

ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ  
КЕЛЬТСКОГО ПАНТЕОНАHISTORY OF  
CELTIC PANTHEON

**Аннотация.** В данной статье речь идет об истории завоевания Ирландии, первых божествах и формировании кельтского пантеона.

**Ключевые слова:** мифология; первопредки; божества; кельты; фоморы; пантеон; пророчества.

**Сведения об авторе:** Гумерова Галина Анатольевна, кандидат культурологии, доцент кафедры социально-культурного сервиса и туризма.

**Место работы:** Нижевартовский государственный гуманитарный университет.

**Контактная информация:** 628605, г. Нижевартовск, ул. Ленина, д. 56; тел. (3466)465343.  
E-mail: sksit@inbox.ru

**Abstract.** The present article is devoted to the history of the conquest of Ireland, the first gods and the birth of Celtic pantheon.

**Key words:** mythology; ancestors; gods; the Celts; Fomorians; the Pantheon; prophecies.

**About the author:** Galina Anatolievna Gumerova, Candidate of Culturology, Associate Professor of the Department for Tourism and Consumer Services.

**Place of employment:** Nizhnevartovsk State University of Humanities.

Племя Кессайра было первым среди обитателей Ирландии. О нем практически ничего не известно, кроме того, что через сорок дней после их прибытия начался потоп, и все погибли. Уцелел лишь один мужчина по имени Финтан. На гребне волны он был перенесен на юго-запад Ирландии и лежал, погруженный в сон. У этого мифического героя очень необычная судьба: его называют великим мудрецом, первым друидом и учителем красноречия, но самое главное — он сумел победить время, видел все завоевания острова, хотя долгое время оставался нем, поэтому была скрыта правда о пророчествах, деяниях и законах прошлого. Финтан у кельтов соединяет мифическое прошлое и христианское настоящее, так как дар красноречия появился у него не благодаря древним богам, а вследствие вмешательства духа Самуила — пророка, посланного самим Господом.

Следующим после потопа в Ирландию переселилось племя, вождем которого был Партолон. Считается, что имя его не ирландского происхождения, а искаженное латинское «Варфоломей» — «сын останавливающего воды». Жизнь Партолона — это, в первую очередь, история первопредка, преобразующего окружающий мир. Так, например, к существующей единственной равнине, голой и бесплодной, добавились еще три, распаханые и засеянные самим героем и его сыновьями, а к трем озерам — еще семь. Следующий народ, чьим предводителем будет Немеда, повторит судьбу рода Партолона. Новые обитатели острова, как и их предшественники, будут продолжать преобразовывать ландшафт Ирландии, создавать новые озера и реки, строить первые замки на земле Ирландии, сражаться, большинство из них погибнут от неизвестной болезни, оставшиеся же, вытесненные завоевателями, уйдут в изгнание. Однако род Немеда не исчезнет бесследно [1. С.79].

Среди завоевателей Ирландии особой жестокостью отличались фоморы. Считается, что они вели свое происхождение от богини Домны, чье имя означает «пропасть», «морская бездна» или «морское дно». Фоморы — демоны необъятной морской бездны, таинственного подводного мира, который во все времена ассоциировался с первозданной стихией хаоса. Человеческое воображение всегда наделяло обитателей морских глубин причудливыми формами и непредсказуемыми характерами. Подобное можно наблюдать у кельтов. Объяснимо внешнее уродство фоморов — посланников бездны: у некоторых по одной руке и одной ноге, у других на плечах головы животных. Самым ужасным считался Балор, один глаз которого был всегда закрыт, потому что, если открывался, убивал все вокруг. В Ирландии до сих пор существует выражение «глаз Балора», что соответствует выражению «дьявольский глаз». Сохранилось воспоминание и о замке Балора — скале на острове Тори, именно этот остров был твердыней фоморов на земле, остальные их владения находились в глубине моря. Однако существуют и другие описания таинственных пришельцев; так, например, одного из самых знаменитых вождей фоморов зовут Брес, что означает «прекрасный». В мифологии кельтов фоморы, ужасные

или прекрасные, принадлежат «Другому Миру» — миру бурного моря и таинственных островов — и олицетворяют опасность. Неслучайно в реальной истории Ирландии фоморами называли всех без исключения скандинавов, разорявших побережье острова своими набегами.

Первыми божествами, покончившими с жестокими демонами фоморами, стали появившиеся на острове племена богини Дану или Туатха Де Данаан («богатство», «процветание») [5. С. 13]. Не существует конкретного указания на то, откуда они появились в Ирландии, хотя известна точная дата — 1 мая. Древнейшее предание гласит, что в отличие от фоморов они спустились с самих небес; согласно другой, более распространенной версии, их родиной были острова на южной окраине света, где и находились их четыре города. Там изучались поэзия и магия, оттуда в Ирландии появились четыре сакральных предмета, четыре сокровища, обладание которыми — залог процветания всего народа: из Финиаса попал меч-победитель, которым владел вождь богов Нуаду; из Гориаса — разящее копьё Луга; из Муриаса — котел Дагды — символ изобилия; из Фалиаса — священный камень, называемый «Камнем судьбы» («Файлский камень»). Впоследствии этот камень стал олицетворять королевскую власть и находился в Таре — древней столице Ирландии. Новые обитатели острова отличались изысканностью в одежде, богатым вооружением, искусным владением музыкальными инструментами и, наконец, незаурядным умом. Но для того, чтобы утвердиться на новой родине, пришельцам необходимо было победить местных жителей, которые, согласно одной из версий, именуется «людьми клана Фир Болг», а согласно другой — фоморами. Высадившиеся на берег острова племена богини Дану, используя волшебство друидов, обрушили на коренных жителей огонь и кровь. Три дня и три ночи племя Фир Болг пряталось в убежищах, а затем их собственные друиды, прочитав заклятья, остановили потоки. Первой судьбоносной битве — битве при Маг Туиред — предшествовали долгие переговоры, однако войска сошлись в решающей схватке, описание которой в посвященной ей эпической песне напоминает многочисленные поединки «Илиады». Нелегкой была победа племен богини Дану, но результат превзошел все ожидания: клан Фир Болг, готовый сражаться до конца, получил предложение от своих противников — пятую часть Ирландии в вечное владение — и выбрал Коннахт, где и до сего дня проживают люди, называющие себя потомками Сренга.

Прародительница Дану, о которой, кроме имени, ничего не известно, восходит к традиционной хтонической богине — Великой Матери, хранительнице рода, поэтому говорится, что «она заботится обо всех богах». Дану почиталась как мать всего живого. Супругом Дану был Байд — бог подземного царства. Важно отметить, что между демонами-фоморами и детьми богини Дану существует тесная связь. Во-первых, еще до появления на острове они пытаются договориться о разделении земельных участков Ирландии, т.е. фактически готовятся сосуществовать на одной территории; во-вторых, широко распространены матримониальные связи. Показательной в этом отношении является история Бреса, короля-тирана, отлученного от власти своим народом и, подобно всем изгнанным властителем, вернувшегося мстить.

Сага о Бресе начинается как романтическая история любви. Однажды Эри, женщина из племени богини Дану, смотрела на море и увидела серебряный корабль. Когда он подплыл к ее берегу, на берег вышел прекрасный воин в богатых одеждах. Незнакомый странник стал возлюбленным Эри, а когда пришло время прощаться, открыл ей свое имя — Элата — и подарил кольцо, а также предсказал, что она родит сына, которого нарекут Эохайд Брес, что означает Эохайд Прекрасный. Само имя его станет синонимом красоты, и что бы ни было прекрасным в Ирландии — всё будут сравнивать с этим мальчиком и говорить: это Брес. Предсказание исполнилось, и необыкновенный младенец рос в два раза быстрее обычных детей: через семь лет ему уже было четырнадцать. Когда в битве при Маг-Туиред король Нуаду потерял руку и, по мнению большинства, не мог быть правителем, власть над Ирландией отдали этому мальчику. Нелегким оказалось его правление, так как именно в это время фоморы обложили данью Ирландию, и все, даже великие люди, вынуждены были нести службу. Бедно и трудно жили люди, не было с ними бардов и филидов, вольтников и шутов, никто не мерялся силой, не отличался доблестью. Приговор отлучения от власти королю произнес филид по имени Корпре, сложив первую в Ирландии песнь поношения. Так закончилось время прекрасного короля. После потери трона Эри открыла сыну тайну рода его отца, и они отправились на землю фоморов. Семейное кольцо позволило Элате узнать сына, однако желание Бреса вернуть

свою власть силой не нашло поддержки. Брес прибег к помощи других вождей фоморов, и десятки кораблей хлынули в Ирландию. Страшным было решающее сражение, которое вошло в историю как вторая битва при Маг Туиред, многие герои не пережили ее: от руки Балора пал король Нуаду, а сам Балор с его губительным глазом был побежден Лугом. Не выдержав напряжения, фоморы бежали. Что же касается виновника всех бед Бреса, то, попав в плен, он сумел спасти себя умелым обещанием покровительствовать плодородию земли Ирландии. Таким образом, история Бреса свидетельствует, что в многочисленных описаниях фоморов нет ничего демонического, как правило, в мифологической истории Ирландии они фигурируют как племена, живущие на островах. И, наконец, самое главное состоит в том, что у племен богини Дану и фоморов одинаковая судьба — и те, и другие оказываются изгнанными из Ирландии [2. С. 28].

И все-таки главные боги кельтов — дети богини Дану. Их древнейшим предводителем считался Нуаду по прозвищу Аргет-ламх, что означает «муж с серебряной рукой», король и предводитель богов, мифический предок ирландских королей. В первой же битве при Маг Туиред он потерял руку, а затем вынужден был отказаться от трона, так как увечный король не мог обеспечить мир и процветание в стране. Когда по прошествии времени бог-врачеватель Диан Кехт сделал ему серебряную руку, восстановив, таким образом, полноценность короля, Нуаду вернул себе верховную власть. Вторая битва при Маг Туиред отличалась особой жесточечностью, поэтому, предвидя многочисленные трудности, Нуаду передал верховную власть Лугу. Предчувствия не подвели первого короля Ирландии, так как именно в этой битве он был убит Балором.

Второго из старейших богов Ирландии зовут Дагда, что означает «добрый бог». Речь идет, разумеется, не о доброте-милосердии, а о пригодности ко всякому делу. Возможно, имя это было дано ему после совета перед битвой при Маг Туиред, когда на вопрос Нуаду, что он готов сделать для своего племени, был получен ответ: все, что угодно. Кельты приписывали этому богу множество функций, его называли даже отцом богини Дану. Возможно, древнейшая из них непосредственно связана с плодородием. Его изображали мужчиной огромного роста в простых крестьянских одеждах, а главными чертами были неумный аппетит и сексуальность. Мифы, в которых подчеркиваются эти черты, содержат элементы гротеска. Так, однажды Дагда отправился в лагерь фоморов просить перемирия, противники согласились, но лишь в случае выполнения одного условия: Дагда должен был съесть огромное количество каши, сваренной в гигантском королевском котле, а затем выброшенной в яму вместе с камнями. Дагда не только справился с заданием: несмотря на все усмешки, он вычерпал яму ложкой, но и соединился с дочерью вождя фоморов, который пообещал ему помощь.

Однако связанный с этим богом мотив изобилия реализуется не только в мифах, рассказывающих о его необыкновенном обжорстве и плодовитости, но, в первую очередь, в самом наличии у Дагды одного из четырех сакральных предметов кельтов — волшебного котла. Котел — неисчерпаемый источник пищи, от которого никто не уходил голодным, великий символ жизни; ему приписывались возможности исцеления раненых и воскрешения мертвых. Эти функции священного котла позволяют понять другие имена и ипостаси Дагды: Руад Рофесса — «Красный Многомудрый» или «Совершенное Знание» и Эохайд Олатайр (Эохайд — «Отец Всех»). Указанные свойства, магическое знание и власть над миром ассоциируют Дагду со скандинавским Одином. Хотя Дагда в гораздо меньшей степени, нежели Один, связан с воинской доблестью, он оказывает помощь ирландцам в битвах, обладая волшебной палицей, которая наносит огромный ущерб врагам.

Следующий символический атрибут Дагды — арфа — вызывает удивление: казалось бы, она меньше всего подходит этому простодушному гиганту. Арфа — любимый инструмент кельтов, фигурирующий во множестве мифов; внешне она выглядит более громоздко, чем та, которую называют готической, или романской арфой; у нее три струны, соответствующие трем временам года — весне, лету и зиме (осень входила в состав лета). Арфа верна ему, как верен только самый лучший друг. Однажды вместе с арфистом Дагда, прекрасным исполнителем песен, инструмент попадает в плен к фоморам. Три верховных бога — Луг, Дагда и Огма — следуют за врагами и, неузнанные, приходят в пиршественную залу, где на стене висит арфа. Дагда окликает ее заклинанием, и она немедленно следует на зов — мчится к нему в руки,

по пути убив девяти врагов. Даже внешне арфа Дагда напоминает инструмент, принадлежащий верховному магу, воину и музыканту. На ней он исполняет три благородные песни, которые известны всем арфистам: грустную песню, вызывающую слезы, песнь смеха, заставляющую веселиться, и дремотную песню, погружающую в сон. Не только Дагда покровительствует поэзии, но и его дочь Бригита («возвышенная»), которая почиталась как поэтесса. Вообще, стихосложение находилось в ведении друидов, слагавших гимны для проведения священных обрядов, поэтому функции магического знания и поэтического мастерства у Дагда совпадают. Самым известным сыном Дагда является Оэнгус — бог любви, который помогает влюбленным. С ним же связана легенда о лебединой любви. Однажды он полюбил прекрасную деву Кэр, которая каждый год меняла свой облик, превращаясь в лебедя, и для того, чтобы последовать за своей возлюбленной, Оэнгус должен был изменить свой облик — превратиться в лебедя и улететь с ней.

Итак, Дагда — великий бог кельтов, обладающий и силой (отсюда — палица), и магическим знанием царя богов (его называют первым друидом), способный обеспечить всеобщее изобилие (волшебный котел), и поэтическим даром. В подобном синтезе нет ничего удивительного, так как в мифах народов Севера верховный бог должен обладать указанным триединством: абсолютным знанием, силой и поэтическим талантом. Однако, Дагда не стал верховным богом кельтов, уступив это место Лугу [4. С. 75].

По сравнению с другими, Луг — молодой бог. Знаменательно его происхождение, в котором соединились два великих рода: со стороны племен богини Дану он был внуком Диан Кехта, бога врачевания, а со стороны фоморов — самого Балора, одноглазого короля, который наводил ужас на всех окружающих. Его появление выглядело следующим образом. После отречения жестокого правителя Бреса и возвращения Нуаду в Таре, столице племени богини Дану, шел веселый пир. Именно в это время в ворота зашел незнакомец в одежде короля, назвавшийся Лугом. Привратник не хотел его пускать, несмотря на обилие талантов (он утверждал, что является и плотником, и кузнецом, и воином, и врачом, и музыкантом, и поэтом, и магом), объясняя, что уже есть специалисты во всех названных областях. Холодный прием не испугал Луга, и он попросил стража спросить у короля, есть ли у него тот, кто совмещает знание всех искусств и ремесел. Заинтересовавшийся король Нуаду предложил пришельцу сыграть в шахматы со своим лучшим мастером, но гость легко его обыграл, придумав собственную защиту. Убедившись в разнообразных талантах Луга, который называл себя Йолданах — «Повелитель всех искусств», — Нуаду уступил ему свой трон на тридцать дней, чтобы тот возглавил борьбу с фоморами. В долгой и тяжелой битве Луг не только руководил действиями богов, но и принимал в ней непосредственное участие, причем в виде воина с одним глазом или одной рукой, он умертвил Балора, поразив его единственный глаз магическим камнем. Так свершилось пророчество, известное королю фоморов, — смерть от руки собственного внука.

Луг — герой и отец героев. От него и сестры короля Дейхтире родится Кухулин — самый прославленный воин и защитник своей родины. Кроме того, Луг — традиционное солярное божество. Впоследствии с Лугом отождествлялся галльский Меркурий. В нем культ императора соединился с культом древнего кельтского бога, именно поэтому праздник Меркурия приходился на 1 августа — день, когда в Ирландии чествовали Луга [3. С. 19].

Постоянные конфликты племен, а подчас и многолетние войны, требовали предельного напряжения и обусловили особую значимость и распространение культа богов и богинь войны. У кельтов их несколько. Древнейшей является Маха, которую можно воспринимать и как одноипостасное божество, восходящее к культу Великой Матери и, соответственно, связанное не только с войной, но и с плодovitостью и процветанием, и как триединое божество, причем каждая из трех богинь обладает всеми перечисленными функциями. Чаще всего этих трех богинь — Маху, Морриган и Бадб — представляли сестрами. Главной среди них считалась Морриган (Морригу) — великая королева, богиня-воительница. Она изображалась в воинских доспехах и с двумя копьями. Сама богиня не принимала участие в битвах, но всегда присутствовала на поле боя, воодушевляя воинов боевым кличем. Подобно другим кельтским божествам, Морриган — прорицательница и колдунья, она умеет менять свой облик и часто появляется перед войсками в образе черной вороны или серого ворона. Но главная ее функция — воодушевлять воинов, вселять в них дух победы. Для осуществления этой цели Морриган может

даже являться к великим царям в облике прекраснейшей женщины, чтобы разделить ложе. Так посетила она короля Нуаду, а когда покидала его, зажгла в нем истинную храбрость; в другой раз богиня назначила свидание Дагде, пообещав победу в битве. Бадб чаще всего воспринимается как ипостась главной богини Морриган или ее сестра; вместе они возвещают о великой победе или гибели мира. Сага «Битва при Маг Туриед» заканчивается пророчеством Бадб о конце света.

Образ суровой и мудрой воительницы, уходящий своими корнями в эпоху матриархата, получил распространение в кельтской мифологии и эпосе. Так, героя Кухулина, его друга Фердиада и многих других юношей обучает воинскому искусству хозяйка мира теней Скатах (само ее имя означает «тень», а имя ее дочери Уатах — «ужас»), царство которой находится на острове, попасть же на него можно лишь через мост Срыва. Мир Скатах часто интерпретируется как «тот свет», инобытие, хотя возможно и другое объяснение: это один из волшебных островов, находящихся на границе обитаемого мира, куда так часто отправлялись кельтские герои. В мире Скатах Кухулин воюет и побеждает могучих королев: Айфе в поединке, используя хитрость, а Медб опосредованно, нанеся поражение ее лучшему бойцу — Фердиаду. С одной стороны, победа Кухулина может знаменовать собой поражение материнского права, однако скорая гибель безупречного героя, которую принесут три ведьмы, как будто возвращает все на круги своя: сила воинственных богинь непреодолима, а победа над ними достаточно условна.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бородулина Н.В. Мифы и легенды народов мира. М., 2011.
2. Босье С. Мифы и легенды народов мира. М., 2010.
3. Кельтские мифы. М., 2009.
4. Роллестон Т. Мифы, легенды и предания кельтов. М., 2012.
5. Широкова Н.С. Мифы кельтских народов М., 2005.