предстает соблазнительницей и карает несчастьями тех, кто не испытывает чувств. *Иштар*, *Астарте*, *Афродите* или армянской звезде любви *Анахит* посвящаются любовные ритуалы и оргии, чтобы утихомирить гнев богини к людям, не умеющим любить.

Утверждая независимость чувства от социального порядка (символизируемого царём богов), звезда-Венера утверждается в образе главного женского божества, о чем часто говорят её имена (арабская *Узза* – "всемогущая", шумерская *Инанна* – "госпожа", египетская *Изида* – "трон"). Так, если в IV-III-м тысячелетии до н.э. почитается *Сет*, во II-м он исчезает из списка главных богов: его побеждает *Изида*, о чём повествует миф, где она выступает верной женой убитого *Сетом* *Осириса*, мстящей убийце. Культы *Изиды* и *Сераписа*: быка *Аписа*, слившегося с *Осирисом* в единое божество, становятся самыми популярными в культуре Египта. Завоевав себе место среди богов, богиня любви, не уступающая царю богов, умиряет свое буйство, когда признается его супругой. У германской красавицы *Фрейи*, сеющей раздор между богами и великанами, появляется муж *Од*. Рядом с *Афродитой* возникает бог брака *Гименей* и бог разделенной любви *Антэрот*. И это говорит о возникновении современного понятия вечной любви двоих и семейного счастья – высшей формы гармонии природы в рамках человеческого общества.

В мире, овладевшем своими страстями и поставившем их на службу счастью и благополучию, силой богини любви становится красота и милосердие, супружеская верность и материнская самоотдача. Так трансформируется образ *Изиды*: некогда сильная и коварная богиня, обманом выведывающая священное имя *Солнца-Ра*, дабы возыметь над ним власть – с младенцем *Гором* на руках становится прототипом *Девы Марии*. Как сама жизнь,

богиня любви меняет свой облик, символизируя обновление природы человека через свежесть чувств.

Кульминация этого архетипа соответствует этапу эмоционального освоения мира и утверждения своего "я" через силу чувств и желаний. Это период расцвета культуры и признания самоценности искусства: которое некогда было подчинено религиозному ритуалу, но потом стало самостоятельным – подобно тому, как богиня любви утвердила свое равенство царю богов. Развитие этого архетипа продемонстрировало значимость понятий чувства, красоты и счастья, не уступающую силе и разуму. Через образ богини любви женский принцип бытия предстал как самообожествленная жизнь. Этим определением можно выразить и суть искусства.

**Историческая эпоха, свернутая в символ:** расцвет мирной земледельческой цивилизации с использованием бронзовых орудий, домашних животных и точных астральных наблюдений, приводящий к созиданию шедевров искусства и строительства.

**Функциональные моменты,** формирующие образы и семантику архетипа:

1) осознание чувств и возникновение любовной лирики – возвышение образа богини любви; ритуальные оргии в её честь;

2) восприятие красоты, отраженное в древнейшем искусстве (начиная с пещерной живописи и кончая архитектурными шедеврами цивилизации: храмы, пирамиды, дворцы, мавзолеи, парки);

3) практическая необходимость и популярность астральных верований в развитой земледельческой цивилизации – обожествление утренней и вечерней звезды-Венеры и зари как символа любви и красоты;

4) применение тягловой силы животных в земледелии – обожествление быка как символа плодородия и мощи природы;

5) стабильный мирный уклад жизни – семантика созидания, побеждающая семантику разрушения в образе богини любви и страсти.

Кульминация архетипа: 3-2 тыс до н.э. возвышение богини любви и красоты, Зари и звезды (планеты Венеры), оргиастические культы в её честь.

**Главные мифологические образы и символы:**

1. Утренняя/вечерняя звезда (планета Венера): аккад. *Иштар*, семит. *Астарта* и *Астар*, древнеараб. *Аллат* и *Узза*, родственная *Изиде*; шумер.

*Инанна*, инд. *Шукра* и его араб. соответствие *Зухра*, армян. *Астхик* и *Анахит*, иран. *Адвисура Анахита*, кит. *Тай-бай*, монг. *Цолмон*, ацтек. *Глауи-скальпантекутли*, *Часка* инков, бирманская *Понмакьи* и др.

2. Богиня плодородия, войны и любви как главное женское божество. Имя *Инанны* значит "владычица небес", *Уззы* – "всемогущая", *Изиды* – "трон", а *Иштар*, *Астарты*, *Асират/Ашерту* и *Аллат* – просто "богиня".

3. Заря – символ красоты природы; ее преимущественная ассоциация с утром (светом, рассветом – а также расцветом и возрождением) // Греч. *Эос* ("утренний свет"), родственная балт. *Аустре*, герм. *Эастре* и инд. *Ушас*; рим. *Аврора*, ("предрассветный ветерок"). Эти названия и слово утро (первоначально "устро") объединяет корень *aus* – "рассветать". Рус. Денница (слово "день" от и.е. корня "светлое небо").

4. Бык – мощь созидания и земледельческого плодородия. Хуррит. зорибыки *Хурри* ("утро") и *Серри* ("вечер"). Егип. бог плодородия бык-*Апис* (*Хани*). Инд. корова-туча *Пришни* – жена воинственного Рудры, давшая Соме молоко, чтобы вскормить громовержца Индру. И сами громовержцы, являющие живительную силу дождя, нередко выступают в ипостаси быка или именуется быками: это *Зевс*, похитивший Европу, семитские *Балу* и *Тешуб*, индийские *Индра* и *Парджанья*, скандинавский *Тор*. "Всепобеждающим быком" называется небесный бог Шумера *Энлиль*, а его супруга *Нинлиль*, подобно Хатор, – божественной коровой. Плодородие нижних вод воплощают быки *Посейдона* и *Нептуна*. Мощь подземного плодородия живописует бык *Нандин*, олицетворяющий Шиву. Даёт начало жизни авестийский бык *Гопатшах*. В африканской мифологии первые две женщины родили близнецов: бычка и тёлку, от которых произошли другие формы земной жизни. У славян на *каравае/коровае*: символе свадьбы (от слова "корова") – лепились из теста фигурки коровы и быка, символизирующие жениха с невестой.

5. Голубь - символ любви и мира: белый голубь мира – античный символ Афродиты/Венеры. Звездное скопление *Плеяд* ("голуби") в созвездии Тельца – прекрасные дочери Атланта и вечерней звезды Геспериды. В христианстве это символ Святого Духа – также наделенный семантикой любви.

6. Кошка - очарование животной природы. Егип. богиня-кошка *Баст*; символ *Иштар*; упряжка из кошек у германской *Фрейи*.

7. Бог страсти как ребёнок. Греч. *Эрот*, рим. *Амур* ("любовь") и *Купидон* ("страсть"), родственный ему этрус. *Купавон*, сопоставляемый с рус. *Купалой*, этрус. *Аминф* и инд. *Кама* ("любовь, желание"), сын *Лакшми*.

8. Стрелы любви (пронзенное сердце) – любовная страсть (*Эрот*, *Амур*, *Купидон*, *Иштар*; лук с тетивой из пчёл у индийского *Камы*).

9. Цветы – символы яркости и мимолетности чувств (атрибут *Афродиты* или ацтек. *Шочикецаль*, шестилепестковый цветок был олицетворением *Иштар* и *Инанны*). Роза – образ зари (и любви): по индийской легенде *Брахма*, увидев розу: цветок бога любви *Вишну*, отдал ей предпочтение перед всеми цветами и даже своим символом – лотосом творения.

10. Ива (древо Жизни), цветущие сады, яблоко, анх (егип. "знак жизни") – символы возрождения и вечности.

11. Пояс (символ *Афродиты*), кольцо (символ брака), веночек, ожерелье, зеркало (значок *Венеры*) – атрибуты соблазна и женского обаяния.

#### **Архетипические мифологические сюжеты:**

1. Звезда Венера – прекрасная богиня любви // Шумерская *Инанна*, аккадская *Иштар*, арабская *Зухра*, армянская *Астхик*, иранская *Ардвисура Анахита* и др.

2. Красота Зари и ее связь с утренней/вечерней звездой // Индийская *Заря Ушас* – красавица в нарядных одеждах, показывающая себя всей Вселенной. Шумерской звезде любви *Инанне* владыка судеб *Энки* дал красивые одежды как символ ее привлекательности.

3. Красота созидательного начала: богов любви // *Вишну* и *Шива*. *Кришна* и *пастушки*.

4. Румянец Зари – любовная страсть; ее преимущественная ассоциация с утром (рассветом, расцветом, возрождением) // Греческая *Эос* ("утренний свет"), *Афродита* вселила в нее постоянную страсть за то, что та разделила ложе с *Аресом*. Её имя, как имя индийской *Ушас*, римской *Авроры* и слова утро – от корня *aus*: "рассветать". Русская *Заря*, в которую влюблен *Месяц*.

5. Связь любви с изначальным истоком (плодородия вод) // Иран. *Ардвисура Анахита* ("могучий источник всемирных вод"). Рождение греч. *Афродиты* и инд. *Лакшми* из морской пены. *Макошь-Пятница*, главное женское божество славян, изображение которого ставили на колодцах. *Афродита* и *Эрот*, превращающиеся в созвездие *Рыб*. *Эрот*, рождающий жизнь в Хаосе.

6. Природная сила богини любви и её соперничество с главным богом // *Изида* хитростью выведывает священное имя *Ра*, чтобы возыметь власть над ним. *Ушас* вступает в конфликт с громовержцем *Индрой*, который разбивает ее колесницу. *Макошь* и *Перун* сражаются, прежде чем вступить в брак. Кельтская царица любви *Маева* спорит с супругом *Айлилем*, кто более могущественен, и добывает быка, не уступающего священному быку Айлиля: когда быки встречаются, они впадают в неистовство, и их битва подобна грозе. Сила царевны в сказках – В.Я.Пропп: "Иногда царевна изображена богатыркой, воительницей, она искусна в стрельбе и беге, ездит на коне, и вражда к жениху может принять формы открытого состязания с героем"<sup>340</sup>.

7. Мощь и воинственность Зари // Вооруженная дева-*Денница*. Сражение *Индры* и *Ушас*. Война, сопутствующая страсти // *Иштар*, *Астарта*, *Шавушка*. Стрелы *Камы* и *Амура*. Начало Троянской войны.

Любовь, приводящая к миру: у монголов Венера *Цолмон*, находясь на небе, вызывает войны, но спускаясь на землю, помогает заключить мир; семит. *Атаргатис* играет роль примирительницы. Образ победы: Венера *Виктрикс* как победительница. Образ заступницы: индийская богиня любви и земли *Тхорани*, раскрыв недра, поглотила врагов Будды.

8. Связь быка и звезды/зари, символизирующая мощь природных явлений // Хурритские зори-быки *Хурри* и *Серри*. Ушас отождествлялась с созвездием Тельца, как и корова *Рохини* ("розовая": цвет зари), связанная с любовью, браком и плодородием. Критский бык-*Минотавр* по имени *Астериус* указывает на близкую связь между быком и богиней-звездой Астартой. Олицетворяющие планету Венеру *Иштар* и *Асират* нередко предстают в облике коровы. С небесной коровой *Хатор* (егип. "дом Гора"), каждая день рождавшей телёнка-Солнце, сливается образ матери Гора *Изиды*, олицетворявшей в Египте звезду Венеру. Греки отождествляли Изиду с возлюбленной Зевса красавицей *Ио*, которую он превратил в белоснежную телку, чтобы скрыть её от гнева ревнивой Геры.

9. Обольщение; связь с оргиями; раскрепощение и развитие чувств (как и покровительство законному браку) // *Иштар* и *Гильгамеш*. *Афродита* или индейская богиня любви *Шочикецаль* как богини гетер, как и супружества.

<sup>340</sup> Пропп В.Я. Морфология сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998 С.376

*Кибела* преследует своей страстью Атгиса (как Афродита – Адониса, Астарта – Эшмуна). Афродита карает Ипполита, отвергавшего дары любви, насылая страсть на его мачеху Федру.

10. Возвышение царицы любви до роли супруги царя и матери. // *Изида* – прообраз Богородицы. Герм. *Фрейя*, получающая в мужа поэта Ода – ипостась Одина. Армян. *Астхик* ("звёздочка") – возлюбленная громовержца Вахагна. Этруск. богиня утренней зари *Тезан* – супруга громовержца Тина. Ацтек. богиня любви *Шочикецаль* – жена громовержца Тлалока. Семит. Атаргатис – супруга громовержца Балу. История Семирамиды. В сказках: возвышение благодаря труду, красоте или мудрости: бедная красавица, завоевывающая сердце короля или принца.

11. Оживляющая сила любви Супружеская верность // *Изида*, собирающая из кусков тело *Осириса* и рождающая от него младенца Гора. *Астрата*, воскресающая *Эшмуна*. В инд. мифе, когда аскет Шива испепелил инд. бога любовной страсти *Каму*, его возлюбленная *Рати* вновь вырастила его как своего ребёнка. *Пенелопа*, ждущая Одиссея. Сказка о мертвой царевне и семи богатырях. Преобразующая сила любви // *Амур* и *Психея*. "Аленький цветочек", "Василиса прекрасная" и другие сказки о девушке или юноше, волею судьбы женатых на животном или чудовище.

12. Доброта, милость, благополучие, счастье. Семит. зори *Шахару* и *Шалимму* – боги благополучия. Славянская *Лада* (родственные слова "ладить"; "лады" – помолвка), *Лакшми* ("добрый знак, счастье"), родственная ей балтийская *Лайма* ("счастье"), связаны с супружеским счастьем и благополучием. Спутницы *Афродиты* – прекрасные *хариты* ("милость, доброта"): *Аглая* ("сияющая"), *Евфросина* ("благомыслящая") и *Талия* ("цветущая"). *Бона Деа* ("добрая богиня"), *Венера* ("милость"), богиня садов и плодов, всегда благожелательная к людям. Имя происходит от и.е. корня *wep* ("желать"), как и рус. слово "вера", лат. "verus" (истина) и готское *wens* "надежда": вбирая популярную триаду понятий высшего женского начала.

13. Цветение весенней зелени и изобилие природы, приносящей плоды. // *Венера*, *Помона*, *Флора*. Весенняя растительность – свежесть зелени – юность – вечность – вечнозеленое древо жизни (ива). // Шумер. *Иннана* находит пересаживает в свой цветущий сад древо жизни *хулуппу*, посаженное

при сотворении мира, соки и плоды которого содержат в себе бессмертие. Хетт. вечнозелёное дерево *эйя*, от того же ностратич. корня *hhaĵu* ("жизненная сила") происходят греч. и лат. слова *aión/aevum* ("жизненная сила, вечность"), русские слова *юность* и *ива*, а также имя *Ева* ("жизнь"). *Райская яблоня*. В сказках яблоня с золотыми яблоками, другое плодовое дерево (яблоня, спасающая детей от гусей-лебедей).

14. Исполнение желаний // В Китае считалось, что на Венере живёт *Сишэнь* ("дух радости") – бог изобилия, наслаждения и бракосочетания. Он изображается в окружении женщин, сгребаящий золотые слитки в большую корзину, а его зелёное одеяние ассоциируется с весной и молодой растительностью. Инд. корова *Сурабхи*, исполнявшая желания своих владельцев. В сказках волшебная помощь домашнего животного, которое может все ("Крошечка-хаврошечка", "Кот в сапогах").

15. Радость и веселье, песни и танцы, связанные с приходом весны: в честь егип. коровы *Хатор* или богини-кошки *Баст*, славянской *Лады*. Инд. заря *Ушас* в виде девушки-танцовщицы. Родственность слов "весна" и "весёлый". Римское название апреля связано с именем Афродиты, мая – с именем богини плодородия Майи/Майесты. 1 мая – праздник в их честь, а также Бона Деи, Флоры и Фауны. Апрель-май посвящался литов. богине любви *Милде* ("любимая, милая").

В целом эти архетипические сюжеты (частые в литературе) описывают развитие чувств и способности к созиданию (идеально-женского начала).

В последних двух архетипах отражены природные принципы женского и мужского начал в человеке, актуальные для современной психологии.

#### **Архетипическое семантическое поле, ценности:**

природа – плодородие – мощь (образ быка) – труд – созидание – обладание – собственность – сила чувств – красота – заря, звезда – рассвет, расцвет – возрождение жизни – радость и веселье – песни и танцы – обновление – свежесть растительности – дерево жизни – ива – гибкость, юность – вечность – будущее – процветание – счастье – исполнение желаний – любовь – верность – оживление – эмоциональное преображение – страсть – война – овладение чувством – возобновление жизни – жизнеутверждение – естественность – покой – мир – комфорт – нежность – обаяние.

**Религиозные и философские идеи**, производные от данного архетипа:

- 1) вечность жизни (психологическая необходимость этой идеи; достижение эмоциональной достоверности этого в мировых религиях);
- 2) преобразование эмоциональной природы – как видимый показатель и основа развития (христианский аскетизм);
- 3) идея любви как одухотворяющего (оживляющего, преображающего) начала (*Л. Фейербах, М. Шелер, В.С. Соловьев, В.В. Розанов*).
- 4) укорененность всех видов любви в единой (божественной: *Тейяр де Шарден, Вивекананда* и др.); объединение людей на уровне любви и счастья: центральная идея мировых религий ("*Я есть любовь*" Христа);
- 5) первичность чувственного восприятия (классическая философия); "эмоциональное априори" *М. Шелера*, идея ценностей, и высшей из них – жизни (*Х. Ортега-и-Гассет*).
- 6) искусство и культура как воспроизводство жизни; активно-созидающая роль сознания (в философии субъективный идеализм *И. Канта* и *И. Фихте*);
- 7) эмансипация чувств, скованных социо-культурными установками, творческое развитие личности (*З. Фрейд и психоанализ; К. Маркс*, франкфуртская школа и отчасти пост-модернизм).

### **3.12 ПРАОБРАЗ ВОИНА И ПАСТЫРЯ – АРХЕТИП ВОЛИ ЛИЧНОСТИ И ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ИДЕАЛА**

**Генезис архетипического представления.** Архетип, оформляющийся последним, являет историю формирования понятия "я": как активности воли личности и образа общечеловеческого идеала. На арену истории личности впервые выходят как фараоны и императоры цивилизованных государств. Они сравниваются с богами: так, в III-м тысячелетии египтяне величали фараона Хеопса "царем славнее богов". Тогда же обожествления добился царь Шумера и Аккада Шульги. На грани II и I тысячелетия в Китае сыном Неба был провозглашен правитель-ван.

Признав богом фараона, египтяне стали считать равными Осирису и всех других людей: правда, лишь после смерти. Единовластие стало предпо-

сылкой монотеизма, первую попытку провозглашения которого предпринял во II-м тысячелетии фараон Эхнатон, заменив прежние божества наиболее древним из солнечных богов – диском-Атоном и назвав себя его сыном. Монотеизм раскрывает онтологию понятия "я", которое ещё до возникновения мировых религий воплощается в образе личного бога (можно вспомнить "даймониона" Сократа: изначально родового божества, которое затем приобретает индивидуальные черты – как и римский *гений* или шумерский *удуг*). Зримо представить этот процесс оформления образа "я" помогает описание искусства древней Месопотамии у В.К. Афанасьевой: "В раннем шумерском искусстве... человек появляется как охотник-пастух, защищающий свои стада от нападения хищников, и как строитель храмов, как владыка-победитель и как жрец. Как будто бы человек сказал о себе впервые "я"... Но это "я" было в то же время божеством: божеством антропоморфным, таким, которое можно создать, только остановив внимание на себе самом."<sup>341</sup>

Поначалу личность императора создавала историческая традиция, но со временем активность "я" превосходит её, отвергая её поддержку – что отразили мифологические образы царей и героев, где подчеркнуто их низкое или неизвестное происхождение. Легенда про известнейшего царя Аккада и Шумера *Саргона*, записанная на множестве клинописных таблиц, описывает его как незаконного отпрыска безбрачной жрицы и приемного сына водоноса. Имя монгольского богатыря *Джангара*, подчиняющего себе сорок ханов всех четырёх сторон света, значит "*сирота*". Одиноким зверем-богатырём без отца и матери эпос называет германского героя *Сигурда*. Таким образом эпическая история легендарной личности выводит её за рамки традиции и ставит над ней, тем самым давая ей право нарушить и изменить общественную жизнь (что и делает её исторической личностью). Здесь оформляется мифологема *пастуха*, вынужденного жить вне цивилизации и так обретающим стихийный исток природной мудрости, что помогает ему, вернувшись в социум, вывести его на новый путь (таковы образы библейского *Давида* или индийского *Кришны*). Образ пастыря, вынужденного защищать своё стадо и превосходящего других людей недоступным им опытом, стал символизировать идеал вождя. Так, сначала пастухом и богом дикого леса был

<sup>341</sup> История Древнего Востока. Часть 1. Древняя Месопотамия (под ред. И. Дьяконова) М., 1983 С.160-161

римский *Марс*, ставший военным покровителем Рима. Посвященные ему мальчики выселялись за ограду города, что делало их более близкими природе, и, конечно, более сильными и смелыми людьми. В честь Марса они именовались маммертинцами.

Пастухом и бараном с солнечным диском между рогами изображается первый в истории единый бог: всеегипетский *Амон*, популярность которого сделала его небесным созвездием Овна. Ко II-му тыс. до н.э. Солнце-Ра утрачивает свое первенствующее значение и отождествляется с Амоном. В 16 в. до н.э. царица Хатшепсут нарушает традицию фараонов именоваться сынами Ра, объявляя своим отцом Амона. Амон считался покровителем завоевательных войн, собирая под своё покровительство все территории Египта.

И наиболее ярко воля "я", превосходящая внешние обстоятельства, раскрывается в образе непобедимого *воителя*: военного предводителя богов. Причастный безудержной стихии битвы, которая сливается с наиболее непокорной и разрушительной стихией огня, он также олицетворяет выход за рамки цивилизации и обретение новой мудрости вне ее стен. Он может покровительствовать диким зверям: как индийский *Рудра* или славянский *Рувит*, имена которых родственны слову "рев". Криком животные соразмеряют силы в процессе сексуального соперничества – или перед началом битв, как некогда поступали и люди: и слово "война" происходит от слова "вой".

Начало эпохи непрерывных войн, вторгшихся в стабильность развитой цивилизации, знаменует распространение *железа*: железное оружие давало преимущество в бою. В Малой Азии железо начали плавить в 16 веке до н.э., оно тогда ценилось в 8 раз выше золота и в 40 раз выше серебра. К концу II тысячелетия железо распространилось в Ассирии, Вавилоне и в Иране. В Египте им начали пользоваться в 7 веке, а в Китае – в 4 веке до н.э. Связь железа и войны нередко накладывала табу на этот металл. Железные инструменты не должны были использовать римские жрецы, нельзя было вносить железные предметы в греческие святилища.<sup>342</sup> Индейцы также продолжали пользоваться каменными орудиями в религиозных обрядах. И даже крестьяне Польши или Эстонии ещё несколько веков назад боялись использовать железные лемехи для вспашки земли.

<sup>342</sup> Фрэзер Дж. Золотая ветвь. М., 1980 С.255-258

Начиная с конца II-го тысячелетия до н.э., история государств предстаёт как история войн. Согласно П. Сорокину, за последние две тысячи лет человечество пережило 967 войн и 1629 внутренних смут. Войны настолько вошли в быт людей, что понятие об идеальных качествах человека в мифологическом и современном прочно связалось с образом воина. Воителям посвящается эпос всех народов. Гражданин Афин Тиртей утверждает: "Сладко ведь жизнь потерять среди воинов доблестных павши, храброму мужу в бою ради отчизны своей".<sup>343</sup> Это характерное мировоззрение времен расцвета Афин подтверждает мифология всех культурных, как и первобытных народов, где смерть в бою также считается высшей доблестью.

В чём причины поэтизации военной функции? В этом образе становится востребованным фактор силы, который миллионы лет отклонялся эволюцией человеческого общества. Борьба в мире людей перестала быть главным фактором эволюции: сначала её перекрыл социальный инстинкт и запретили табу, потом в действие включился трудовой отбор, и сейчас бесспорно лучше приспособлены к жизни люди, обладающие умом, а не силой. Но на грани нашей эры природная сила личности смогла быть интегрирована человечеством как обновляющий фактор развития.

Архетип воителя раскрывает наше "я" как безудержно рвущуюся вперед, действующую сквозь нас непознанную стихию: мифологическую стихию огня, которая может всё изменить, полностью разрушить наш прежний образ себя и создать новые условия жизни – отчего этот архетип выражают также эсхатологические мифы. Идеализация борьбы сегодня говорит о том, что внутренняя активность человека недостаточна, чтобы решить те проблемы, которые он перед собой ставит. Создав искусственную цивилизацию, человек оказался вынужден впустить в неё свежие силы природной стихии, дающие толчок движению вперед. И то, что эти силы оказались разрушительны для способа существования, к которому стремилось разумное человечество, говорит лишь о том, что люди отвыкли ими владеть и должны вновь научиться этому: на новом, по-человечески гуманном, уровне.

Личная сила бога войны: яростного и необузданного, и часто вдохновенного, как *Один*,— проявляет во всю мощь безудержную стихию энергии,

<sup>343</sup> Древние цивилизации (под ред. Г.М. Бонгард-Левина). М., 1989 С.304

скрытую в природе человека и возвращающую его к истоку, – в чём и причина его побед. Но также он владеет оружием цивилизации – разумом, и типические сюжеты мифы подчёркивают необходимость мудрости военных богов и их стратегического предвидения: так греческому вояке-Аресу противопоставлена богиня справедливой войны Афина, неслучайно возникшая из головы Зевса: этот архетип акцентирует образ головы.

Мудрость прикосновения к истоку утверждает превосходство личности над социальной традицией: так Один, приносящий себя в жертву на мировом древе и спускающийся в потусторонний мир, чтобы узнать судьбы будущего, сменяет на троне традиционного царя богов, громовержца Тора (чего не могут прежние боги).

Возврат к природе не только даёт воителю нового типа силу, но и обозначает его нравственность: образ личного "я" как активной внутренней сути человека тесно связан с выработкой нравственных качеств. Такими праведными вождями предстают иранский пастух *Виштанс* или воин *Гайявата*, объединитель индейских племён. Чтобы повести за собой людей, военный предводитель должен воплощать общечеловеческий идеал – и это наделяет богов войны простотой и демократизмом. Так в связи с образом Амона в эпоху Среднего Царства (II-е тыс. до н.э.) возникает мысль о покровительстве бедным, и тогда же распространяется идея, что бог создал всех равными, и Осирисом после смерти может стать любой человек. Именно такие идеалы способствуют формированию культу вождя: рецидивы которого столь откровенны в современной жизни, что даже не нужно вспоминать о примитивных племенах, где этот культ представлен в естественном виде.

Нравственные качества могут даже иметь отдельные персонификации в виде богов: таковы авест. *Аришат* ("честность") или рим. *Виртус* ("мужество"). Добро и зло становятся моральными категориями, что иллюстрирует архетипический сюжет победы правды над силой в образе двух воителей, который остаётся наиболее распространённым сюжетом современного кинематографа. Эта нравственная оппозиция выделяет архетип воина и пастыря из мифологемы подземного мира. Образно они близки: их сближает связь бога войны со смертью и роль пастуха у бога подземного мира, и это говорит о том, что когда-то эти архетипы не различались. Они близки и по

функции: бог смерти является разрушителем природы, очищающим и преобразующим её, воитель исполняет ту же роль по отношению к человеческому обществу. Но эта функция дифференцируется с возникновением культуры. Цивилизация нередко хранит то, что по природе слабо и с позиции естества должно быть разрушено – и разрушает то, что несёт в себе позитив силы, но уже не соответствует уровню развития человеческих чувств.

Формирование нравственных понятий создаёт представления о двух противопоставленных друг другу божествах – которые начали складываться не ранее II-го тысячелетия до н.э.<sup>344</sup>. И, значит, в это время природная битва Громовержца со Змеем получает значение борьбы добра и зла, что закладывает основу будущего торжества единого бога над главой пантеона богов.

Нравственные идеалы становятся базой монотеистических религий, основатели которых: Заратуштра, Будда, Лао-Цзы и Конфуций, Христос и Магомет – являют идеал личности, утверждая кульминацию активности внутреннего "я", преодолевающего традицию. Образ воина и пастыря как защитника проецируется на мессианскую идею спасителя. На эту мифологему опираются мировые религии: Христос выступает воителем ("*Не мир я должен принести, но меч*") и пастухом ("*Я есть пастырь добрый...*"). Образ идеального предводителя, ставшего вождем благодаря не только силе, но и моральным качествам, утверждает право личности на новое, независимое от общественных традиций существование: на свободу воли. Эта мифологема архетип развивает основы представлений о духе человека как о его внутреннем боге. Как прикосновение к истоку энергии, личное "я", последний из формирующихся архетипов мифологии, возвращает человека к целостности, к которой непосредственно были причастны древние люди, не отделявшие внешнюю реальность от внутренней<sup>345</sup>. Поэтому, как ни парадоксально, понятие мышление древних помогает новое религиозное сознание "я".

Кульминация архетипа: 2-1 тыс. до н.э.– оформление нравственных идеалов, смена мифологического взгляда на мир (исходящего из ощущения единства с природой) на новую опору в человеческом "я". Формирование образа пастуха/пастыря, военного предводителя богов как идеального вождя

<sup>344</sup> Голан А. Миф и символ М., 1993 С.221

<sup>345</sup> "У первобытного человека есть только одна форма мысли, одна часть речи, один способ выражения – личный" Франкфорт Г. и Г.А., Уилсон Дж., Якобсен Т. В преддверии философии. М., 1984 с.26

**Историческая эпоха, свернутая в символ: "железный век" – эпоха централизованных государств, войн, связанных с использованием железного оружия, и восстаний.**

Таблица 2. ГЛАВНЫЕ ЧЕРТЫ ЗАВЕРШАЮЩЕГО ЭТАПА РАЗВИТИЯ МИФОЛОГИИ, ПОДТВЕРЖДАЮЩИЕ СИНХРОНИЗМ РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

страны	Двуречье	Египет	Иран	Индия	Китай	Греция	Рим
предельная централизация	3-2 тыс. до н.э. - идея мирового царства: Аккада, Ашшура Вавилона	3 тыс. до н.э. - единство страны, 17 в. обожествление фараона	6 в. до н.э. - держава Ахменидов	4 в. до н.э. империя маурьев	2 тыс. до н.э. ван Чжан-го "сын Неба", 4 в. империя Цинь Шихуан ди	3 в. до н.э. держава Александра Македонского	1 в. до н.э. империя Цезаря и Августа
индивидуализм, расслоение	15 в. до н.э. земля - предмет купли-продажи	23 в. до н.э. гос. рабы "хемуу", рабы "баку"	2 тыс. до н.э. распад общины, рабство	11-10 в. до н.э. рабы "дасу", касты	1 тыс. до н.э. конец передела земли, рабство	рабы и илоты; эллины и лаой	патриции и плебеи
примеры войн и восстаний	войны Аккада, Ашшура Вавилона 2270 г. мятеж крестьян в Аккаде	2780 г. восстание Нижнего Египта, войны Тутмоса III и Аменхотепа II	войны Элама, Мидии, Персии, 482 г. восстание в Вавилонии	4 в. до н.э. - война со Средней Азией	2 в. до н.э. - войны во Вьетнаме, 184 г. до н.э. - мятеж "жёлтых повязок"	4 в. до н.э. - захват Персии, Египта; мятежи в подчинённых областях	2 в. до н.э. - Пунические войны; с 5 в. до н.э. - борьба плебеев за права
законы и демократические установления	18 в. до н.э. - кодекс Хамурапи	14 в. до н.э. - указы Хоремхеба	6 в. до н.э. - реформы Дария I	6 в. до н.э. - равенство в буддийской общине	4 в. до н.э. - реформы Шан Яна	6 в. до н.э. - реформы Солона, демократия	5 в. до н.э. - "Законы XII-ти таблиц"
смена прежних взглядов	3 тыс. до н.э. астрология как первая наука первые классификации	22 в. до н.э. сомнения в религии, бог= фараон, светское искусство	6 в. до н.э. воздвижение храмов чужим богам, светская почта	идея кармы - личной ответственности души	5 в. до н.э. - "Вопросы Небу", атеизм, материализм	6-4 в. до н.э. - философия, скептики и киники, театр, спорт	1 в. до н.э. - стоики и эпикурейцы, жанр мемуара
нравственные идеалы, "я"	5 в. до н.э. - первые гороскопы	суд "Книги мёртвых", единобожие Амона	6 в. до н.э. - зороастризм	5 в. до н.э. - буддизм	5-4 в. до н.э. - даосизм, конфуцианство	5 в. до н.э. - Сократ	1 в. до н.э. - Христос

**Социально-исторические процессы**, формирующие идеальный праобраз личного "я" (в таблице 2 приведены их примеры):

1) Предельная централизация, возвышение личности, преодоление традиции – значимость личных качеств, образ идеального вождя.

2) Эпоха утверждения "я" как период непрерывных войн – образ воина.

3) Индивидуализм, расслоение общества, дилемма неравенства, связанное с войнами возникновение класса рабов и восстания – становление общечеловеческих идеалов и образа бога, объединяющего народы, которому присущи простота и демократизм.

4) Законодательные установления, регулирующие проблемы столкновения личных интересов – мудрость, обуздывающая стихию.

5) Смена мифологического сознания, единого с природой, новым взглядом, исходящим из глубины "я" – возникновение монотеистических религий.

Примеры проявления этих процессов в Междуречьи, Египте, Иране, Индии, Китае, Греции и Риме показывают параллельность развития цивилизаций на завершающем этапе развития мифологического сознания. Изучая сегодня историю, мы изучаем данный архетип: судьбу личностей и государств, которыми они правят, на основе архетипического принципа противопоставления добра и зла (видоизменяющихся критериев нравственности).

**Архетипические мифологические образы, их символика и семантика:**

1. Бог **войны** – военный предводитель, олицетворяющий непобедимое войско. Многорукость и многоголовость военных богов – непобедимость и мощь (образ войска). Слав. семиликий *Руевит* с семью мечами у пояса, трёхголовость *Марса*, у инд. Сканды и *Муругана* тамилы 6 лиц и 12 рук, кит. шестирукий и четырёхглазый бунтовщик *Чи-ю*, бог планеты Марс *Сетяньцзюань* с тремя головами и тремя парами рук; инд. десятиголовый асур *Раван*, восьми-десятирукая защитница богов *Дурга* и др.

Голова – символ разума и стратегии. Инд. *Рудра* возник из головы творца-Брахмы как *Афина* – из головы Зевса.

Железо – символ оружия: кит. *Чи-ю* – изобретатель оружия, соотносимый со стихией железа; военный бог кондов носит имя *Лога-Пенну* ("железный бог"), его воплощением считалось оружие.

Копьё, меч, палица, знамя – атрибуты борьбы и заявления о себе (имя японского военного бога *Хатимана* значит "множество флагов").

Щит, эгида (шкура) – символ защитника (у греч. *Афины*).

Волк (дикие звери, сокол, орёл, ворон) – образ хищника-добытчика, спутника войны. Егип. бог-волк *Упуат* именовался "первым бойцом Осириса" и "вожатым" и почитался как проводник людей в незнакомой местности. Волк – символ герм. Одина; в виде собаки-волка предстаёт иллирийский бог войны *Канбаон*; название волка в именах герм. героев *Беовульфа* и *Вольфдитриха*; частый образ героев, вскормленных волчицей.

Кровь, огонь, красный цвет – активность и энергия (ритуальный цвет инд. *Муругана* или слав. *Свентовита*; красное лицо кит. воина *Гуань-ди*).

Персонификации понятия войны: греч. *Энио*, олицетворение раздора *Эрида*, соотв. рим. *Беллона/Белисана* и *Дискордия*, ирланд. *Морриган*.

2. Обожествление **огня** – олицетворение энергии разрушения, очищения и возрождения, преобразования. Хет. *Агниш*, инд. *Агни*, иран. *Атар*, прус. *Паникс*, кит. *Чжу-жун*.

Петух (павлин), сокол – символ огня, пробуждения и бодрствования: он иногда противопоставлен льву и побеждает его (так военный предводитель в роли вождя сильнее солнечного бога). Балт. *Айтварас* – летучий дух в виде огненного змея или петуха, убийство которого вызывает пожар. Петух – символ слав. военного бога *Руевита*, павлин – инд. *Муругана*. Слав. бог огня *Рарог* в виде сокола.

3. Боги **дикой природы**, леса, зверей (охоты) и весеннего возрождения (гроз и сексуальности животных), приобретающие военную функцию: инд. *Рудры Пашупати* как ипостась, тамил. *Муруган*; егип. *Онурис* и *Монту* – бог войны и охоты, слившийся с пастухом Амоном; образ "дикой охоты" *Одина*; защитник охотников и воинов *Ошосси* мифологии йоруба.

Глаз – символ природной магии (тысячеглазый *Рудра*), прозрения истины и видения верного пути.

Лес, степь, пустыня – символ дикой природы, просторов неосвоенного.

Образы страха и ужаса, связанные с дикой природой и войной: греч. сыновья Ареса *Фобос* и *Деймос*, прообразом которых считаются хаттские божества *Нахшаратт* ("страх") и *Веритема* ("ужас"), эпитет Афины Паллада

("потрясающая") родственен рим. божеству страха *Павору/Паллору* ("дрожь, трепет"). Слово "паника" происходит от имени греч. пастуха и бога дикой природы *Пана*, родственный ему римский *Фавн* навевает кошмары, так же пугает прохожих русский *леший*.

4. **Пастух** – бог одомашненных животных и дикой природы, защитник и проводник: инд. "пастух мира" *Пушан*, исполняющий роль проводника; греч. *Пан*, рим. пастух и бог леса *Фавн* и отождествляемый с ним волк *Луперк*; *Тутыр* как пастух волков у осетин. Посох – символ проводника и лидера<sup>346</sup>. Бог огня как пастух и проводник: индийский *Агни*.

Тождество воина и пастуха, ассоциируемых с выходом за пределы цивилизации и образом неизведанной природы: отождествление *Марса* с богом леса *Сильваном* (рим. войско не должно было вступать в пределы своего города); греч. козлоногий *Пан* наводит на врагов страх, названный по его имени паникой. Кит. бог железа *Чи-ю* имеет атрибуты скота: рога и копыта.

Агнец, рога барана на шлемах воинов – символ самопожертвования и упорства. Спираль рогов – символ возрождающейся растительности с эпохи неолита<sup>347</sup>.

### **Архетипические сюжеты:**

1. Разрушительность стихии огня. Связь огня и войны: Инд. огонь-*Агни* рождает военного предводителя богов *Сканду*. Егип. богиня пламени *Упес* сжигает врагов. Семит. *Рапан* ("пламя") – бог огня и войны, и губитель, посылающий мор. Шумер. бог огня *Гибил* исполняет функцию очистителя, но также несет гибель городам, сгорающим в пламени войны.

Огонь как воин (добыча огня трением, необходимость сжигать, чтобы гореть). Борьба иранского огня *Атара* со змеем Ажи-Дахакой.

2. Очищение в огне как обновление мира. //Феникс, возрождающийся из пепла. Скандинав. великан *Сурт*, сжигающий мир в огне.–

### Эсхатологические мифы.

3. Связь огня (бога дикой природы, пастуха) с природной магией и целительством. Шумер. бог огня *Гибил* – помощник в целительстве и разруши-

<sup>346</sup> Знаком отличия египетского фараона был пастушеский посох, от названия которого произошло слово "править".

<sup>347</sup> Голан А. Миф и Символ. М, 1993, С.65

тель колдовства. Огонь айнов *Абэ Ками* – очиститель, исцеляющий больных. Магическая сила щита *Афины*. Учит находить целебные растения африкан. защитник охотников и воинов *Ошосси* и т.д.

Неуязвимость и бессмертие, которую даёт причастность к стихии огня: греч. мифы о Деметре или Фетиде, державший в огне Демофонта или Ахилла; сказки.

4. Духовная функция огня (изначально связанная с жертвоприношением), единство огненной природы сущего: огонь как воплощение духовной энергии, присутствующей во всём, – инд. *Агни*, иран. *Атар* ("пылающий"), который несёт в себе духовные силы Космоса и предстаёт как тело Бога. Сопоставление Бога с огнём в монотеистических религиях Библии.

5. Связь богов дикой природы, войны и охоты с весенним возрождением и солнцем (образ победы огня над холодом): слав. *Ярила*, инд. Рудра как бог весенних гроз и игрищ животных, егип. *Онурис* выступает как солнечный змееборец; *Агрескуи* ирокезов, защищавший воинов и охотников от опасностей леса и дикой природы; и *Уцилопотчи* ацтеков, бог войны, охоты и молодого Солнца. Инд. *Пушан* едет по небу в колеснице, запряженной козлами, или в золотом корабле, что сближает его с солнечной мифологемой.

Весеннее равноденствие как начало года у многих народов. От и.е. корня: *ya-/yero* ("быть в возбуждении") происходит имя слав. *Ярилы* и *ярь* – "весна" (родственно слову "яровые"), а в других языках "год": др.-инд. *yaṛ*, греч. *oros*, англ. *year*, нем. *Jahr*), что также возводится к nostr. *nja'ra*: "новорожденный". Однокоренные слова: ярый, разъярённый, ярость и ярочка ("овца") также отражают данный архетип, как и имена хурритского бога войны *Ярри* и латинского *Эрила*, сына богини диких зверей Феронии.

Молодость военных богов (юность инд. Сканды), их связь с регенерацией: *Марс* (в честь которого назван первый месяц весны), считался наделённым тремя жизнями, как и *Эрил*.

Страстность богов войны и весеннего возрождения: шумер. *Нергал*, овладевающий богиней смерти Эрешкигаль; греч. *Арес*, влюбленный в Афродиту; фаллические праздники в честь *Ярилы*. В ведийской мифологии *Матаришван*, отождествляемый с Агни, соединяет сердца влюблённых. Языковой образ "пламя страсти".

6. Неистовство военных богов и их контроль над стихией. // В ритуалах, посвященных тамил. богу войны Муругану, жрец исполнял "*танец безумия*". Жажда крови егип. защитницы богов *Сехмет*, ярость семит. богини войны *Анат*, которые не могут остановиться в уничтожении людей; разрушение Вавилона *Ярри-Эррой*; бешенство *Геракла*, убившего детей и учителя игры на кифаре в приступе ярости, – и последующее раскаяние *Анат*, *Эрры* или *Геракла*. Противопоставление мудрой *Афины* "беснующемуся" *Аресу*; мудрость *Одина*, чье имя переводится как "неистовствующий".

7. Выход эпического героя за пределы цивилизации и возврат в прежний мир в новом качестве – обретение нового пути // Пастушок Кришна. История царя Давида и Будды. Путешествие аргонатов.

8. Необходимость сражаться за правду. Борьба со злом и самим собой – поиск своего "я". // Центральный эпизод Махабхараты: беседа Кришны и Арджуны на поле боя. Рим. образ *Геркулеса*, сражавшегося не с чудовищами, а со своими пороками. Православ. образ Георгия Победоносца, замещающего Ярилу.

9. Битва двух воинов, олицетворяющих добро и зло. Победа правды и мудрости над силой, идеи служения людям над индивидуалистической позицией // Инд. *Сканда*, побуждающий асура *Тараку*; эпический герой *Рама*, побеждающий демона *Равану*. Кит. мятежник-одиночка *Чи-ю*, побеждаемый совершенномудрым воином *Гуань-ди*. Индей. *Гаявата*, побеждающий воплощающего зла вождя *Аттотархо* и очищающий его разум. Библия. Давид и Голиаф. Большинство сюжетов современного кинематографа.

10. Объединение людей и земель. Рим. *Марс*, егип. *Амон*, индейск. *Гаявата*, объединяющие земли и народы. Инд. божественный огонь-*Агни* как пастух *Вайшванара* (от "*вишва*"—"все" и "*нара*"—"человек"), или иран. Атар, объединяющий все живое.

Образ пастуха и воина как идеального вождя, проводника и спасителя, его демократизм и нравственные качества // Егип. агнец и воин *Амон*, милосердный защитник угнетенных. Образ авест. пророка и спасителя *Заратуштры* как пастуха, имя которого означает "погонщик верблюдов". Инд. воплощение Бога *Кришна*, выросший среди пастухов. Библия. *Моисей* был призван к своей миссии, когда пас овец, и ангел окликнул его из куста, объятого

пламенем. Подобно Моисею, племенной бог ацтеков, бог войны и охоты *Уицилопотчли* обещает своему избранному народу, что приведёт его в благословенную страну. Образ *Христа*, называющего себя воином и пастырем.

Персонификация идеальных/нравственных качеств: рим. *Виртус* (мужество), авест. *Аршатам* (честность). Кит. совершенномудрый предводитель *Гуань-ди* и герой *Се-Тяньцзюань*, вступивший в конфликт с чиновником-взяточником и ставший богом планеты Марс, как воплощение нравственности.

11. Смена вождя/царя на более мудрого/праведного. //Авестий. миф о замене пастуха-разбойника *Айшмы* на мудрого воина *Вишаспа*. Один сменяет Тора, а *Афина* становится более популярной, чем Зевс, превосходя его по количеству храмов. Многочисленные сюжеты сказок.

12. Превосходство личности над социальной традицией, противостояние героя царю богов – богоборческие мотивы. // Инд. подвижник и воитель *Ваджранга*, побеждающий громоврежца Индру, чьи действия несправедливы. Миф о *Прометее*, аналогичный груз. миф об *Амирани*, генетически связываемое с ним богоборчество дагестан. *Амира*, осетин. *Батрадза* и *Сослана* и многих других кавказских героев. Кит. герой *Гунь*, укравший у богов живую саморастущую землю для борьбы с наводнениями, за что владыка Небес повелел его казнить. Его тело звери и птицы не могли растерзать, ибо оно было нетленным, тогда царь богов повелел рассечь Гуня небесным мечом, из его чрева вышел сын *Юй*, строитель каналов, победивший потоп.

Сюжеты этого архетипа, самые популярные в современном мире, описывают развитие воли личности и активной жизненной позиции.

**Ассоциативно-образные ряды**, формирующие семантическое поле: **Огонь** – горение – разжигание, сжигание – трение – вражда<sup>348</sup>; война – разрушение, гибель; уничтожение прежнего – пожар – стихия – полёт огня (петух, павлин, сокол) – высвобождение энергии – свет, весна – возрождение – обновление мира – (конец света); очищение – целительство – магия (глаза) –

<sup>348</sup> Лингвистич. примеры: "разжигать вражду", "пылать" порождает "вспылить", и во многих языках "гореть" имеет также значение "гневаться, злиться". Так, арабское *s'r* означает "разжигать огонь" и "разжигать вражду", *'gm* – "гореть, пылать" и "бесноваться, рассвирепеть"; *qdh* ("высекать огонь") связано с *hqd* ("ненавидеть") и аккадским *eqd* ("дикий, свирепый, неистовый"). Еврейское *hrr* ("гореть, жечь") близко *hry* ("вспылить, гневаться, ссориться").<sup>348</sup> Шумерская пословица: "Спор, что огонь – сам не вспыхнет".<sup>348</sup>

прозрение истины; внутренняя энергия – исток – духовные силы – устремления<sup>349</sup> –

**дикая природа** – звери (волк, собака) – борьба (возбуждение, рёв, вой) – страсть, ярость, сексуальная сила, весенние игрища, весеннее возрождение, молодое солнце – выход за пределы города (цивилизации) – опасность, страх, паника –

**пастух** (баран, агнец) – проводник в незнакомой местности – верный (истинный) путь – защитник – спаситель<sup>350</sup> – пастырь – вождь – правитель –

**военный предводитель** – лидерство (глава-голова) – первенство – непобедимость – неуязвимость – активность личности – сила – молодость – импульсивность, неистовость, одержимость и контроль, разум, мудрость – бесстрашие, мужество, решительность, подвиг, героизм<sup>351</sup> – честность, искренность, прямота, простота – нравственность – идеал – объединение людей и земель.

**Ценности:** "я", сознание и воля личности, природная и духовная энергия, борьба, разрушение старого и прокладывание нового пути. Архетип формирует активность личности и способность занять лидерскую позицию.

**Религиозные и философские идеи,** укоренённые в данном архетипе:

1. Представление об огненной стихии как изначальной природе сущего ("вечно живой огонь" Гераклита, стоики, алхимики); и духовной энергии (в мировых религиях и эзотерике).

2. Эсхатологические идеи обновления мира; необходимость эсхатологии как обращения к истоку (смыкания временного и вечного у Н. А. Бердяева).

3. Идея совершенной личности монотеистических религий и символика их центрального образа (Будда, т.е. "пробуждённый", агнец Христос, воитель Магомет и т.д.).

4. Эпический образ воплощения Бога в образе человека для победы над неправедным правителем в мировых религиях (Кришна и Рама индуизма). Вера в неизбежную победу добра над злом.

5. Нравственная ориентация мировых религий.

<sup>349</sup> "Горение" как энергия стремления: "горение духа", "пламя сердца", "пылкость речи" и т.д.

<sup>350</sup> Характерно, что слова "опасность" и "спасать" связаны с корнем "пасту" и функцией пастуха.

<sup>351</sup> Слово "герой" (греч. *heros*) восходит к и.е. корню *ser* – "охрана, забота", от которого происходит лат. *servo* ("охраняю, спасаю"). Исходный ностр. корень *shehr'a* имеет значение бодрствования.

6. Задача развития разума в противовес чувству в христианской теологии, Просвещении и науке Нового времени. Идея свободы воли.

7. Онтология "я" в философии (начиная с Р. Декарта).

8. Персонализм. Личность как духовно-нравственная категория (у Канта, М.Шелера, Н. А. Бердяева).

9. Роль личности в истории. Исторические механизмы преобразования общества как вызов-и-ответ и уход-и-возврат у А. Тойнби (опирающиеся на мифологемы воина и пастуха).

\* \* \*

Приведенная выше картина происхождения мифологических образов и сюжетов показывает, что каждый мифологический образ и смысл формировался очень тщательно, будучи многократно подтверждаем природными и историческими аналогиями. Поэтому мифологические архетипы выглядят неслучайными, и мы можем рассматривать их как базовые архетипы человеческого сознания. Их смысл настолько глубок и широк, что к 12-ти выделенным на их основании семантическим полям можно отнести практически любое современное мировоззренческое понятие как производное от них.

При этом видно, что образ или идея, взятые сами по себе, могут относиться к нескольким архетипам, в каждом случае получая разный глубинный смысл и конкретное содержание: например, образ змеи – к архетипам смерти и подземного мира (смысл врага и охраны богатств), возделанной земли (смысл плодородной влаги и целительства) или бессмертия, связанного с лунарными мифами. Или идею порядка можно рассматривать как динамическую организацию мироздания или пространства (архетип царя-громовержца, в этом случае она описывает прежде всего мировоззрение, как внешнюю структуру, присущую обществу на данном шаге развития и предполагает некие рамки свободы творчества), или органическую (временную) последовательность фаз человеческой деятельности (архетип матери-Земли), тогда мы имеем дело с неизменными природными внутренними структурами (в рамках Земли), неизбежностью и неотвратимостью установления порядка вещей. Из этих примеров видно, что когда образ или абстрактное понятие относятся одновременно к разным архетипам, их трактовки

могут противоречить друг другу. Если уточнить их архетипическую подоплёку, это поможет прояснить их (что сегодня обычно происходит интуитивно: мы совершаем некое эмоциональное усилие, чтобы конкретизировать смысл абстрактного понятия или образа, и так понять, что имелось в виду).

Если же понятие относится к одному архетипу (например, понятие социального института – к архетипу общественного порядка: царя-громовержца), можно уточнить его, говоря об актуальности сопряженных с ним архетипических идей: попадающих в то же семантическое поле (то есть о важности динамики и интеграции социальных институтов, широты охвата их всех (в т.ч. теневых структур) и необходимой поляризации сил внутри и между ними ради обеспечения развития общества в целом. Даже мифологический образ грозы не будет лишним, помогая зримо представить общественную динамику).

Структурный подход позволяет здесь утверждать, что отношения между абстрактными понятиями остаются такими же, как между архетипами, от которых они произошли. В диссертации были затронуты отношения между архетипом изначального Хаоса (морских богов) и организации мироздания и мировоззрения (царя-громовержца); общества и его скрытой инстинктивной природы (громовержца и его противника (змея)); общества и культуры (царя богов и божественного кузнеца); общества и индивидуальности (громовержца и солнечного бога). Хотя в работе нет места развернуть все 88 отношений между 12-ю базовыми архетипами, но в мифологии они легко находятся как типические и формирующие привычные нам сюжетные линии мифов. Например, между близнечными мифами, акцентирующими независимость и силу человека, и архетипом непобедимого воина, развивающего представление о его мудрости и нравственности, легко найти отношение преемственности: многие герои, такие как Гильгамеш или Геракл, – выходцы из близнечных мифов, но свойственная им семантика нарушения запретов как доказательство своей силы замещается семантикой приобретения мудрости (нравственных качеств) – и этот переход формирует главную сюжетную линию приключений героев.

Во всех отношениях мы можем вычленить векторную направленность какого-либо рода: где один архетип замещает другой в опоре на него, как

здесь; или между архетипами существует конфликт с победой одного из них (в вышеприведённых примерах победа за обществом (за проявленным, а не скрытым, за развитием мировоззрения и динамикой организации), ставящем себе на службу качества других архетипов); или отношения функциональной близости, где один архетип помогает манифестации другого (например, Небо помогает возникновению Земли и хранит её).

Первичная (архетипическая) классификация понятий, которую выявляет древнейшая мифология, служит тому, чтобы перейти от формального подхода к эмоциональной включенности в проблемы. Мифологический архетип всегда выводит нас к ценностному наполнению идей, к определённой этической задаче. Так понятие порядка, связанное с богами, описывающими земледельческий цикл, подводит к идее безукоризненного исполнения долга и самопожертвования; понятие лидерства (архетип воина и пастыря) – к развитию нравственных качеств: честности, мужества – общечеловеческих идеалов и объединения людей. Героический солнечный архетип тесно связан с преодолением гордости и служением (обществу), образ бессмертия души-Луны – с воссозданием преемственности поколений и воспитанием: то и другое требует самоотдачи (забвения себя во имя существующего). В архетипе бога Небес (вершащего отделением Неба от Земли) мы сталкиваемся с необходимостью альтруизма мысли (духовного), её независимости от материи, без чего творение оказывается просто невозможным. Архетип богини любви ставит задачу спасения и воскрешения любимого и соотносится с охраной и возвращением вечности жизни и т.д.

Говоря термином Канта, архетипы мифологии описывают сферу должного – при этом, как показывает их генезис, отталкиваются они всегда от сущего, и это показывает нам единство этического подхода с тем, как человек склонен непосредственно (бессознательно, естественно) воспринимать окружающий мир. Значит, должное – это не что-то культурно-наносное, но то первичное, что существует на самом деле (можно вспомнить идеи "этического априори" у Шелера). Оно имеет столь же бесспорный материальный фундамент, укорененный в природе человека.