**Устроение космоса**

Расширяющийся и самоутверждающийся Космос оттесняет Хаос на периферию, изгоняет из этого мира, но не преодолевает его. За пределами обжитого и организованного замкнутого Космоса начинается область неведомого, без-видного, владения демонов, неприкаянных духов, мертвых, область, куда вытеснен первобытный Хаос, не оставляющий попыток поглотить мир. Чаще всего «запредельность» представляется в виде воды, позднее, с развитием и конкретизацией представлений о Том свете, хаотические воды сужаются до пограничной реки между двумя мирами.

Основным мифом второго этапа космогонии становится борьба верховного божества или персонажей, его замещающих, с хтоническим чудовищем, чаще воплощенном в образе змея, как правило, тесно связанного с водой. В роли змееборца выступает верховный бог, иногда делегирующий эту функцию другим персонажам. Победа над хаотическим чудищем рассматривается в качестве первоакта устроения или защиты обитаемого Космоса. Не случайно сюжет змееборчества нередко связывается с историей основания населенных пунктов: на горе Драхенфальс в Германии жил дракон, питавшийся молодыми женщинами, и после победы над чудовищем, здесь была возведена крепость; польский герой Крак основал город, названный его именем, на горе, сразив жившего там дракона; город Корк был основан св. Файнбарром в ознаменование случившейся здесь победы над последним из драконов Ирландии и т. д.

Главным врагом индийского Индры становится скрытый в водах и «связавший» их демон Вритра, «неразделенный, непробудившийся, спящий, погруженный в глубочайший сон, распростертый»(5) — более полного описания Хаоса подобрать сложно! При этом он змееморфен: лишен рук и ног, издает шипение. Первая схватка Индры с другим хтоническим противником – демоном Балу окончилась неудачей, и взять реванш удалось только благодаря хитрости бога Вишну. Затем борцами с чудовищами выступают бог Рудра и герой Трит, одолевший трехглавого змея Вишварупа. Иранского трехглавого дракона Ажи-Дахака побеждает герой Траетаон.

Иранский Ангра-Маинйу (персонификация зла) некогда ворвался в мир извне и погубил его совершенство. Позднее он продолжил свои нападения на мир вместе с сотворенными им демонами-даэва и другими силами зла и тьмы. Первейшей задачей человека в зороастризме является помощь Ахура-Мазде (персонификация Добра) в беспрерывной борьбе с силами зла.

Хеттскому Богу Грозы тоже приходится сражаться с порождением Хаоса – змеем Иллуянка. В первом бою Бог Грозы, как и его индийский коллега, терпит поражение, причем лишается сердца и глаз. Впоследствие он реабилитируется с помощью смертного Хупасии, связавшего опоенного Иллуянку и его сыновей. Отметим, что обе битвы со змеем происходят на берегу моря.

Мифы греков повествуют о том, что Гея, обидевшись на богов за истребление своих детей титанов, породила от Тартара (прямое указание на отцовство Хаоса!) стоглавого змея Тифона. Победа в первом поединке с Зевсом осталась за змеем, который выререзал сухожилия царю богов и запер последнего в пещере. Гермес и Эгипан выкрали зевсовы сухожилия и приладили их на место. Тем временем мойры убедили змея отведать отравленных плодов, в результате чего он обессилил. Зевс одолел его и низверг в Тартар, откуда дракон продолжает грозить Олимпу. Затем Гея породила племя змееногих гигантов. Между ними и богами, возглавляемыми Зевсом, началась упорная борьба. Победить в ней олимпийцам удалось только с помощью (тогда еще) смертного Геракла. Позднее Громовержец передал миссию защиты Космоса от порождений Хаоса вроде Лирнейской Гидры, Горгоны Медузы, змея Пифона и т. п. другим богам и героям — Аполлону, Гераклу, Персею и др.

Без устали сражаются со змеями богатыри русских фольклорных сказаний (кстати, как правило, герои эти рождаются различными чудесными способами, что позволяет предположить в них божественных детей). Егорий Храбрый убивает Царища Диоклетианища, который «яко змей летит», «визжит по-змеиному». Кузнец Козьма-Демьян, в чьем образе соединены двое христианских святых (6) побеждает Черноморского змея, который предлагает герою разделить всю землю пополам. Богатярь якобы соглашается, запрягает змея в плуг и проводит до моря борозду, отделяя обустроенную ойкумену от хаотического мира нежити. Потом он меняет решение и ниспровергает чудище в воду, возвращая его обратно в стихию Хаоса. В другом варианте у моря он дал ему напиться – змей «расселся», и поползли из него малые змеи. Иногда с течением времени и изменением религиозной среды змей меняет свой облик, сохраняя, однако, черты рептилии: Соловей-разбойник в былине об Илье Муромце не только «свищет по-соловьиному и кричит по-звериному», но и «зашипит проклятый по-змеиному». Сражает его богатырь стрелой, в которой угадывается образ молнии бога-громовержца. Еще позднее образ посланца иного мира трансформируется в черта («перешедшего черту», границу), с которым воюют солдаты более поздних сказаний. Места битв героев со змеем, когда они указаны, почти всегда — на морском берегу, на реке Смородине, на огненной реке, на калиновом, железном, серебряном и золотом мостах – т. е. у водной границы.

У соседей и близких родственников славян литовцев громовик Перкунас поражает летучего духа Айтвараса, имеющего все атрибуты дракона.

В кельтской мифологии сюжет змееборчества сохранился в чеканке, изображающей борьбу орла (птицы громовика Тараниса) со змеей, а также в навершиях колонн кельтских святилищ, венчаемых статуей божества на лошади, поражающего змееобразное чудовище. Кстати, в фоморах, неоднократно вторгавшихся в Ирландию из-за моря и в конце концов разбитых божественными Племенами богини Данну под предводительством Луга (редуцированный образ громовержца?), также угадывается один из вариантов бесчисленных порождений Хаоса.

Войну скандинавских богов — асов с древними хтоническими великанами – ванами возглавляет Один. Уцелевшие по ее окончании ваны оттеснены за границы «космологизированного» пространства (часть великанов, настроенных дружественно или нейтрально, подобно греческим титанам, принята в Этот мир). Оставшиеся непримиримыми великаны не оставляют попыток подчинить себе Космос, и только сын Одина Тор сдерживает их натиск. Наиболее ярким его подвигом является победа над чудовищной змеей Ёрмунганд, лежащей на дне мирового океана и обвившей своим телом обитаемый мир. Змея тяжело ранена, но затаилась в глубине в ожидании последней битвы.

В германской традиции борец с порождениями Хаоса Тор воплотился в образе Сигурда (Зигфрида), сразившего дракона Фафнира, обитавшего на далеком угрюмом острове. Смертельно раненый Фафнир напрасно просит Сигурда заткнуть рану, предлагая в награду половину мира (ср. сказание о Козьме-Демьяне). Беовульф побеждает чудовищного Гренделя, а потом поражает и его мать, проникнув в ее подводное логово.

Победа над хаотическим змеем позволяет перейти к устроению и упорядочиванию обитаемого космоса. Выделившаяся из Хаоса земля еще остается в значительной степени слепком первого, наследуя многие его характеристики. Известно, что до того, как перейти к освоению новой территории, в различных цивилизациях совершались обряды, символически повторяющие первоакт творения; невозделанную область следовало прежде космилогизировать, а потом уже заселить. В общих чертах этот процесс заключался в проведении границ, наречении топонимов, но главное — в устроении сакрального центра мира – «точки опоры» мироздания. М. Элиаде считал даже, что само по себе «обнаружение или проекция точки отсчета – Центра – равносильно сотворению Мира».(7)

Одолев Вритру, Индра освобождает воды, связанные демоном и проливает их на землю, роет русла для рек, направляя стихию хаоса в упорядоченное русло. Устроителем мира он выступает и в другом мифе, рассказывающем о том, что некогда у гор были крылья. Перелетая с места на место, горы засыпали камнями города и вообще причиняли всяческий вред людям. Последние взмолились Индре, и он сбил эти крылья своими стрелами.

Аналогичную деяниям Индры работу выполняет у славян Егорий Храбрый, повелевая «горам толкучим не сходиться, не расходиться, а стать на одном месте, лесам не шататься, не качаться, а стать на одном месте», приказывая рекам протечь по всей земле.(8)

После заключения мира с Фир Болг, верховный вождь (бог) Племен богини Данну (в одном варианте это Дагда, в другом его сын) делит все сиды (священные холмы с «обитаемой» подземной частью) между вождями, после чего удаляется в страну Эмайн Аблах – Мир иной. Таким образом, последнее поколение богов, свергнув власть своих предшественников (Фир Болг) и расправившись с хтоническими чудовищами (фоморами), систематизирует территорию Ирландии – обитаемого мира, распределяя ее между богами, олицетворявшими систему и порядок.

По окончании обустройства, мир индийцев принимает следующий вид: средоточием вселенной является Амаравати (Девапура) – столица Сварги (небесного царства Индры). В центре земли на горе Меру растет дерево ашваттха, корни которого уходят в первозданные воды, из которых был создан мир. Вселенную объемлет мировой змей Ахи Будхунья (в дальнейшем, уже в индуизме он называется Шеша). Иной мир находится под землей. Вход в него охраняют четырехголовые псы Сарамеи – дети Сарамы, собаки Индры (в Иране функцию стража выполняет пес Сура). По другой верии иной мир отделен рекой Вайтарани или «космическими водами», повелителем которых считается Варуна.

В центре мира иранцев также возвышается Мировая гора Хара или Хукарья, на вершине которой расположилась обитель богов Гаронмана. С горы стекают две реки, объемлющие мир. У подножья горы раскинулось озеро Ворукаша, где у источника Ардвисуры растет мировое дерево хаома.

Иной мир хеттов находится под землей, там царствуют «божества минувшего, древние боги Подземного мира» Истустияс и Папаяс. Небеса поддерживает великан Упеллури. Другими сведениями о строении Космоса мы не располагаем. Имеется лишь описание Мирового дерева: «На дереве эя висит овечья шкура. В овечьей шкуре помещается бараний жир. В нем же в свой черед, помещаются Богиня-зерно, Богиня Полей и вино. В них же, в свой черед, — бык и баран. В них же – долголетье. В них же – потомство, сыновья и дочери. В них же – зрелость смертных людей, быков и овец. В них же – мужество и могущество. В них же – вечный огонь…».(9) Вокруг дерева эа стоят священные животные, что перекликается и со славянскими вышивками, и со скандинавским Иггдразилем, и с сюжетами кельтской чеканки.

Греческая Ойкумена представляла собой остров, омываемый мировой рекой Океаном. В сакральном центре мира находилось главное святилище Греции — Дельфы со священным омфалом. У этрусков и римлян прослеживается уподобление каждого города Вселенной. Фокусом магии и космических сил считался камень Мундус, располагавшийся в геометрическом центре города, представлявшего в плане пересечение под прямым углом двух главных улиц. Он закрывал яму, носившую то же название, являясь воротами в царство мертвых. Значение, придававшееся границам города, иллюстрирует рассказ об убийстве мифическим основателем Рима брата, проявившего неуважение к борозде, которой Ромул наметил очертания будущих городских стен.

Держал небо на своих плечах, не давая ему упасть на землю, титан Атлант. Под землей находился Аид – место вечного упокоения душ смертных и Тартар – бессмертных существ. Вход в него охранял трехглавый пес Цербер. Отметим, что этруский владыка подземного мира Аита (ср. греческие Аид-Гадес) часто изображался с волчьим (собачьим?) скальпом на голове. Границей иного мира служила река Стикс, через которую переправлял души умерших Харон. Другая, более поздняя традиция помещает области, населенные душами умерших, на островах, разбросанных в западной части Океана.

В центре славянского Космоса стоит дерево, чья макушка упирается в небеса, а корни достигают преисподней. В «Слове о полку Игореве» о нем сказано: «Боян же вещий, если хотел кому песнь слагать, то носился мыслию по древу, серым волком по земле, сизым орлом под облаками».(10) На наш взгляд, вполне вероятно предположить, что «мысль» – это ошибка перепесчика, а должна быть «мысь» – т. е. белка. В этом случае древо Бояна удивительно напоминает скандинавский Иггдразиль, по которому также снует белка. В гоголевских «Вечерах на хуторе бдиз Диканьки» содержится рассказ о дереве, стоящем на краю земли, по которому Бог сходит на землю ночью перед праздником Пасхи. Вероятно, праславянская мифология знала и аналог греческого Атланта. Такой вывод можно сделать из барельефов на Збручском идоле (Польша), в нижней части всех четырех граней которого изображен один и тот же персонаж, поддерживающий среднюю «человеческую» и верхнюю «божественную» трети стелы. Четыре грани отражают четверичное деление пространства по горизонтали (русск. «все четыре стороны» означает «всюду»).

Иной мир отделен в славянском фольклоре от Этого водной границей, что следует из сказок, «тридевятые царства» которых расположены за рекой или морем, и народных апокрифов, в которых души умерших переправляет в лодке на тот свет то Михаил Архангел, то Николай Чудотворец, то Илья Пророк. У чехов существует поговорка «улетел за море к Велесу» в значении «отправился на тот свет».

В мифический период истории Ирландия была разделена на пять царств по сторонам света, плюс центральная область, которая являлась «первой среди равных», благодаря ее сакральному центральному положению. Иной мир размещался под землей, в сидах, но иногда это был остров, архипелаг. Границей подземного мира служила ледяная река, через которую был переброшен мост, или Адская река, текущая в пещере, из которой в языческие времена (рассказ ведется от имени христианина, побывавшего в ней) выходили призраки, похищавшие людей. Описаний подземного мира не сохранилось, но галльский Суцелл, которому присущ ряд черт бога Подземного царства, изображается в сопровождении трехголовой собаки.

В германо-скандинавской мифологии срединный мир людей Мидгард, окружали пустынные и холодные Утгард и Ётунхейм, населенные великанами ётунами. В океане, окружавшем космос, жил уже упоминавшийся нами змей Ёрмунганд. Скандинавский Мир мертвых располагался под землей, за рекой Гьолль, через которую был переброшен золотой мост. Девять миров скандинавской мифологии связывал воедино и поддерживал ясень Иггдразиль. По его стволу бегала белка, на макушке сидел орел, у корней стояли олени, под корнями обитал змей Нидхегг, пытавшийся погубить мировой ясень, отравляя его корни своим ядом, в чем препятствовал чудовищу орел Одина – змееборчество шло ежеднвно. Здесь мы видим почти абсолютное совпадение с древом Бояна, особенно, если учесть, что образы змея и волка в индоевропейских мифологических системах взаимозаменяемы – у сербов, например, даже есть эпос «О Вуке (волке) — Огненном Змее». В этой связи А. Потебня писал, что «…змей, кощей, железный мних, карлик, великан – формы одного и того же существа».(11)

Четыре карлика поддерживали небо там, где оно всего ближе к земле.

Итак, важнейшими атрибутами нового мира является его центр – своеобразная «точка опоры» вселенной и границы, за которые оттеснен Хаос. Акцентирование центра и границ дает образ шара. Платон в диалоге «Тимей» утверждал: «Он (Устроитель Мира – А. И.) …путем вращения округлил космос до состояния сферы».(12) С этим положением соглашался и Аристотель, критиковавший многие космогонические представления своего учителя: «…форма Вселенной шарообразна… ведь шар – первая из телесных фигур, ибо только он ограничен одной поверхностью…».(13)

Мир имеет три вертикальных уровня: небесный, земной и подземный, связанные по вертикали мировым деревом (горой) — центральной осью мироздания. У греков (в платоновском мифе об Эре) это — веретено богини Ананки (персонифицированной Неотвратимости), у хеттов – тоже веретено не названной по имени богини. Земная его часть ориентирована по четырем сторонам света. Таким образом, квадрат (и более обще — четырехугольник) символизирует земной мир, а круг (проекция сферы на плоскость) – Вселенную в целом. В этом смысле показательно описание Аталантиды — идеального Космоса у Платона: остров в плане представлял правильный четырехугольник с круглой столицей – его сакральным центром.