+Ю.Е. Березкин

ПРОБЛЕМЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНДЕЙСКОЙ МИФОЛОГИИ

Что понимать под мифом. Спонтанные и жреческие мифологии

Слова *миф*, *мифология* обладают широким спектром значений. Две концепции мифа распространены шире всего. Миф есть выстраиваемая по определенным правилам *картина мира* и определенный (противоположный научному) *образ мышления*; вместе с тем миф — это *корпус повествовательных текстов* определенного рода.

Стремясь не смешивать оба подхода, И.М. Дьяконов (*Дьяконов* 1990. С. 186) предложил рассматривать историю зарождения и развития сюжетов мифов в рамках не мифологии, а «рассказоведения». Однако трудно отделить «нуклеарные мифологемы» (то есть, образы персонажей, свойственные им поступки и атрибуты, устойчивые детали повествования) от текстов, посредством которых мифы передаются. Даже если все содержание повествовательного текста сводится к созданию некоего образа или выражению определенной идеи, текст имеет какую-то фабулу, а значит, живет по законам «рассказоведения». С другой стороны, в даже лишенных явного мифологического содержания произведениях фольклора картина мира опосредованно проступает.

Не меньше сложностей с жанровым определением самих повествовательных текстов. В общем виде мифологический эпос, сказка о животных, быличка и прочие разновидности неавторской литературы различимы достаточно четко, но на практике границы между ними размыты (см. об этом *Dundes* 1964. С. 26). Даже в наиболее торжественных повествованиях развлекательный элемент так или иначе присутствует. Со

своей стороны, персонажи сказки о животных и герои сугубо «приключенческих» сюжетов не вполне десакрализованы.

Проблемы подобного рода, особенно вопросы жанровой атрибуции текстов, не раз обсуждались (*Мелетинский* 1963. С. 23-26; *Мелетинский* и др. 1969. С. 86-87). Дабы их сейчас обойти, мы будем рассматривать индейскую мифологию в основном с «рассказоведческой», а не с религиозной или мифопоэтической стороны, уделяя особое внимание не жанрам устной литературы, а сюжетам и персонажам.

Представить себе человеческое общество без мифологии так же трудно, как без искусства или языка. При этом уже с древнейших времен, только возникнув, мифология могла подвергаться и разрушению. Оно началось с попыток хоть как-то логически упорядочить по природе своей неупорядочиваемые, стихийные коллективные представления. В результате «спонтанная» народная мифология постепенно замещалась *ученой*, или *жреческой*.

О механике такого процесса можно судить по работе этнографов с информаторами. Колумбийский индеец, ставший для Г. Рейхел-Долматова главным источником по мифологии десана, в заключение трехмесячного общения с ученым заявил, что только теперь он достиг высшей ступени в овладении сакральной традицией, то есть, преобразовал известный ему набор текстов и образов в единую космогоническую картину (*Reichel-Dolmatoff* 1971. С. 252). Подобные эфемерные космогонии регулярно возникают и исчезают в первобытных культурах аналогично тому, как в небольших коллективах формируются временные социальные иерархии, основанные на личном престиже. Следует поэтому относиться с осторожностью к тем описаниям мифологических систем, которые встречаются в литературе. Подавляющее их большинство либо просто сконструировано этнографами, либо хотя и получено со слов информаторов, однако по инициативе тех же этнографов.

Четкой границы между спонтанной и жреческой мифологией, разумеется, нет, как нет ее между колдуном в общине охотников-собирателей и жрецом в стратифицированном земледельческом обществе. Однако в процессе «подправки» ми-

фологии логикой мыслимы два существенных рубежа: выделение канонического набора текстов, мыслимых как *сакральные* (то есть, обладающие высшей неоспоримой ценностью и, значит, не подлежащие никаким изменениям), и их письменная фиксация. *Жреческая* мифология в основном состоит из тех же элементов, что и более ранняя, однако элементов отобранных и перекомбинированных. По мере интеграции отдельных общин и племен в более крупные политические объединения традиции разного происхождения смешивались, а ареной действия все чаще становился не ближайший лес, а вся известная ойкумена. При расширении географического кругозора включение новых земель в мифологическую вселенную происходит немедленно, о чем свидетельствует опыт интервьюирования попадавших в город индейцев. Так в мифах колумбийских тукано можно найти судью, архитектора и президента (Fulop 1954), а в мифе кечуа перуанского департамента Анкаш люди-птицы играют и поют перед самим Римским папой, дабы вернуть утраченные семена культурных растений (*Yaur*i *Montero* 1961. С. 76-77).

Подлинно архаическая мифология обнаруживается лишь у народов, сохранявших к моменту контактов с этнографами такую социальную организацию, при которой группы профессионалов либо вообще не монополизировали передачу мифологических текстов, либо выделив для себя особые разделы традиции, разрабатывали исключительно их, не навязывая рядовому населению новые формы повествований. Это либо племенные общества, либо сельские, повседневная духовная жизнь которых мало затрагивалась городской культурой. В сельских обществах (таких, как Оахака в современной Мексике) весьма архаическая мифология может пережиточно сохраняться столетиями.

Жреческие мифологии можно расценивать двояко. С одной стороны, мифопоэтическое видение мира достигает в них своего расцвета. С другой, они находятся на пути от собственно мифа к литературе и к истории.

Мифологические универсалии и карта мира

Хотя среди сотен тысяч записанных у разных народов фольклорно-мифологических текстов не существует двух вполне одинаковых, сопоставление даже небольших собраний текстов всегда позволяет обнаружить в них, несмотря на разное происхождение, некоторые общие элементы. Одна из задач мифологического исследования состоит в том, чтобы, наметив принципы поиска и отбора сходных элементов, выделить параллели и расхождения между мифологиями разных эпох и ареалов и определить их причины. Необходимо установить, какие черты той или иной мифологии объединяют ее с другими, а какие отличают от остальных. Лишь после этого можно обратиться к более сложным задачам — попытаться сформулировать всеобщие законы мифологического мышления и определить особенности отраженного в мифах мировоззрения отдельных народов.

Встретив знакомый образ или мотив, этнографы нередко спешат назвать его общераспространенным, универсальным, и почти всегда ошибаются; подлинных универсалий в мифологии ничтожно мало.

Характерная квазиуниверсалия — *мировое древо*, или шире *мировая ось*, концепция которой достаточно раскритикована И.М. Дьяконовым (*Дьяконов* 1990. С. 51-59). В Новом Свете симметричная мифологическая география характерна преимущественно для обитателей юго-запада США и отчасти для индейцев юго-востока США, Великих Равнин, Среднего Запада. Симметричные космологические схемы представлены также в рукописях ацтеков и майя. В других областях Северной Америки и в Южной Америке пространственная симметрия в мифологии пректически не известна. Возможно, с ней связаны изображения на некоторых образцах североперуанской керамики (стили рекуай, касма), но они не имеют соответствий в перуанских повествовательных текстах.

К числу мифологических универсалий можно с оговорками отнести представления о центре вселенной и о ярусах мироздания. Однако, как опять-таки показал И.М. Дьяконов, здесь

мы имеем дело скорее с результатами одних и тех же повсеместных наблюдений, ощущений, чем с закономерностями мышления как такового. Так небо для любого наблюдателя действительно есть кажущаяся *поверхность*; логично допустить наличие *чего-то* и *под* поверхностью земли; место расположения носителя традиции и важных для него культурных и природных объектов (очаг, храм, заметные элементы ландшафта) есть естественная точка отсчета в картине мира. Но это и все. Отрицательная маркированность низа и положительная верха уже не универсальны. Например, у костариканских гуатусо благие боги живут под землей, чудовище — на небе (*Constela Umaca* 1993. С. 29-31). У народов северной Калифорнии, Вашингтона, Орегона, у салишей и атапасков Канады небо является обычным источником угрозы и местом обитания враждебных существ. Если в представлениях майя подземный мир достаточно четко выражен, то в мифах народов Анд или северо-запада Северной Америки его практически нет ни на изображениях, ни в повествованиях. Здесь есть подводный или заморский мир, но все-таки не подземный. Нет единых правил в сравнительной оценке солнца и луны. Хотя более позитивная характеристика дневного светила как бы напрашивается, луна порою считается сильнее или добрее, играет в мифах более важную роль (на побережье Перу, у некоторых народов майя, у салишей Вашингтона, у западных тукано на юге Колумбии, пожалуй, у эскимосов). Еще меньше закономерностей в наделении светил мужским или женским полом. В Америке солнце чаще считается мужчиной, но у индейцев юго-востока США, южного Чако, у эскимосов — женщиной; невозможно привести никаких объективных доводов в пользу такого отождествления — оно совершенно случайно, вернее нефункционально, не зависит от опыта. Не является универсальным представление о появлении суши из воды или о воде, окружающей или подстилающей сушу. Оно типично для североамериканских индейцев, тогда как для мифологий Южной и Центральной Америки характерны скорее представления о вторичности воды, а не земли. Бывает и так, что представления о первичности воды или суши сосу-

ществуют: избавление от потопа приводит к тому, что вода пропадает вовсе и ее требуется добывать. У индейцев Северной, Центральной Америки, западных и северных областей Южной Америки жилище и космос изоморфны (то есть, отдельные конструктивные детали символизируют части вселенной, а мир мыслится как большой дом). Подобные идеи для мифологического мышления закономерны, но опять-таки не обязательны и отсутствуют в восточной и центральной Бразилии.

Региональны, а не универсальны все числовые показатели в мифологии. Если на западе Евразии господствуют числа три или семь, то в Японии — восемь, в Северной Америке — четыре и пять, на востоке Центральной Америки и в северной Колумбии — девять, и т.д. Южноамериканские чудовища имеют две головы вместо трех.

Единственная подлинная универсалия — это представления о первопредках и эпохе творения. Идеи подобного рода не только обнаруживаются в любых традиционных мифологиях, но и сохраняются в мифологической составляющей исторических концепций, вплоть до самых недавних.

Первопредки есть условный термин для обозначения героев мифов. Первопредки есть *как бы* люди, но обладающие способностью к превращению во что-то иное и живущие в мире, который и предшествует человеческому, и находится где-то вне времени. В результате деятельности и самого существования первопредков мир не только приобретает, но и сохраняет способность к воспроизводству и продолжению жизни во всех ее формах. Первопредки (а также шаманы, знахари, колдуны) обладают «силой». При всей отвлеченности такого понятия и его мистической окрашенности, оно-то как раз подтверждаемо опытом. Элементарные наблюдения (живое отличается от неживого, движущееся от статичного, растущее от разлагающегося) должны приводить к возникновению подобных идей. «Подзарядка» мира энергией первопредков происходит во время регулярных символических посещений ими мира людей, когда образы и голоса этих существ передаются в виде статичных изображений, актерами в масках, игрой

на музыкальных инструментах. Все искусство Америки от эскимосов до огнезмельцев есть по сути дела результат стремления символически обозначить факт присутствия первопредков.

В индейских мифологиях первопредки обычно в той или иной степени идентифицируются с определенными видами животных, реже растений или с иными объектами, но это не животные и не растения, а существа без четкого облика, в иконографии порою вообще сводимые к геометрическому знаку (например, у восточнобразильских каража (*Krause* 1910. С. 102). Первопредки могут носить имена богов, но это не должно сбивать с толку, ибо в повествованиях подобные персонажи не действуют в качестве объектов культового почитания.

Концептуальная граница между первопредками и людьми бывает как совершенно четкой, так и размытой; например, некоторые повествования инков можно рассматривать и как мифы, и как историю (не в смысле соответствия или несоответствия их историческим фактам, а в смысле подхода к фактам, типа мышления). Героический эпос отличен от мифологического тем, что в нем действуют не *как бы* люди (то есть, первопредки), а настоящие люди (пусть и наделенные необычной силой), которые находятся в историческом (пусть и фантастическом с точки зрения хронологии) времени и противопоставлены в качестве смертных бессмертным богам. В Америке нечто напоминающее героический эпос можно усмотреть в ацтекском сказании о «грехопадении» Кецалькоатля и гибели Толлана. Кроме того, в Америке есть, конечно, героические рассказы о набегах и битвах, воспринимаемые как описания реальных событий, но нередко основанные на фабуле, кочующей из одного текста в другой.

В мировой мифологии не существует универсальных космогонических мифов и даже сама космогония (в узком значении: представления о создании земли, неба, жизни) факультативна. В Восточной Бразилии эпоха творения есть не более, чем период активной деятельности первопредков на земле, но как земля, так и ее обитатели уже существуют. Модели творения, обычно перечисляемые в популярной литературе (космическое яйцо, мир из тела великана, мир как по-

рождение пары божеств), характерны для совершенно определенных региональных мифологий и в ряде случаев (не обязательно — всегда) сложились, по-видимому, относительно поздно путем придания космических последствий более простым и локальным эпизодам.

Эпоха творения не только располагается вне исторического времени, но и не имеет ни конца, ни начала, лишена своего внутреннего времени. Отдельные циклы и эпизоды, особенно если в них действуют разные персонажи, во времени не сопоставимы и логической последовательности не образуют. «Священная история» как описание постепенно возникающего из хаоса и небытия и все более сложного мира, по-видимому, появляется на какой-то достаточно продвинутой стадии развития мифологии, связанной с сознательным осмыслением корпуса текстов. Подобной истории в оформленном виде нет даже у современных народов южной Мексики (хотя она наверное существовала у них до Колумба в форме жреческой традиции). В Оахаке героической парой являются будущие солнце и луна (мальчик и девочка или двое братьев), чьи приключения на земле включают длинную последовательность эпизодов. Мир, в котором солнце и луна начинают жить, не есть, однако, «первобытный хаос», а нормальный знакомый рассказчикам мир, в том числе освещенный (хотя непонятно как). Во всем этом нет ничего несовместимого с нашим сознанием: персонажи современных анекдотов тоже существуют вне времени.

Герой, неудачник, противник

Мифологический персонаж, совершающий одни и те же поступки, в отдельных повествованиях нередко зовется по-разному. И наоборот: носители одного и того же имени в разных текстах могут не иметь друг с другом ничего общего. Хотя всякое имя первоначально имеет конкретную семантическую нагрузку, подобная связь в дальнейшем ослабевает или вовсе утрачивается. Ясно, что герои мифов различимы благодаря не столько именам, сколько свойствам, которыми их

наделяет рассказчик. Эти комбинации свойств мы станем называть архетипами.

С самого начала следует подчеркнуть, что архетип — категория описательная, а не аналитическая; это абстракция, которая *не определяет* характеристики участников действия, *не лежит в их основе*, а всего лишь используется исследователем в целях систематизации материала. То, что подобная систематизация все же возможна, связано с простотой психологической характеристики действующих лиц в первобытных мифах. Эта характеристика создается с использованием всего лишь двух главных оппозиций: свой-чужой и обладающий-не обладающий «силой». Простейшая система персонажей поэтому представляет собой треугольник, в углах которого находятся *герой* (свой, сильный), *противник* (чужой, сильный) и *неудачник* (свой, слабый); четвертое сочетание (чужой, слабый) тоже известно, но не имеет для развития действия большого значения. Функции трех основных архетипических персонажей сводятся к их именам: быть героем, быть противником героя, быть неудачником. Подобная элементарная трехчленная система характерна, например, для мифов восточнобразильских индейцев, описывающих приключения Солнца и Месяца (типа: Солнце получает от Дятла огненную корону; Месяц хочет такую же, но не может поймать, когда Дятел бросает ее ему; сгорает; Солнце его в очередной раз возрождает). Эти персонажи (герой, противник и неудачник) не могут существовать друг без друга.

С основными характеристиками (свой, чужой, сильный, слабый) по-разному сочетаются признаки пола и возраста, а также видовой принадлежности (если персонажи зооморфны), что вносит разнообразие в конкретные образы. Герой — это мальчик, юноша, мужчина, и лишь редко старик. Женщина-героиня встречается реже героя-мужчины. Противник обычно старше героя, довольно часто противопоставлен ему как зооморфный персонаж антропоморфному. В роли противника выступают существа как мужского, так и женского пола (нередко парные: сперва надо победить чудовище, затем его жену). Неудачник — «свой» и в этом подобен герою, но он гибнет

или терпит фиаско, пытаясь преодолеть препятствия или обмануть противников. Его функция — оттенить достоинства главного персонажа. Возраст неудачника по отношению к герою широко варьирует. Нередко это брат (старший или младший) или отец героя. Роль жертвы, гибнущей из-за своего неосторожного поведения, во многих случаях отводится девушке.

«Сила» героя может проявляться как богатырская физическая сила, как хитрость и ум и как магические способности. В индейских мифологиях лишь магические способности играют роль. Темы героического противостояния здесь почти нет. Физически мощного противника герой побеждает с помощью уловки; уловка же в свою очередь есть не хитрость как таковая, а магический трюк или способность воспользоваться услугами помощников. Лишь в стадиально более поздних, как нам представляется, мифологиях западной Евразии первоначальный герой-колдун, шаман уступает место борцу (Геракл) или хитрецу (Одиссей).

Архетипы представляют собой не точки, а спектры значений, переходящие друг в друга так же плавно, как цвета в радуге, и образующие замкнутый круг (рис.1). Абсолютно враждебны герою чудовища, чья единственная функция — пожирать неудачников и быть в конце концов уничтоженными. Менее враждебны и одновременно более могущественны *хозяева*. Этим условным термином мы обозначаем неуничтожимых духов природы (например, хозяина или хозяйку животных, рыбы, воплощения грозы, моря и пр.). Герою удается обмануть хозяина, избежать его гнева, добыть те или иные ценности, неудачнику — не удается. Образы, промежуточные между героем и хозяином, мы обозначаем термином *божество*. Божество — это такой хозяин (или хозяйка), с которым или которой нельзя и ненужно бороться. Герой относится к нему или к ней с уважением, неудачник — без уважения, за что и наказан. Персонажи, исполняюшие функции героя, после ухода от активной деятельности чаще всего сами мыслятся превратившимися в божества. Как и хозяева, божества стары, во всяком случае не юны; оппозиция свой/чужой в их характе-

ристике сглажена. Двигаясь через мифологический спектр в другую сторону от чудовищ, мы достигаем разного рода «мелких», «слабых» духов — *чужих*, но почти нестрашных и описываемых комически. От этих персонажей логичен переход к *неудачнику*, а от неудачника снова к *герою*.

Не все упоминаемые в повествованиях существа являются мифологическими персонажами в узком значении слова. Некоторые выступают в качестве не субъектов, а объектов действия. При замене таких объектов неодушевленными предметами (например, похищаемой и возвращаемой жены каким-нибудь амулетом, за обладание которым ведется борьба) в структуре текста ничего не меняется. Волшебными предметами могут замещаться и персонажи-помощники, которые суть лишь олицетворения магических способностей самого героя. Например, в мифологии индейцев пуэбло популярна Женщина-паучиха. Поскольку в большинстве эпизодов она не испытывает героя, а немедленно и безоговорочно помогает ему, ее статус отдельного персонажа весьма условен.

В рамках одной и той же традиции архетипические персонажи нередко выступают то в преимущественно антропоморфном, то в преимущественно зооморфном облике. В Южной Америке конфликт племенного первопредка с хозяином леса в сниженном виде повторяется в столкновении черепахи и ягуара. Героический акт шамана, прыгнувшего в пасть змея и поразившего его в сердце, в фольклоре индейцев Юго-запада США и Большого Бассейна имеет своей параллелью историю дикобраза, забравшегося в анус лося и пронзившего его сердце иголками.

Трикстеры

Слабые персонажи (неудачник и слабый противник) могут описываться как серьезными, так и *смешными*, свои (герой и неудачник) — как серьезными, так и *веселыми*. Сильный противник всегда серьезен, а если и кажется кому-то смешным, то это заблуждение вскоре рассеивается. Удачное осмеяние сильного противника переводит его в разряд слабых; наде-

ление его *веселостью* переводит в разряд *своего*. Серьезность и веселость *героя* дополняют друг друга подобно торжественной и веселой частям первобытного (и вообще всякого) праздника (*Абрамян* 1983).

Весьма существенно, что со смехом могут быть связаны как герой, так и слабый противник, т.е. персонажи не просто разные, но предельно противоположные и именно поэтому легко образующие пару.

Те же закономерности действуют в жанре современного анекдота и короткого, претендующего на мнимую достоверность анекдотического рассказа. Их сюжетные схемы в самом конечном итоге восходят к сюжетам первобытной сказки о животных, имеющей в свою очередь единую с мифологическим эпосом систему персонажей. Приведем для примера два сюжета, присутствующих в фольклоре североамериканских индейцев, в «высокой» греческой мифологии и в современных анекдотах. Варианты не вполне идентичны, но все же имеют существенные общие мотивы.

Сюжет первый. Кролик предлагает удаву перетягивать веревку. С тем же предложением обращается к другому удаву. Оба удава думают, что соревнуются с кроликом, а на самом деле — друг с другом. Кролик смеется.

Великаны От и Эфиальт намерены взять в жены Артемиду и Геру. Превратившаяся в лань Артемида пробегает между ними. От и Эфиальт бросают в нее копья и поражают друг друга.

Сталин вызывает Молотова: Почему Каганович сказал мне, что вашу жену посадили? Идите подумайте. Вызывает Кагановича: Почему Молотов сказал мне, что Вы еврей? Идите подумайте. Отпустив обоих, потирает руки: есть рабочая обстановка!

Сюжет второй. Ягуар готов съесть опоссума. Тот делает вид, что держит скалу; если она упадет, все погибнут. Он просит ягуара ненадолго сменить его, а сам убегает. Простояв всю ночь, обессиленный ягуар падает. Скала остается стоять.

Геракл принимает на себя груз неба, пока Атлант приносит ему яблоки Гесперид. Атлант намерен уйти вместе с яблока-

ми. Геракл говорит, что хочет подложить подушку под груз, просит Атланта подержать небо и оставляет его.

Служащий фирмы остается на ночь поработать на компьютере. Получает с экрана указание нажать одну, затем добавить вторую, наконец, десятую клавишу. Компьютер сообщает, что отпустив хоть одну клавишу, пользователь потеряет всю информацию на жестком диске. Утром обессиленный служащий падает. С жестким диском ничего не происходит.

В первом сюжете кролик и Сталин — герои, веселые, но не смешные. Смешные — удавы, Молотов, Каганович. Во втором ягуар и служащий — смешные *слабые противники*, опоссум и оставшийся за кадром программист — веселые *герои*. В дошедших до нас версиях греческих текстов противники по-настоящему опасны, а повествование ведется в серьезном ключе. Весьма вероятно, однако, что существовали и сниженные, веселые варианты тех же историй.

Все герои мифологических повествований, для которых характерно трюкачество, создание комических ситуаций или вовлеченность в них, в литературе нередко именуются *трикстерами*. При ближайшем рассмотрении этот термин охватывает множество достаточно непохожих персонажей. Мы оставляем термин *трикстер* не для любого *плута-озорника* (обычная дефиниция термина (*Мелетинский* 1982: 26)), а для такого, в чьем образе противоречив набор основных свойств — свой и чужой, сильный и слабый. Он то выигрывает, то проигрывает в результате своих проделок, то совершает подвиги, то творит зло. На схеме (рис.1) такие персонажи занимают места не по периметру кольца, а внутри него.

«Невыраженные» трикстеры, персонажи с отдельными трикстерскими чертами встречаются в любой мифологии. Они либо наделены признаками только двух основных архетипов (героя и неудачника, противника и неудачника, героя и его противника), либо нарушают чистоту образа в отдельных второстепенных эпизодах. Значительно реже встречаются «полные» трикстеры, постоянно демонстрирующие парадоксальное сочетание свойств: они то спасают мир, то ведут его к гибели, то проявляют чудеса изобретательности, то совершают поступки, немыслимые по своей глупости. «Полный»

трикстер — это *ум без чувства ответственности* (*Стеблин-Каменский* 1963: 198).

Рис. 1.

Как и остальные архетипы, «полный» трикстер — это целое поле возможных значений; конкретные образы всегда несколько смещены в сторону то неудачника (Лис в Чако, Кролик у мускогов), то героя (видимо, Ворон у атапасков, индейцев северо-западного побережья и палеоазиатов), то противника (Койот у навахо).

Чем ближе фигура трикстера к центру круга на рис.1, то есть, чем более сложно и парадоксально соединяются в ней противоположные качества, тем реалистичнее она выглядит с точки зрения психологии. В отличие от героя, противника и неудачника, «полные» трикстеры встречаются относительно

редко и характерны лишь для отдельных ареалов. «Полные» трикстеры почти повсеместно распространены в Северной Америке, но в Южной редко встречаются за пределами Чако. Высказывалось мнение, что трикстер — древнейший, архаичнейший персонаж, отражающий некое отличное от нынешнего (и в то же время сохраненное в подсознании) состояние человеческого ума (*Radin* 1956: 168). Это означало бы, что в подобную гипотетическую эпоху свое и чужое, сильное и слабое не различались. Поскольку такие различия определяют поведение не только людей, но и высших животных, данное предположение невероятно.

Архетип трикстера нет оснований считать ни реликтом первобытного синкретизма, ни поздней деформацией. Он входит в единую систему мифологических персонажей, но в отличие от героя, неудачника и противника, существует факультативно. Любой архетип, в том числе трикстера, можно определить и не обращаясь к понятию «персонаж», а имея в виду определенный набор мотивов и эпизодов. Существенно, что в Северной, а отчасти и в Южной Америке подобные эпизоды во многом одни и те же, совпадая порою вплоть до деталей и явно восходя к определенному первоисточнику. Примером могут служить истории о том, как трикстер приходит в гости к приятелю, добывающему еду необычным путем. Выступая в дальнейшем в роли хозяина, трикстер пытается повторить трюк, но терпит фиаско. Как в Северной, так и в Южной Америке, мудрым хозяином часто бывает Зимородок, бросающийся с дерева в реку за рыбой.

Культурный герой и демиург

Наука о мифах формировалась на западноевразийских материалах, имея дело со стадиально относительно поздней *жреческой* мифологией. Становление этой науки происходило сначала под сильным воздействием идей романтизма, а затем в русле эволюционистских представлений (в том числе и марксизма) с их вниманием к развитию материальной культуры и пафосом созидания. В этом контексте сложились

представления о *культурном герое* (добытчике, создателе и дарителе различных культурных благ) и его варианте *демиурге* (создателе мира и его элементов) как ведущем мифологическом архетипе, а также о трикстере как *отрицательном двойнике* культурного героя. Мифологические тексты, для которых характерен высокий, торжественный, героический стиль и в которых действуют соответствующие персонажи, разумеется, существуют. Образцовыми культурными героями служат мифические китайские императоры от Фу-си до Юя. Если попытаться совместить культурного героя с предложенной выше и основанной на оппозициях свой/чужой, сильный/слабый системой персонажей, то окажется, что культурный герой, особенно в ипостаси демиурга, может быть помещен вне круга значений, точнее над ним; в отличие от всех прочих, он не обязательно нуждается в оппонентах и способен действовать в одиночку.

В южноамериканских мифологиях образ демиурга, однако, либо вовсе отсутствует, либо отмечен лишь мимоходом (мир создал имярек, без дальнейших подробностей). Что же касается культурного героя в более широком значении, то и с ним не все просто. Появлению культурных благ, каковыми являются прежде всего огонь и культурные растения, а также жилища, утварь, орудия труда, танцы, музыка, ритуалы и пр., в мифах, конечно, уделена своя доля внимания. Однако в отношении многих мифологий лишь крайне тенденциозный перебор фактов может представить мифическую историю обретения культуры как некоторую серию деяний определенных персонажей.

В рассказах об обогащении мира его нынешними реалиями культурные и природные ценности никак не разделены, так что появление ночи, дня, воды, рек и пр. описывается в том же контексте, что и обретение собственно культурных благ. Это обстоятельство справедливо объясняется «недифференцированностью представлений о природе и культуре в первобытном сознании» (Мифы 1980, 2: 25), а дальше чаще всего игнорируется. Между тем, если мы рассмотрим внимательно истории о похищении, добывании и создании, то окажется, что здесь бы-

вают смешаны не только природные и культурные ценности, но и объекты важные и малосущественные, представляющие всеобщий и сугубо индивидуальный интерес.Так, в Америке распространены рассказы о том, как герой симулирует смерть или прячется близ гниющего мяса с целью привлечь и поймать дурнопахнущих трупоедов, обычно стервятников. Поймав трупоеда, он надеется добыть или вернуть 1) жену, 2) сына, 3) огонь, 4) солнце, 5) охотничьи амулеты, 6) нож для мяса, 7) корзины, 8) перья для украшений, 9) волшебный барабан; или же желает 10) наказать врагов, 11) сыграть с кем-то шутку, 12) использовать мясо стервятника как приманку для ловли других птиц, 13) спуститься на стервятнике с высокой скалы, 14) сделать ворон не белыми, а черными, и т.д.. Анализ этой и других мифологем показывает, что цель переменчива, а устойчива лишь сама способность героя что-то добыть, совершить.

Но и это не все. Блага добываются, но определенного добытчика вообще подчас нет. Толпа первопредков (людей-животных) уносит у ягуара огонь, передавая его по эстафете. Женщина находит в дупле крысу, которая показывает ей кукурузные зерна. Заблудившийся охотник попадает к животным, слышит их песни и по возвращении воспроизводит для соплеменников. Съевшая лучшие тыквы жена карабкается на небо за покинувшим ее мужем, падает, тыквы из ее живота распространяются по миру. Дяди убили племянника, из его могилы вышли животные, так появилась дичь. Действующие лица в подобных случаях не только не героичны, но и анонимны, по крайней мере слабо индивидуализированы. Одновременно с этим образы первопредков-героев могут быть хорошо оформлены, но связанные с их деятельностью эпизоды не включают рассказы о появлении культурных благ. Иначе говоря, герои есть, но определение «культурные» к ним не подходит. Не заменяет культурного героя и трикстер, ибо и он далеко не обязательно добывает или создает что-то ценное.

В индейской устной литературе нередко преобладает пафос не обретения, а утраты. Промысловые животные или рыба были собраны в одном месте и легкодоступны. Корзины

сами носили грузы. Реки текли одновременно в двух направлениях. Растения не требовали ухода и приносили урожай в день посева. Вся эта благодать по чей-то вине или в результате несчастного случая прекратилась. Важнейшее место в большинстве мифологий занимает тема необратимости смерти, которая решается, естественно, в трагическом ключе.

Космогония и добывание общезначимых ценностей вообще не является основной, а порой и важной темой мифологий. П. Рейдин заметил, что наделение людей благами культуры «не самоцель для божеств, случайно по отношению к их стремлению к самовыражению и саморазвитию» (*Radin* 1956: 126). Это утверждение будет еще ближе к истине, если *божеств* заменить на *людей*. Главное в мифах — взаимоотношения между существами, которые наделены человеческим разумом и эмоциями; все остальное — лишь фон, на котором проигрываются варианты тех взаимоотношений, которые актуальны для данного общества. Вряд ли будет ошибкой сравнить архаические мифологии с религиозными вероучениями. В последних тоже есть своя онтология (то есть, учение о возникновении мира, об основах бытия), но учение о сущности человека, о правилах его поведениях и жизненных целях (то есть, антропология) там важнее. Объяснения, как возник мир, необходимы для того, чтобы не искать их каждый раз заново, если потребность в подобном знании у кого-то возникнет. Большинству членов общества в повседневной жизни онтология безразлична; в лучшем случае им достаточно помнить, что соответствующие знания имеются. Зато поведение мифологических персонажей является положительным или отрицательным образцом, который всегда и всеми учитывается. У индейских народов, подвергшихся культурному стрессу и ассимиляции, отвлеченные (мало связанные с взаимоотношениями персонажей) космогонии отмирают первыми, а тексты, описывающие конфликтные ситуации, сохраняются дольше всего.

Обычный, типичный, нормальный протагонист индейских мифов есть не *культурный* герой, а *шаман*. Он может попутно добывать общезначимые культурные и природные ценно-

сти, а может проявлять себя и иначе. И наоборот, персонаж-неудачник, не-шаман или слабый шаман может случайно облагодетельствовать человечество. Встречаются и традиции (например, у яганов на Огненной Земле), в которых рассказы об обретении культурных благ оформлены как серия последовательных эпизодов из жизни героя и его семьи, но из этого не следует, что именно данная фабула универсальна или древнее других. Иначе говоря, этиология (то есть, объяснение происхождения) культуры в первобытных мифологиях не обнаруживает универсальной корреляции с типами персонажей.

Особо следует упомянуть мифологии алгонкинов и сиу Великих Равнин и американо-канадского Среднего Запада, в которых персонаж, фигурирующий *в дальнейшем* как трикстер, выступает *в начале* как герой и даже демиург. Однако, кроме имени, персонажи, которые действуют в эпизодах того и другого сорта, ничем не связаны, то есть, по сути дела это *разные* персонажи. Сами слова «в начале», «в дальнейшем» относятся лишь к приемлемой для нас логической последовательности, к порядку расположения текстов в этнографических публикациях. Каждый эпизод независим и лишен какой-либо хронологии, кроме навязываемой ему нами. То же касается и мифологий северо-запада Америки (и далее палеоазиатских), хотя в центральном для них образе Ворона черты как трикстера, так и героя и демиурга выступают чуть менее резко, так что внутренняя целостность образа в какой-то степени ощущается. Так или иначе, но сама ограниченная локализация подобных мифов заставляет полагать, что мы имеем дело с ареальной спецификой, а не с универсальной закономерностью. У трикстеров Чако в Южной Америке нет и намека на героические черты. Возможно, что трикстер оказывается «по совместительству» в роли демиурга главным образом в тех мифологиях, в которых отсутствуют парные персонажи-спутники, наделенные противоположными качествами.

Мифологические сюжеты

Поскольку этиологические мотивы основаны не на логике, а на противоречивых ассоциациях и эмоциях, этиология тоже противоречива и включает несовместимые логически, но не мешающие друг другу с точки зрения мифологического сознания версии и эпизоды. В мифе бразильских пареси, например, уголек попадает в лоно женщины и она рожает огонь. Затем птицы похищают его для людей. Однако огонь явно существует и раньше: в предшествовавших эпизодах (а их было много) никто не жаловался на его отсутствие, да и откуда бы взялся уголек? Подобные противоречия в индейских мифологиях — норма. Мифологическую вселенную невозможно воспроизвести в рамках единого последовательного описания, хотя творцы *жреческих* мифологий (а за ними — исследователи) упорно пытались и пытаются это сделать.

Индейский миф включает этиологические эпизоды, совокупность которых содержит сведения о происхождении всех значимых для носителей традиции объектов. Но в общем объеме повествований доля этиологии невелика. В нашем каталоге америндейских мифов среди прослеженных к 1999 г. 850 широко распространенных мифологем лишь полсотни связаны с этиологией культуры, главным образом с происхождением огня и полезных растений. Основу мифологических повествований составляет не этиология, а драматические события, приключения. Несмотря на бесконечное разнообразие сотен тысяч рассказов и многих сотен фабул, они в основе своей сводимы к нескольким главным схемам.

Своему, знакомому миру в сознании человека противостоит чужой, неизвестный и нечеловеческий. В разных отношениях с группой *своих*, соплеменников соотносятся животные, иноплеменники, умершие, всевозможные духи. Соответственно каждая из категорий обитателей внешнего мира легко способна брать на себя признаки других категорий. При этом ни одна из категорий не должна считаться заведомо доминирующей. Баба Яга в русских сказках наделяется признаками мертвеца (костяная нога, вросший в потолок, то есть, как бы в крышку гроба, нос), а ее избушка похожа на избы угро-финнов, какими они могли казаться пришедшим с юга славя-

нам. Из этого, однако, не следует, что Баба Яга — хозяйка мертвых, божество угро-финнов или даже хозяйка леса. Она немножко и то, и другое, и третье, но в основе ее характеристики лежат не какие-то специфические связи, а самое общее *чужое* начало. В архаических эпосах мир демонов и чудовищ обычно организован в виде некоего племени, противопоставленного племени «своих» персонажей (*Мелетинский* 1964. С. 3-4). Но эта конструкция отражает не память об историческом противостоянии конкретных этнических групп, а опять-таки прежде всего саму идею противопоставления своих чужим, людей — нелюдям.

Чужими иногда считались и женщины — не столько потому, что в случае патрилокального брачного поселения жен брали со стороны, сколько из-за весьма обычной монополизации мужчинами ритуальной практики и их изначального (унаследованного от животных предков) доминирующего положения в обществе в целом. Отсюда образ амазонок (часто обладающих признаками лесных духов и мертвецов), который не имеет сколько-нибудь распространенного мужского эквивалента. В индейских мифах нередко рассказывается о мужчинах, живших без женщин и добывших, наконец, жен, которые до этого обитали на небе, под землей, под водой. Однако повествование никогда не ведется с позиции первых женщин, живущих в мире, где еще нет мужчин.

Важнейший архетипический «метасюжет» не только индейской, но и мировой мифологии — это путешествие в далекий, незнакомый мир и возвращение обратно. Нередко такое путешествие осложнено мотивом ловушки, из которой непросто выбраться. Вот несколько распространенных в Америке сюжетов данной категории.

Иона. Герой проглочен чудовищем, но убивает его изнутри и/или возвращается к людям без посторонней помощи.

Разоритель гнезд. Герой оказывается в ловушке на вершине дерева или скалы (в классических версиях соперник заманивает его, а затем отбрасывает лестницу). Герой страдает от невозможности очиститься от выделений тела и иногда частично пожираем птицами.

Герой возвращает похищенную жену. Для самого известного греческого текста на данный сюжет В.И. Абаев привел много кавказских параллелей, раскрывающих мотив троянского коня с воинами внутри: в кавказских текстах герой зашивает себя в шкуру убитого или падшего животного и в таком виде проникает в стан врагов (*Абаев* 1994. С. 13-15; *Abaev* 1963: 1047-1049). Объяснение, почему он это делает, содержат американдейские материалы: похитители жены — стервятники, и чтобы привлечь и поймать их, герой либо сам имитирует смерть, либо прячется в туше животного.

Одиссей. Герой внезапно и случайно оказывается далеко от дома, обратный путь к которому гораздо более труден и длителен, чем путь туда. Повествование чаще всего состоит из слабо друг с другом связанных эпизодов, в которых описывается столкновение с теми или иными опасностями (в Америке этот сюжет особенно популярен у эскимосов и у индейцев Бразилии).

Герой посещает тех или иных *хозяев* и приносит в свой мир похищенные или полученные от них в дар ценности.

Сюжеты подобного рода рассматриваются как отражающие обряды инициации (*Березкин* 1984), но правильнее и в обрядах, и в повествованиях видеть отражение стоящей за ними общей концепции. Поскольку путешествие во внешний мир заведомо сопряжено с колоссальными трудностями (более того: настоящие трудности только и могут встретиться в случае ухода из своего мира в чужой), человек, вернувшийся благополучно домой, самим этим фактов доказывает неординарность своих способностей и получает право на определенный статус.

Существует три теоретически мыслимых и реально распространенных вариации данного метасюжета. 1) Герой возвращается в свой мир, но нарушив наложенный на него запрет, гибнет или теряет добытые ценности, то есть, превращается в *неудачника*. Чаще всего речь идет о добывании и утрате женщины, имеющей нечеловеческую природу (*волшебной жены*, например, в сюжете *лебединого озера*), или оружия (средства), облегчающего борьбу и работу. По той же

схеме строится и миф об *Орфее*. 2) Неудачник гибнет во внешнем мире или вскоре по возвращении (так, например, заканчиваются многие индейские истории о браке юноши или девушки со звездой). 3) Герой успешно преодолевает все препятствия, но не возвращается домой, а навсегда остается во внешнем мире (обычно тем самым превращается в *божество*). В америндейском мифе о *мстителях* герои после победы над антагонистами часто превращаются в светила.

Второй «метасюжет» мифологии описывает конфликт, ссору внутри своего мира. Причина конфликта заключается в нарушении либо правил дележа и потребления пищи, либо брачных и сексуальных норм. Конкретные формы нарушения табу имеют региональные ареалы распространения. Если в восточном Средиземноморье был популярен сюжет *Федры* (или реже его мужской вариант — *Сусанна и старцы*), то в Новом Свете типичный конфликт вызван не мнимым, а реальным нарушением супружеской верности: жена героя изменяет ему с его братом, либо герой сам отбивает жену у родственника. Сюжет *Федры* в Южной и Центральной Америке не известен, хотя встречается в Северной. Очень распространен в Америке известный в Средиземноморье сюжет *ложной смерти* (персонаж притворяется умершим, чтобы затем вступить в брак либо с прямым родственником по нисходящей линии, либо с любовником или любовницей). Этот сюжет может трактоваться и в анекдотическом ключе (например, у шошонов, когда Койот женится на дочери), и трагически (на Аляске), и нейтрально (у огнеземельцев в рассказе о происхождении гуанако).

Внутренний конфликт грозит ослаблением коллектива и вторжением внешних сил, либо превращением *своих* в *чужих*. Любовная связь женщин с животными, нежелание женщин кормить или поить мужей или мужчин делиться добычей с женами, приводит в Южной Америке к превращению женщин в амазонок, мужчин — в громы и молнии и т.п. В мифологии индейцев юго-запада США женщины, поссорившиеся с мужчинами и на время расставшиеся с ними, мастубируют различными предметами и зачинают чудовищ.

Индейский охотник, который не способен подстрелить дичь, кормит домашних мясом, отрезанным от икры ноги, и превращается в животное; людоед или человек, съевший нечистую пищу, начинает объедать самого себя.

Важнейшим элементом ритуально правильного поведения у индейцев является соблюдение запретов, которые касаются рожениц и женщин во время месячных, особенно — первых. Не принимающая во внимание или скрывающая свое состояние женщина гибнет, а ее муж-охотник превращается в чудовище.

Третий метасюжет — катастрофа, тотальное вторжение внешних сил в человеческий мир: потоп, мировой пожар, реже нашествие чудовищ, тьма, холод, или же комбинации всех этих ужасов. Сравнительные исследования показывают, что как степень насыщенности мифологии историями о катастрофах, так и предпочтение того или иного их вида мало зависят от природных условий в том или ином ареале. Катастрофа в мифах заканчивается либо гибелью предшествующего (или нашего — в эсхатологическом, обращенном в будущее, варианте мира), либо отступлением, устранением опасности и снятием напряжения. Этот эпизод бывает оформлен как праздник, во время которого потенциального разрушителя мира удается рассмешить, развлечь, напоить, а утраченные ценности вернуть.

Фабула мифов: устойчивость и лабильность. Мотивы-оболочки.

Обратимся к тому, как складывается фабула мифов. Возьмем любой распространенный сюжет — например, историю о девушке или женщине, которая странствует в поисках ушедшего, живущего далеко или подходящего для нее мужа, а по пути попадает к нежеланным претендентам на ее руку (Березкин, рукоп.). В Новом Свете этот сюжет известен от Патагонии до Панамы, а также на большей части Северной Америки. Вместо одной женщины нередко фигурируют две сестры. В нижеследующий список включены также несколько

близких по смыслу текстов, в которых ложный претендент сам является к женщине. Сопоставление подобного обширного материала заодно даст представление о том, в каких пределах варьируют тексты, переходя от этноса к этносу.

Субарктика. *Танайна.* Злая бабушка подстраивает так, что ее богатую внучку уносит в море на плавучем островке; островок прибивает к другому берегу; двое богатых мужчин посылают своего уродливого раба найти для них жену; раб подбирает девушку, притворяется красивым и богатым; узнав, кто он на самом деле, женщина бежит к настоящим женихам; посещает с ними своих родителей.

Северная Калифорния, Орегон, Вашингтон, Альберта. *Лиллуэт*. Возлюбленная Ястреба отправляется к нему; Лысый Орел перегораживает своим пенисом реку; пропускает девушку после того, как та соглашается назвать его *мужем*; приводит к себе; она убегает к другу Ястреба Золотому Орлу; Лысый Орел и Золотой Орел гибнут, сражаясь друг с другом; Ястреб оживляет своих друзей. *Пьюджит Саунд*. Девушка или две сестры ищут жениха; приходят в дом Грома, того дома нет; раб или рабыня предупреждает не смеяться, если придет Скунс; нарушившую запрет он возьмет в жены; Скунс приходит, кривляется и смешно поет; младшая из сестер смеется; Скунс женится на одной сестре, пускает в другую свою струю; сестры убегают; вар.: девушка не смеется, выходит за Грома. *Клакамас*. Карлик-Кремень приходит жить к вождю Пуме; девушка идет выйти замуж за Пуму; того нет дома, Кремень говорит, что он вождь, прячет ее; Пума догадывается о присутствии женщины (семена мелко помолоты, находит длинный волос); они убегают; догнав их, Кремень рассекает Пуму пополам; женщина рожает четырех Кремней и сына Пумы; ее родители убивают Кремня и его детей в парильне (они лопаются от жара, превращаются в кремни); Пуму оживляют.*Тилламук.* Девушка идет искать мужа; встречает Крысу, Ондатру, Белку, Мухоловку; каждый спрашивает, куда ему вводить пенис; она называет всевозможные места у себя на теле, кроме вагины; Волк и Олень показывают дорогу к своим жилищам, но они ей тоже не нравятся; отдается герою, т.к. тот не спрашивает, как с ней совокупляться; возвращается домой, рожает сына, обещает выйти за того, кто сломает лосиный рог; герой ломает; соперники (Волки) убивают его, но старуха Ящерица оживляет. *Кус*. В поисках богатого мужа две девушки приходят к Бобру; он уродлив и толст, ветки, траву называет лососями; девушки убегают, приходят к вождю Калану; тот притворяется, что страдает расстройством желудка; старшей сестре он не нравится, младшая его моет; он делается красавцем, женится на младшей; Бобр приходит за своими женами; вождь вонзает ему в зад нож; Бобр превращается в бобра, нож — в его хвост. *Юрок.* Две сестры идут искать вождя; его дом в центре селения, отмечен столбами; Койот переносит столбы к своему крайнему дому; притворяется вождем; утром сестры узнают об ошибке, возвращаются к родителям; в следующий раз старик помогает им найти верный путь. *Карок.* 1) Две девушки идут выйти за Лосося; птичка

говорит, что перед домом Лосося стоит сухое дерево; Ночной Ястреб переносит дерево к своему дому вместе с циновкой Лосося; девушки понимают, что попали к обманщику, когда видят и слышат, что хозяин дома не вождь, а маргинал. 2) Девушки Дикая Кошка и Лисица идут выйти замуж за Лосося; перед его домом высокий столб; *Бушхат* (маленькая коричневая птичка) переносит столб к себе; в его постели блохи и ящерицы; утром девушки уходят к Лососю; *Бушхат* убивает его. *Вийот.* Две девушки ищут Волка; Койот говорит, что это он; его тетка кормит их мышами; девушки уходят, попадают к Стервятнику; беременны от обоих; Волк находит их, бьет их и Стервятника. *Не-персе*. Пока Орел на охоте, Скунс следит за домом; пятеро сестер-Олених приходят выйти за Орла, пятеро Лягушек — за Скунса; Скунс прячет Олених в своей постели, кладет Лягушек Орлу; те объясняют Орлу, почему Скунс ночью смеялся; Орел отсылает их, дав много мяса; вытаптывает детенышей Скунса из животов Олених, прячется с женами на вершине скалы; Скунс видит их отражение в реке, пускает в воду струю; смотрит вверх; Орел советует ему лезть задом вперед; бросает ему в анус раскаленный камень; едкая железа отрывается, плывет по реке; Скунс следует за ней; одни люди-растения отвечают, что старались поймать ее для Скунса, другие — что спихивали эту мерзость назад в реку; Скунс приходит туда, где люди играют его железой (из нее сыпятся искры); подменяет ее кустом, уносит; пускает струю в тех, кто отвечал ему оскорбительно; поэтому некоторые растения горькие; Волки убивают Скунса. *Êóòåíàé*. Ëÿãóøêà ïîñûëàåò ñâîèõ âíó÷åê Áóðóíäóêà è Áîëüøîãî Áóðóíäóêà âûéòè çàìóæ çà ÷åëîâåêà-Âûäðó; ñ íèì æèâåò Ñêóíñ; îäåâàåò åãî îäåæäó, ãîâîðèò, ÷òî îí Âûäðà; òîò ïðèõîäèò, îòñûëàåò Ñêóíñà, áåæèò âìåñòå ñ æåíàìè; îíè ïðÿ÷óòñÿ íà äåðåâå; Ñêóíñ óáèâàåò Âûäðó ñâîåé ñòðóåé, çàáèðàåò æåí; òå óñûïëÿþò åãî, áåãóò, ïðââðàòèâ äîì (íîðó) â êàìåííûé ìåøîê; Ñêóíñ ðåæåò ñááÿ íà ÷àñòè, ïðîïèõèâàåò èõ íàðóæó ñêâîçü ìàëåíüêîå îòâåðñòèå; Âîðîí óíîñèò åãî ìåøîê ñ åäêîé æèäêîñòüþ, ëþäè èãðàþò ñ ìåøêîì; Ñêóíñ ïðèõîäèò è çàáèðàåò åãî íàçàä.

Öåíòðàëüíàÿ Êàëèôîðíèÿ. *Âèíòó*. Äâе сестры хотят выйти за вождя, изо рта которого сыплются бусы; ãðÿçíûé ëåíèâûé ÿñòðåá áåðåò â ðîò íåìíîãî áèñåðà è âûïëåâûâàåò; âåëèò ñâîåé æåíå æàáå ñêàçàòüñÿ åãî ìàòåðüþ; ñåñòðû áðîñàþò ÿñòðåáà è óõîäÿò ê âîæäþ; ÿñòðåá óáèâàåò âîæäÿ, ïðÿ÷åòñÿ, óáåãàåò. *ßíà*. Äâå ñåñòðû èùóò âîæäÿ-êóíèöó; êîéîò ïðèâîðÿåòñÿ, ÷òî ýòî îí; ñðåçàåò ïëîòü ñ ñîáñòâåííûõ ëÿæåê, ïðèíîñèò ïîä âèäîì îëåíèíû; ìèääøàÿ èç ñåñòåð îòêðûâàåò ïðàâäó; ñåñòðû ïðèõîäÿò ê êóíèöå, ÷åé äîì ðÿäîì; êîéîò ïûòàåòñÿ ïîãóáèòü ñîïåðèêà è äðóãèõ ëþäåé, íàñëèââ ïîòîï è ïîæàð. *À÷yìââè*. Ñîëíöå è åãî æåíà ïîñûëàþò äî÷åðåé ê âîæäþ-êóíèöå, ó êîòîðîãî èç òåëà ñûïëþòñÿ öåííûå ðàêóøêè; êîéîò íàäââàåò ñâîþ ëó÷øóþ îäåæäó, íî ìèääøàÿ ñåñòðà äîãàäûâàåòñÿ, êòî ïåðåä íèì; ñåñòðû âñòðå÷àþò ÿñòðåáà, êîòîðûé ïðèòâîðÿåòñÿ, ÷òî èç òåëà åãî ñûïëþòñÿ áóñû; êîãäà ñåñòðû ïðèõîäÿò ê êóíèöå, ÿñòðåá ïûòàåòñÿ âûçûâàòü ïîòîï, íî êóíèöà ïîñûëàåò ÷åëîâåêà óáèòü ÿñòðåáà.

Ñðåäíèé Çàïàä. *Ìåíîìèíè*. Âîæäü Áåëûé Âàìïóì ïëþåòñÿ áèñåðîì; åãî áðàò — ïòè÷êà Îëÿïêà; äâå ñåñòðû ïðèõîäÿò âûéòè çà âîæäÿ; Îëÿïêà îòâå÷àåò, ÷òî ýòî îí; êàæäóþ íî÷ü óõîäèò íà òàíöû â äîì áðàòà; æåíû îñòàâëÿþò â ïîñòåëÿõ ãíèëûå

êîëîäû, òàéêêîì èäóò íà òàíöû; îñòàþòñÿ ñ Áåëûì Âàìïóíîì; Îëÿïêà âîíçàåò áðàòó â ãåíèòàëèè ðàñêàëåííîå æåëåçî, òîò óìèðàåò; Îëÿïêà ïðèòâîðÿåòñÿ, ÷òî ñêîðáèò, èìèòèðóåò ïîïûòêó ñàìîóáèéñòâà, ïîäëîæèâ ïîä îäåæäó íàïîëíåííóé êðîâüþ æåëóäîê îëåíÿ è ïîðâàâ åãî; çîâåò áûâøèõ æåí â ñâîþ ëîäêó, ïåðåâîðà÷èâàåò åå; ñåñòðû ïðåâðàùàþòñÿ â ñàìîê îëÿïêè. *Ìèññèñàãóà*. Äâå äåâóøêè èäóò â ïîèñêàõ æåíèõà; Îëÿïêà ïðèòâîðÿåòñÿ, ÷òî îí è åñòü Ãàãàðà, ó êîòîðîãî ìíîãî áóñ; îíè âûõîäÿò çà Îëÿïêó; íà òàíöàõ âèäÿò Ãàãàðó, íî òîò îòâåðãàåò èõ, æåíèòñÿ íà äî÷åðè áåäíîé æåíùèíû. Òèìàãàìè *îäæèáâe*. Ìóæüÿ-çåâçäû ïîìîãàþò æåíàì ñïóñòèòüñÿ ñ íåáà; æåíû ïîïàäàþò íà âåðøèíó äåðåâà; îáåùàþò âûéòè çà òîãî, êòî ñïóñòèò èõ íà çåìëþ; Ìåäâåäü, Ðûñü íå ìîãóò, Ðîññîìàõà ñïóñêàåò; îíè ïîñûëàþò åãî ïðèíåñòè ïðèâÿçàííóþ ê âåòêå ëåíòó, óáåãàþò; íî÷óþò ó Äÿòëà, òîò íå ñïèò ñ íèìè; òðè âèäà óòîê íå ìîãóò ïåðåâçòè èõ ÷åðåç ðåêó; Ïîãàíêà ïåðåâîçèò, áåðåò â æåíû; îíè óçíàþò, ÷òî Ïîãàíêà — øóò, Ãàãàðà — âîæäü; óõîäÿò ê Ãàãàðå; Ïîãàíêà áðîñàåò â ðîò ñïÿùåé Ãàãàðå ðàñêàëåííûå êðåìíè, óáèâàÿ åãî; ïðèâÿçûâàåò ê æèâîòó ìåøîê ñ êðîâüþ êðîñèêà, èìèòèðóåò ñàìîóáèéñòâî; ëþäè ðàñêðûâàþò îáìàí, ãîíÿòñÿ çà Ïîãàíêîé; îí ïðåâðàùàåò èõ â óòîê.

Ñåâåðî-âîñòîê. *Ãóðîíû*. Ñòàðóõà ïîñûëàåò ñâîèõ äâóõ äî÷åðåé âûéòè çà Ãóñòîøåðñòíîãî (îëåíÿ); ïî ïóòè ñåñòðû åñòðå÷àþò Ôèëèíà, îí ïðèòâîðÿåòñÿ òåì, êîãî îíè èùóò, ïðèâîäèò èõ â ñâîé äóïëèñòûé ïåíü; ëþäè çîâóò Ôèëèíà ïåòü ó âîæäÿ; òàíöîðû èñïîëüçóþò åãî òåëî êàê áàðàáàí; ñåñòðû ïðèõîäÿò, óçíàþò, êòî åñòü êòî, îñòàþòñÿ ñ Îëåíåì; Ôèëèí îòêàçûâàåòñÿ áîëüøå «ïåòü»; Óøàñòàÿ Ñîâà ïðèòâîðÿåòñÿ ñòàðøåé ñåñòðîé, ïðèõîäèò ê Ôèëèíó, òîò ñíîâà ïîåò; îáìàí ðàñêðûâàåòñÿ; Îëåíü âîçâðàùàåò Ôèëèíó æåí, ÷òîáû òîò «ïåë» è äàëüøå. *Ñåíåêà*. Ñòàðóõà ïîñûëàåò äâîèõ äî÷åðåé âûéòè çà êðàñàâöà-îõîòíèêà; òå ïî äîðîãå âñòðå÷àþò îáìàíùèêà, ïðèòâîðÿþùåãîñÿ, ÷òî îí è åñòü èñêîìûé æåíèõ; íàçûâàåò ñâîåãî ìàëåíüêîãî ñûíà áðàòîì èëè ïåìÿííèêîì; ñåñòðû ñëûøàò, êàê îáìàíùèêà çîâóò â äîì òîãî, ê êîìó îíè øëè; ïîäñìàòðèâàþò çà íèì; â äîìå äîñòóéíîãî æåíèõà îáìàíùèê âûïëèíÿåò ðîëü øóòà; ñåñòðû óõîäÿò è òîì, çà êîãî äîëæíû áûëè âûéòè, ïîäêëàäûâàþò â ïîñòåëü îáìàùèêà äâå êîëîäû ñ ìóðàâüÿìè, ìóðàâüè êóñàþò åãî. Âàðèàíòû óòî÷íåíèé: 1) ó æåëàíîãî æåíèõà â äîìå æèâûå ãîëîâû îëåíåé; Ôèëèí ïðèíîñèò â ñâîé äîì ñòàðûå ãîëîâû; ñåñòðû óõîäÿò è äîñòóéíîì æåíèõó, ïðîâåäÿ íî÷ü ñ Ôèëèíîì; â äîìå òîãî Ôèëèíó äàþò åñòü ãîðÿ÷èõ æàðåíûõ ìûåé; Ôèëèí óáèâàåò ïëåìÿííèêà îñòðûì êîëîì; ñòàíîâèòñÿ âîæäåì, õî÷åò âçÿòü ñåéá ìîëîäûõ äâîâ; òå âîçâðàùàþòñÿ íàçàä è ìàòåðè. 2) Æåíèõ — èç ðîäà Îðëîâ, åãî èìÿ Äëèíîëèòûé, ìàòü äåâóøêè - Ëåéääü; ñåñòðû óõîäÿò îò Ôèëèíà, íå óñïåâ ïðîâåñòè ñ íèì íî÷ü; â äîìå Äëèíîëèòåãî Ôèëèíó áðîñàþò â ðîò êóñêè ìÿñà; Äëèíîëèòûé çîâåò ìàòü ñâîèõ æåí æèòü âìåñòå ñ íèìè. *Îíîíäàãà*. Æåíùèíà ïîñûëàåò äî÷ü ê Íéäåñíîìó Âîæäþ; òó íà ïóòè âñòðå÷àþò ñïîðâà Ëèñ, çàòåì Âîëê, Ìåäâåäü, ïðèíÿâøèå îáëèê Âîæäÿ; îíà íå îòâå÷àåò èì, ïðèõîäèò ê Âîæäþ. *Ìèêìàê*. Äåâóøêè-Ëàñêè êóïàþòñÿ â îçåðå; Êóíèòà ïîõèùàåò îäåæäó îäíîé, çàòåì âòîðîé, æåíèòñÿ íà íèõ; Ëîñü õî÷åò îäíó äëÿ ñåáÿ, äåðåòñÿ ñ Êóíèòåé; ñåñòðû óáåãàþò; ïîïàäàþò íà íåáî, çåâçäû áåðóò èõ â æåíû; ïîçâîëÿþò âåðíóòüñÿ íà çåìëþ; ñåñòðû îêàçûâàþòñÿ íà âåðøèíå äåðåâà; Ëîñü, Ìåäâåäü, Êóíèòà îòêàçûâàþòñÿ ïîìî÷ü èì ñïóñòèòüñÿ, ãîâîðÿò, ÷òî óæå æåíàòû; Ðîññîìàõà ñïóêàåò; îäíà èç ñåñòåð ïðèâÿçûâàåò íà äåðåâå åíòó, ïðîñèò Ðîññîìàõó åå

îòâÿçàòü; ñåñòðû óáåãàþò, îñòàâèâ íà áðà÷íîì ëîæå êóñà÷èõ íàñåêîìûõ è êîêþ÷êè; Æóðàâëü ïåðåíîñèò ñåñòåð ÷åðåç ðåêó, òîïèò Ðîññîìàõó; ñåñòðû ïðèõîäÿò â ïîêèíóòîå ñåëåíèå; ìëàäøàÿ ïèíàåò øåéíûé ïîçâîíîê; òîò ïðåñëåäóåò åå, ñòàðøàÿ ïðÿ÷åò åå ó ñááÿ â âîëîñàõ; Ìàëàÿ ×àéêà ïåðåâîçèò èõ ÷åðåç âîäîâì; Äàãàðà õî÷åò íà íèõ æåíèòüñÿ, õâàñòàåòñÿ ñâîåé êðàñîòîé; âûÿñíÿåòñÿ, ÷òî Ãàãàðà óðîäëèâ; äåâóøêè áðîñàþò Ãàãàðó, âûõîäÿò çà Ìîðñêóþ Óòêó; Ãàãàðà óáèâàåò ñïÿùèõ Óòîê, êîí÷åò ñàìîóáèéñòâîì; äåâóøêè îñòàþòñÿ ñ ðîäñòâåíèêàìè Óòêè.

Âåëèêèå ðàâíèíû. *Àðàïàõî.* 1) Äåâóøêà îòâåðãàåò æåíèõîâ; ãîñòü èç äóõãîãî ëàãåðÿ ïðèãëàøàåò åå âûéòè çà Áàðñóêà — çíàìåíèòåéøåãî èç þíîøåé; îíà ïðèõîäèò ê Áàðñóêó, äàåò åìó áðà÷íûé ïîäàðîê; òîò âåëèò ñâîåé áàáåå ãîâîðèòü åé, áóäòî îí óáèâàåò æåí, åñëè æåíû ïûòàþòñÿ èäòè âñëåä çà íèì íà ïðàçäíèê; åãî âûçûâàþò ê *Ñàñàéè*; æåíà âñå æå ïðèõîäèò, âèäèò, êàê îí ëåæèò íà çåìëå è äðûãàåò êîíå÷íîñòÿìè, ïîêà *Ñàñàéè* òàíöóåò; âûõîäèò çà *Ñàñàéè*; Áàðñóêà ñ òåõ ïîð èñïîëüçóþò íà ïðàçäíèêàõ êàê áàðàáàí. 2) Äåâóøêà ïðèõîäèò âûéòè çàìóæ çà *Ïëþùåãîñÿ Áèñåðîì*. *Ëîïóâøèé Çàä* ãîâîðèò, ÷òî ýòî îí è åñòü. Âåëèò ìàòåðè íå âûïóñêàòü èç äîìà æåíó. Íà ïðàçäíèêå Ïëþùèéñÿ Áèñåðîì òàíöóåò, òîï÷à Ëîïóâøèé Çàä íîãàìè. Âîïðåêè çàïðåòó, æåíà ÿâëÿåòñÿ íà ïðàçäíèê, îîíèìàåò, ÷òî åå îáìàíóëè, ñòàíîâèòñÿ æåíîé Ïëþùåãîñÿ Áèñåðîì. Ëîïóâøèé Çàä óáèâàåò ñîïåðíèêà. Ëþäè ïðåñëåäóþò óáèéöó, òîò íûðÿåò â îçåðî, ïðåâðàùàåòñÿ â íåáîëüøóþ ïòè÷êó.

Юго-восток США. Две сестры хотят выйти за человека, изо рта которого сыплются бусы; другой персонаж указывает им дорогу к своему дому вместо дороги к дому героя; проведя с самозванцем ночь, сестры приходят к желанному жениху. *Крики.* Обманщик — Кролик; обладатель бус отсылает ту из женщин, которая уступила домогательствам Кролика, женится на другой. *Алабама, коасати*. Обманщик - Филин; вар.1: пытается убить героя, заманив его на другой берег моря; тот возвращается, убивает Филина и детей, которых родили тому обе женщины; вар.2 (только у коасати): Филин убивает героя; брат женщин убивает Филина и его детей.

Большой Бассейн. *Юте*, южные *пайют*. Женщина уходит от Филина (иногда убивает его, так как он ее плохо кормит) или Лиса (который ее бьет); хочет выйти за Сокола или Грифа, идет его искать; попадает к Скунсу, бежит от него, он догоняет и убивает женщину; Барсук ее оживляет, требует в награду *перья*, что в действительности означает разрешение сойтись с ней; она исполняет его желание; затем находит желанного жениха и остается с ним, несмотря на ревность волка или койота. Южные *пайют*. Две сестры слышат, как двое братьев играют на флейте; идут их искать; другие люди-животные утверждают, что играли они; сестры находят братьев, спят с ними и возвращаются. *Западные шошоны*. Две сестры путешествуют в поисках жениха-орла; койот утверждает, что он и есть орел; когда сестры уходят к орлу, он убивает того и наряжается в его одежду; сестры обнаруживают обман, убегают; преследуя их, койот падает со скалы, ломает ногу, пожирает свой костный мозг.

Юго-запад США. *Хопи*. Койот крадет одежду Красного Облака, добывает попугая (желанный подарок) и обманом женится на девушке; Красное Облако убивает койота молнией, девушка остается одна. *Кокопа*. Девушка-сорокопут ищет скворца, чтобы выйти за него замуж; койот выдает себя за него, женится на ней; на празднике сорокопут видит скворца и уходит к нему. *Мохаве*. Родственники оскорбляют девушку-койота; она уходит; по пути юноши-птицы хотят овладеть ею; она соглашается на домогательства иволги; влюбляется в юношу-куропатку, уходит к нему. *Мохаве, папаго, ипаи*. Две сестры идут на поиски двух братьев, чью игру на флейте они услышали; ястреб, суслик, ящерица, дятел утверждают, что играли они; обман раскрывается, девушки приходят к братьям. *Хàâàñóïàé*, *âàëàïàé*. Ïðèéäÿ â ñåëåíèå, äåâóøêà îòâåðãàåò êîêîòà è äðóãèõ ïòèö è æèâîòíûõ, âûõîäèò çà ïåðåïåëà.

Панама. *Куна*. Женщина идет за покинувшим ее братом-любовником; сперва слышит сопровождающий его звук флейт и свистков, но звук становится все слабее; чтобы узнать дорогу, уступает домогательствам различных животных и птиц; попадает к старухе, чьи сыновья ее убивают; родившиеся близнецы мстят за мать.

Льяносы. *Гуаяберо*. *Вамек* посылает ленивого Ламана за водой; тот обнаруживает у реки двух девушек, которые ищут Вамека; приводит к себе; девушки уходят к Вамеку; Ламан убивает его, подсылая змею, забирает себе его жен; Ламан превращается в небесное божество. *Сикуани*. Вар.1: опоссум первым играл на флейте; его мать приглашает двух девушек; они плюют на опоссума и уходят, попадают к людоеду, он съедает одну из девушек; вар.2: две сестры идут к петушку, чтобы выйти за него замуж, попадают к опоссуму, тот спит с ними; прийдя к петушку, сперва отвергнуты, затем, превратившись в одну девушку, приняты.

Южная Венесуэла. *Яноама* (группы диалектов санема, яномам, яномами). Две девушки (у санема это куропатки, у яномами одну из сестер зовут Медовая) ищут жениха; опоссум выдает себя за достойного претендента и (у яномам) вешает у своего дома перья, висевшие у дома Меда; девушки уходят к Меду; опоссум убивает его (одного или вместе с женами); спасаясь от преследования, прячется на дереве или скале; люди-птицы срубают дерево или скалу; мажутся кровью опоссума; так птицы получают нынешнюю окраску.

Устье Ориноко. *Варрау*. Ñîëíöåì âëàäåâò êðàñèâûé þíîøà; îòåö ïîñûëàåò çà ñîëíöåì äî÷ü, òà èäåò ïî íåâåðíîé äîðîãå, åå íàñèëóåò ëåñíîé äóõ; äðóãàÿ äî÷ü ïðèõîäèò ê þíîøå, ñî÷àòàåòñÿ ñ íèì, ïðèíîñèò ñîëíöå.

Гвиана. *Вайвай, хишкарьяна*. Муж уходит, оставив жену-черепаху в лесу на дереве; мужчины-животные приходят совокупляться с ней; спустившись, женщина блуждает по лесу, попадает к ягуарам, они съедают ее. *Ояна*. Беременная жена ягуара идет к нему, но попадает к опоссуму; зачинает от него второго ребенка; опоссум пристает к беременной женщине, та идет дальше, съедена ягуарами.

Восточный Эквадор. *Напо, канело, шуар, агуаруна*. Две сестры идут без определенной цели; последовательно попадают к нескольким людям-животным; старуха говорит, что ее сын — красавец; это пенис, сидящий днем в сосуде; ночью он пытается с ними совокупляться, они заливают его кипятком; приходят к персонажу, чье имя означает дерево с вонючими листьями; бегут от него к человеку-ласточке, который им нравится; убив его мать, вынуждены уйти; превращаются в растения-красители. *Агуаруна*. Муж (солнце или смертный) обещает вернуться из мира мертвых; опоссум принимает его облик, женщина верит, что это муж; настоящий муж убивает опоссума, возврашается в иной мир, женщина остается одна.

Северо-западная Амазония. *Тукано*. На празднике герой знакомится с девушкой-инамбу (лесной курочкой); та идет к его дому; опоссум подменяет знак-перо на развилке дорог; инамбу приходит к опоссуму, но убегает к герою; опоссум приходит за ней; герой убивает его; по просьбе матери опоссума, обезьяны и орел убивают девушку. *Десана.* На празднике две сестры танцуют с инамбу (лесным перушком); утром идут к его дому; опоссум меняет на развилке дороги указатели-перья; сестры попадают к опоссуму, старшая уступает его домогательствам; обе бегут к петушку; опоссум преследует их; люди-птицы его убивают, оставляют на вершине скалы его шкуру; из крови опоссума его мать создает двух орлов, убивающих петушка. *Барасана*. Вар.1: девушка беременна от брата-месяца; тот покидает ее; она ищет отца; попадает к матери опоссума; сын этой женщины оказывается червем, живущим в сосуде; героиня разбивает сосуд, убивая тем самым червя; попадает к небесному духу, затем к ягуарам, где гибнет; ее сын мстит за мать; вар.2: на празднике вождь-тинаму (лесной петушок) знакомится с девушкой; та идет к его дому; опоссум подменяет знак-перо на развилке дорог, девушка приходит в дом опоссума; утром уходит к тинаму; опоссум желает забрать ее назад, тинаму его убивает; по просьбе матери опоссума, орел убивает тинаму. *Баре*. На празднике герой знакомится с девушкой; та идет к его дому; опоссум подменяет знак-перо на развилке дорог, девушка приходит в дом опоссума и проводит с ним ночь; убегает к герою; опоссум безуспешно пытается забрать ее назад; люди опоссума убивают ее и ее мужа; сын мстит за мать. *Уитото*. Вар.1: две сестры идут к дяде, попадают к различным лесным духам; старуха говорит, что ее сын — красавец; но это змей, сидящий днем в сосуде; ночью пытается с ними совокупляться, они заливают его кипятком, убегают; вар.2: на празднике герой знакомится с девушкой; она идет к нему, попадает к сопернику (видимо, опоссуму), подменившему на развилке дорог знаки-перья; женщина убегает к герою; соперник хочет ее вернуть, но герой убивает его.

Центральная Амазония. Этнос не известен. Девушка ищет жениха-сокола, видит неверный знак-перо на развилке, попадает к опоссуму; затем к стервятнику; наконец, к соколу; стервятник приходит за ней, но сокол бьет его.

Восток Мату-Гросу. *Ваура, калапало, куикуру*, *камаюра, трумаи, бакаири, бороро*. Человек посылает дочь или дочерей в жены ягуару; те по

пути попадают к небольшим лесным хищникам (гривистый волк, ягуарунди, куница), каждый из которых утверждает, что он — ягуар; выходят за ягуара; мать ягуара убивает главную героиню; близнецы мстят за мать.

Запад Мату-Гросу. Женщина так и не попадает к своему жениху или мужу, но гибнет в пути. Пареси. На празднике человек-птица Trogonideo знакомится с девушкой; утром та идет к его дому; филин подменяет знак-перо на развилке дорог, девушка приходит в дом филина, там все в грязи; бежит, попадает к волку; к лесному петушку; к пауку; каждый хочет совокупляться с ней. *Иранше*. Колибри велит беременной жене прийти, когда родится ребенок; филин подменяет знак-перо на развилке дорог, женщина с матерью и младшей сестрой приходят в дом филина; он мочится при совокуплении; они бегут, попадают к черепахе, тот совокупляется со старшей сестрой; бегут снова.

Восточная Амазония. *Шипая, тенетехара, урубу*, а также *тупинамба,* в 16 в. жившие в районе Рио-де-Жанейро, но пришедшие из Амазонии. Беременная жена божества идет его искать; попадает к опоссуму, от которого зачинает второго ребенка; далее попадает к ягуарам, где гибнет; близнецы мстят за мать.

Среднее течение Арагуаи. *Тапирапе*. Женщина с сыном-опоссумом идет искать мужа; сын по дороге совокупляется с ней; указывает дорогу к водным духом, которые ее убивают; близнецы мстят за мать.

Âîñòî÷íàÿ Áîëèâèÿ. *×èðèãóàíî*. Áðîíåíñåö õîðîøî èãðàåò íà ôëåéòå; äâå ñåñòðû ïðèõîäÿò íà åå çâóê, ìëàäøàÿ âûõîäèò çà áðîíåíñöà; ëèñ óáèâàåò åãî, ïðèíèìàåò åãî îáëèê, ïðèõîäèò ê æåíùèíå; òà âûíèìàåò åìó ñïÿùàìó âøåé, âèäèò øîâ íà çàòûëêå (íà ëèñà íàäåòà êîæà óáèòîãî); ñåñòðû óáèâàþò åãî äóáèíîé.

Чако. *Чороте*. Дочь стервятника ищет жениха-броненосца; лис выдает себя за него; девушка спит с ним; уходит к броненосцу. *Íèâàêëå*. Ðîçä êðàñèâî ïîåò è èãðàåò íà äóäêå; äâå ñåñòðû-ïîïóãàèõè ñëûøàò ìóçûêó, èäóò èñêàòü èñïîëíèòåëÿ; ñåðèàìà (Chunga burmeisteri) óòâåðæäàåò, ÷òî èãðàë îí; åãî èãðà ïëîõà, îíè óõîäÿò ê äðîçäó; êîãäà òîò åñò, åãî êîæà øåâåëèòñÿ, ñåñòðû äóìàþò, ÷òî ó íåãî ÷åðâè; îñêîðáëåííûé äðîçä áðîñàåò èõ; ñåñòðû îñòàþòñÿ îäíè. *Матако*. Дочь солнца выходит за дятла — добытчика меда; когда она идет через лес, антропоморфный претендент пытается овладеть ею; женщина возвращается к отцу; придя к дятлу, претендент выдает себя за его пропавшую жену. *Тоба*. Дочь хозяина вод ищет дятла — добытчика меда; лис или антропоморфный претендент пытается выдать себя за него, а затем овладеть ею в лесу; она скрывается в воде или в зарослях; иногда претендент пытается выдать себя за пропавшую жену.

Патагония. *Южные теуэльче*. Девушка ищет жениха-бекаса; бедный и некрасивый ястреб утверждает, что это он и есть; она проводит с ним ночь; утром, когда люди играют в мяч, она видит настоящего жениха; тот отвергает ее, она уходит.

Как видно по приведенным резюме, набор эпизодов и персонажей в текстах варьирует, но очень многие версии включают повторяющиеся и логически необязательные мотивы,

что предполагает генетическую связь между традициями. К числу подобных мотивов относятся наделение незваного претендента дурным запахом (это опоссум, койот, лис, вонючее дерево; филин или ястреб, которые считаются дурнопахнущими); обычная идентификация как женщин, так и желанных женихов с птицами; частое упоминание птичьих перьев, особенно в качестве знака, указывающего дорогу; перенесение обманщиком на другое место знака, который указывает путь к дому желанного жениха; две сестры как героини рассказа; звуки музыки как ориентир в поисках жениха. Только в Южной Америке встречаются мотивы жениха-меда или добытчика меда, знакомства на празднике; только в Северной Америке встречается жених, выделяющий из своего тела бисер, притворное самоубийство обманщика, и др.

Рассматриваемый сюжет (женщина ищет хорошего жениха, а попадает к плохому) бывает, однако, частью и более длинных повествований, а внутрь сюжета встраиваются побочные необязательные эпизоды.

Показателен в этом отношении миф южновенесуэльских яноама. В нем история двух соперников, Опоссума и Меда, переходит в рассказ о том, как первопредки пытаются повалить гигантское дерево или скалу, на вершине которой Опоссум прячется от всеобщего гнева. У санема и яномами первопредкам приходится перерубить лиану, которая тянется к небу и удерживает дерево или скалу от падения. Похожий эпизод (дерево, у которого перерублен ствол, остается висеть, так как удерживается сверху) широко представлен в мифах индейцев на севере Южной Америки, но нигде, кроме как у яноама, не связан больше с рассказом о девушках и их женихах. Чаще всего дерево хотят повалить для того, чтобы достать висящие на его ветвях разнообразные культурные растения или заключенную в его стволе воду.

Панама. *Куна.* Вершина дерева в облаках; многим не удается забраться, белка поднимается и обрубает облака.

Северная Колумбия. *Эмбера*. Лиана тянется от дерева к облакам; некоторым птицам или ленивцу не удается ее обрубить, белка или попугай достигают цели. *Коги.* Человек спасается от людоеда на дереве; тот грызет ствол, но дерево не падает, так как привязано к небу канатами.

Льяносы. *Яруро*. Корни или ветви дерева в небе; дятел их разрубает. *Гуаяберо, куива, сикуани*. Лиана тянется к небу, различные птицы пытаются ее обрубить, но удется это лишь белке.

Южная Венесуэла. *Пиароа*. Пока ветки дерева связаны, его нельзя повалить; какое-то животное перегрызает лиану. *Макиритаре.* Лиана привязана к небу, белка перерубает ее. *Санема.* Лиана привязана к солнцу; белка разрубает или муравей перегрызает ее; ленивцу и другим людям-животным это сделать не удается. *Яномами*. Лиана привязана к другому дереву; ленивец перерубает ее.

Гвиана. Лиана удерживает дерево от падения. *Каринья* Гайаны. Обезьянам не удается, белка перерубает лиану. *Хишкарьяна*. Белка боится, колибри перерубает лиану.

Западная Амазония. *Западные тукано* (корегуахе, сиона и, вероятно, майхуна). Ветви дерева в небе, которое было в то время ниже; белка их обрубает. *Напо, ваорани*. Лиана привязана к небу, белка перегрызает ее.

Северо-Западная Амазония. *Уфайна*. Дочь солнца привязывает дерево лианами к небу; белка перерезает их. *Андоке*. Дерево привязано лианами (к небу?), а какие-то существа держат дерево сверху; обезьяна перерезает лианы; оводы кусают удерживающих, они отпускают дерево. *Уитото*. Лианы тянутся к небу, лис обрезает их. *Тукуна*. Ленивец держит дерево сверху, но люди думают, что это лиана; белка бросает в ленивца жгучих муравьев или перец, он отпускает дерево. *Ягуа*. Старик держит лиану, которая удерживает дерево сверху; скорпион кусает его, он отпускает лиану.

После того, как первопредкам яноама (а это люди-птицы) удается, наконец, схватить опоссума, они убивают его и мажутся жидкостями, вытекающими из его тела. В результате птицы обретают свои нынешние разноцветные перья и клювы. И этот эпизод в свою очередь не обнаруживает мотивированной связи ни с историей Опоссума и Меда, ни с рубкой дерева. Лишь у ояна во Французской Гвиане рубка дерева и обретение птицами раскраски следуют одно за другим (птицы рубят дерево и мажутся его соком). В других текстах эти сюжеты вообще не пересекаются. Ничем не доказывается и предположение К. Леви-Строса, будто в основе сюжета происхождения окраски птиц — ассоциативный треугольник *радуга — змея — пестрые перья* (*Levi-Strauss* 1964: 308-338). В большинстве версий птицы окрашиваются кровью не радужного змея, а любых других персонажей, между которыми нет ничего общего, о чем свидетельствует следующий перечень. Персонаж, чьей кровью мажутся птицы (или иногда рыбы), указан в скобках.

Âàøèíãòîí — Ñåâåðíàÿ Êàëèôîðíèÿ. *Êàòëàìåò*. Â ìîðå ïëàâàåò ñèÿþùèé êóñîê ìåäè; åãî çàãàðïóíèâàþò, äåëÿò, äàþò ïòèöàì êðîâü; òå êðàñÿòñÿ â çåëåíûé, áåëûé, ÷åðíûé öâåòà; Ãîëóáàÿ Ñîéêà ïîëó÷àåò ëó÷øóþ äîëþ; ìîëþñê (clam) óíîñèò åå; Ñîéêà ðàñêðàøèâàåòñÿ òåì, ÷òî îñòàëîñü. *Øàñòà*. Êîéíò ïðèõîäèò ëå÷èòü äåâóøêó, ñîâîêóïëÿåòñÿ ñ íåé; ëþäè ãîíÿòñÿ çà íèì, îí ïðÿ÷åòñÿ â äóïëèñòîì äóáå, âåëèò îòâåðñòèþ çàðàñòè; ìàëûé äÿòåë ïðèëåòàåò äîëéáèòü äóá; Êîéíò ïðîñèò åãî ñîçâàòü îñòàëüíûõ ïòèö íà ïîìîùü; âûéäÿ íàðóæó, âûòàñêèâàåò ñâîè êèøêè, êðîâüþ ðàñêðàøèâàåò âñåõ ïòèö.

Северная Колумбия. *Гуахиро*: раненый герой; раненая птичка; девушка после удаления вагинальных зубов.

Устье Ориноко. *Варрау*: девушка, которой птицы проклевывают вагину.

Гвиана. *Арекуна, акавайо, вайвай, хишкарьяна*, *калинья, локоно*: анаконда. Акавайо: водяной змей с радужной кожей. *Оямпи*: анаконда, ставшая радугой. *Ояна*: дерево с красящим соком. *Трио*: королевский стервятник.

Центральная Амазония. *Манао, мауэ*: черепаха (у мауэ окрашиваются не только птицы, но и рыбы.

Восточная Амазония. *Шипая*: месяц.

Монтанья. *Кашибо, шипибо, амуэша, ашанинка*, *мачигенга*: мужчина, обычно носящий имена *Инка* или *Иракуча*. *Кашинауа*: старуха.

Южная Амазония. *Паринтинтин*: старик. *Мундуруку*: черепаха. *Каяби, иранше*: лесной дух. *Рикбакца*: ленивец. *Пареси, камаюра*: шаман (у камаюра окрашиваются не птицы, а рыбы).

Чако. *Чамакоко, кадувео*: у мальчика, поднимающегося к небу, отрезана нога. *Нивакле, чороте*, *мака*: королевский стервятник, орел или мифическая птица-людоед. *Матако, тоба, мокови*: пробит запечатанный анус трикстера, содержимое пачкает птиц. *Вилела*: радужный змей; раскрашивание как таковое не описывается, но сказано, что *птицы извлекли из змеи ее кости и красивую кожу*.

Огненная Земля. *Яганы:* люди-птицы борются с человеком радугой; перепачкались краской, которой он раскрасил себя.

Среди необязательных эпизодов, вставленных в отдельные версии мифа о поисках жениха, есть и такой. У юте и пайют Большого Бассейна барсук, оживляющий женщину, идущую искать сокола, требует за свою услугу плату и вступает с женщиной в диалог. Он хочет от нее *топосьем* (что, видимо, звучит как *перья*, но, согласно мифу, стало с тех пор обозначать половой акт), а она его не понимает. Женщина сперва (у пайют) отдает Барсуку перо. Тот недоволен. Тогда она снимает и отдает ему свою верхнюю одежду. «Нет!» Снимает нижнюю одежду. «Уже ближе!». Демонстрирует гениталии. «Да!». Подобный диалог, в котором перечисление различных предметов заканчивается открытием или называ-

нием гениталий, встречается в ряде индейских и австралийских повествований.

Îðåãîí — Êàëèôîðíèÿ. *Òèëëàìóê. Äèêàÿ Æåíùèíà* íàõîäèò ìàëü÷èêà-Ìóõîëîâêó, âîñïèòûâàåò êàê âíóêà; âîçáóæäàåò â íåì æåëàíèå; ñïðàøèâàåò, ÷åãî îí õî÷åò, ïðåäëàãàÿ ëþáûå âåùè; íà âîïðîñ, õî÷åò ëè îí ñîâîêóïëÿòüñÿ, ïîëó÷àåò îòâåò: «Äà»; âåëèò ïðèâÿçàòü åå çà ðóêè, íîãè è øåþ òàê, ÷òîáû êàçàëîñü, áóäòî åå íàñèëóþò; ïðîõîæèé çàãëÿäûâàåò â ýòî âðåìÿ â äîì, ðàññêàçûâàåò äðóãèì; ñ òåõ ïîð ðîäñòâåííèêè äðóã ñ äðóãîì íå ñîâîêóïëÿþòñÿ. *Êóñ.* Þíîøà èäåò íà èãðû â ñåëåíèå; ïðîñèò ó áàáêè ÷òî-íèáóäü íà ãîëîâó; îòâåðãàåò âñå âèäû ãîëîâíûõ óáîðîâ; ðàññåðäèâøèñü, îíà ïðåäëàãàåò ñâîé ëîáêîâûé âîëîñ; îí â âîñòîðãå; èãðàÿ, ïðåâðàùàåòñÿ â ãîëóáóþ ñîéêó. *Þðîê.* Äåâñòâåííèöà ðîæàåò ìàëü÷èêà; îí ïëà÷åò, îíà ïðåäëàãàåò åìó ðàçëè÷íóþ ïèùó; êîãäà íàçûâàåò ñâîè ãåíèòàëèè, îí âñòàåò, èäåò ê íåé, ñîâîêóïëÿåòñÿ, âûðàñòàåò; òàê ïîÿâèëñÿ ïåíèñ. *Êàðîê.* Ïåíèñ è Âóëüâà æèâóò âìåñòå; îíà ñïðàøèâàåò, ÷òî îí õî÷åò åñòü, íàçûâàåò âñåâîçìîæíûå ñóáñòàíöèè è ïðåäìåòû; êîãäà íàçûâàåò âóëüâó, îí áðîñàåòñÿ íà íåå è åñò äî ñèõ ïîð. *Ñèíêèîíå.* Ñòàðèê âîæäåëååò ê æåíå ñûíà; ãîâîðèò åé: «Õî÷ó åñòü òî, ÷òî ìîé ñûí åë ïðîøëîé íî÷üþ»; îíà ïðåäëàãàåò åìó ðàçëè÷íóþ åäó; íàêîíåö, ïîíèìàåò; îíè ñïÿò âìåñòå; ñûí ïîáèâàåò îòöà êàìíÿìè. *Винту.* Внук хочет колдовством прекратить ненастье и просит у бабки: «дай, что хочу!». Сперва она предлагает ему различные предметы, затем снимает с себя верхнюю одежду, но он отказывается. Наконец, она снимает передник и дает свой лобковый волос. Внук кладет его себе на голову. Дождь прекращается, а у птиц, чье имя носит герой, на голове с тех пор хохолок.

Ñðåäíèé Çàïàä. *Ìåíîìèíè.* Ìàëü÷èê ïðîñèò ó ñåñòðû íèòêó ñäåëàòü ñèëîê, ÷òîáû ïîéìàòü Ñîëíöå; îòâåðãàåò ñóõîæèëèå, âîëîñ ñ åå ãîëîâû, ïðèíèìàåò ëîáêîâûé âîëîñ.

Âåëèêèå ðàâíèíû. *×åðíîíîãèå.* Òðèêñòåð èñïðàæíÿåòñÿ íà îäåæäó ñïÿùåé äåâóøêè; òà ïðîñèò óáðàòü ýêñêðåìåíòû, îí òðåáóåò ïëàòó; îíà ïîñëåäîâàòåëüíî ïðåäëàãàåò âñå, ÷òî åñòü â äîìå, çàòåì ñâîèõ ðîäñòâåííèêîâ, çàòåì ïðåäìåòû ñâîåé îäåæäû, çàòåì ñåáÿ; îí óáèâàåò åå, ïðîíçèâ ñâîèì äëèííûì ïåíèñîì. *Черноногие, гро-вантр, кроу, арапахо.* Оставшаяся одна в доме беременная жена охотника впускает странного гостя. Когда она подает ему мясо в сосуде, он говорит, что из подобной посуды не ест. Перепробовав все сосуды, женщина снимает мокасин или что-нибудь из верхней одежды и кладет мясо сверху. «Это ближе», отвечает гость. Постепенно она раздевается, подавая еду в различных предметах своей одежды, а затем ложится и кладет мясо себе на живот. Гость извлекает на свет двух близнецов, вспоров ножом тело матери.

×àêî. *×àìàêîêî.* Þíîøà âèäèò âàãèíó ìàòåðè, êîãäà ìàòü ïîêðûâàåò öèíîâêàìè êðûøó õèæèíû; ïëà÷åò, îòêàçûâàåòñÿ îò âñÿêîé åäû, ãîâîðèò, ÷òî õî÷åò äðóãîãî; îíà ñîâîêóïëÿåòñÿ ñ íèì; îòåö óáèâàåò åãî; ïòèöû åãî îæèâëÿþò; îí è åãî ìëàäøèé áðàò ïðåâðàùàþòñÿ â ÿãóàðîâ, óáèâàþò ðîäèòåëåé.

Огненная Земля. *Яганы.* Мальчик видит вагину матери; кричит «Я хочу это!»; она последовательно предлагает ему все, что годится для еды и иг-

ры, но он отказывается. Мальчик красит себя в черный и красный цвета, занимается с матерью любовью, оба превращаются в диких гусей.

Австралия, Северные Территории. *Мурнгин*; *тиви*. Маленький мальчик стонет, а мать последовательно предлагает ему всевозможные виды питья и пищи; наконец, спрашивает, не нужна ли ему ее вагина, и он отвечает «Да!». Брат Ящерица видит вагину сидящей сестры. Она предлагает ему различные виды мяса и по его отказам догадывается, чего он хочет в действительности. Они совокупляются, ее муж бьет его (*Waterman* 1987, no.4770, 4775: 130).

Данный эпизод у индейцев Орегона, Калифорнии и Великих Равнин оказывается в абсолютно иных, чем у шошонов, контекстах. Иногда он представляет собой основу особого мифа, а иногда встроен в другие в качестве побочного эпизода.

Приведенные материалы могут породить два несовместимых, на первый взгляд, заключения. С одной стороны, отдельные мотивы или целые повествовательные блоки соединяются случайно, без внутренней логики. С другой, существуют устойчивые комбинации мотивов, которые — подобно мифу о девушке, ищущей жениха — распространены на огромных территориях.

Два десятилетия назад С.Ю.Неклюдов пришел к выводу, что «разыскивание истоков инвариантной общности» (наличие которой доказывало бы устойчивость и неслучайность сложных фабул) «приводит в конечном итоге к континууму мифологических верований, ... не имеющих между собой никаких фабульных сцеплений, дискретных по своей природе, и потому соотносимых не с сюжетом, а с мотивом»*(Неклюдов* 1977: 224). Этот тезис согласуется с немотивированным сочетанием трех основных частей в мифе яноама, но не согласуется с наличием также и устойчивых фабул.

Объяснение можно искать в том, что сами мотивы, о которых пишет С.Ю.Неклюдов (то есть, некоторые достаточно простые мифологемы), различны по форме и функциям. Сравним два: *солнце — мужчина* и *солнце борется с месяцем*. Первый действительно элементарен и может быть включен в какой угодно контекст. Второй сам легко превращается в полномасштабное повествование о том, почему и как именно светила враждуют. Даже если объяснения будут различны, а сами тексты пространны, повествования скорее всего смогут быть

опознаны как односюжетные, ибо в главном их структура окажется сходна.

Повествовательные схемы, которые сами по себе просты, но при наполнении легко развертываются в сложный сюжет, мы станем называть *оболочками*. Благодаря оболочкам, сложные сюжеты могут не распадаться и сохранять самотождественность при распространении на огромных территориях. *Женщина ищет хорошего жениха, а попадает к плохому* есть тоже мотив-оболочка, который при наполнении разными эпизодами остается опознаваем. Мотивами-оболочками являются и те «метасюжеты» (типа *герой попадает в ловушку и возвращается*), о которых говорилось выше. Они просты и потому устойчивы; обогащаясь эпизодами и подробностями, они не теряются среди них, а держат фабулу, организуют остальные мотивы в систему. Это своего рода «командные файлы» мифологии, вносящие порядок в текстовый материал. Что же касается таких мотивов как *птицы окрашиваются вытекшими из чьего-либо тела жидкостями* и сру*бленное дерево не падает, так как удерживается сверху*, то они не организуют сюжет, а сами встраиваются в любой другой контекст.

Одной из самых «вместительных» (и самой сложной из устойчивых) оболочек мировой мифологии является сюжет героев-мстителей (*Березкин* 1983). В предельных случаях его фабула сжимаема до формулы *герой мстит противнику за смерть родителей*, но чаще она включает два дополнительных эпизода — *воспитание* героя (нередко в доме антагониста) и узнавание им правды от *информатора*. Столь длинная цепочка эпизодов находится уже, видимо, на пределе устойчивости, поэтому миф о *мстителях* реализуется в виде множества вариантов, организованных вокруг одной и той же нуклеарной фабулы (месть антагонисту за смерть жертвы), но разрабатывающих подробнее то одну, то другую ее часть.

Ôîðìèðîâàíèå ñþæåòíîãî íàáîðà ëîêàëüíûõ ìèôîëîãèé

Не объединенные одной оболочкой эпизоды в повествованиях склеиваются в цепочку не согласно их внутренней логике, а исходя из того, что «оказалось под рукой» в местном фольклорном тезаурусе. Подобно элементарным мотивам, оболочки могут тоже образовывать временные сцепления. В частности как в амазоно-гвианских мифах, так и у юмаязычных народов Аризоны, Калифорнии и северо-западной Мексики фабула *девушки в поисках жениха* предваряет начало собственно мифа о мстителях (хотя в Южной Америке *жертва* — девушка, в Северной — жених). Однако подобные сцепления столь же нестабильны, как и комбинации не связанных оболочкой простых мотивов. Чаще оба мифа — о мстителях и о девушках в поисках жениха — существуют раздельно.

Ареалы распространения трех мифологем, присутствующих в рассмотренных нами мифах яноама, не совпадают. Продолжая картографирование, мы могли бы убедиться в том, что целиком совпадающих ареалов в мифологии вообще не бывает и, что еще важнее, эти ареалы лишь редко укладываются в границы определенных историко-этнографических или природных областей. Обычно они либо шире, либо уже их. Возьмем еще один пример. На рис. 2, 3 представлены зоны распространения мотивов, характерных для мифов о возникновении земли, которая вырастет из горсти пыли, песка, из какого-нибудь крохотного предмета и т.п. С первого же взгляда ясно, что ни в хозяйственном, ни в этническом, ни в природном отношении соответствующие ареалы никакого единства не представляют. Зато их конфигурация наводит на мысль о том, что перед нами своего рода след, оставленный определенными популяциями при заселении Нового Света. Обращает на себя внимание полное отсутствие соответствующих мотивов на востоке Южной Америки и почти полное — в полосе от юга Великих Равнин до Огненной Земли. В то же время мифы о добывании земли со дна моря и ее разрастании очень популярны на севере Великих Равнин и в лесной зоне Среднего Запада и Востока Северной Америки, часть которой в палеоиндейскую эпоху была еще занята ледником

и была заселена лишь в голоцене. Близкие североевразийские параллели мифу о «ныряльщике» (*Напольских* 1991) также наводят на мысль о том, что в Америку этот миф попал не с первыми поселенцами, а позднее.

С точки зрения этнографии, мифологические ареалы хаотичны, случайны. Это склоняет нас к выводу, что ареалы распространения мифологем — первичны, а комбинации эпизодов в конкретных повествованиях — вторичны, то есть, локальный мифологический тезаурус более всего определяется тем, на пересечении ареалов распространения каких мифологем оказалась расположена территория этноса. Поскольку живая мифология заведомо актуальна, унаследованные или заимствованные сюжеты и образы приспосабливаются к реальной действительности — ландшафту, социальной организации и т.п. Но речь идет именно о приспособлении, об интерпретации уже имеющейся мифологии, а не о ее возникновении.

Если не условия жизни, то что же тогда определяет появление мифологем, их присутствие на одних террриториях и отсутствие на других? Отвечая на этот вопрос, следует оговориться, что и условия жизни тоже не вполне безразличны для становления мифологического тезауруса. Свое влияние оказывают и они, но происходит это столь медленно, что в общем балансе этот фактор остается незначительным, точнее поверхностным, касающимся лишь подробностей мифов. Миграции, культурные взаимовлияния и контакты — все это оказывает значительно большее влияние на соответствующие процессы. Этническая группа, очутившаяся в новой среде, постепенно заимствует субстратную мифологию и утрачивает ту, которую принесла со своей прежней родины. Например, мифологии юрок и вийот сходны с другими северокалифорнийскими и мало напоминают мифологии арапахо или оджибве, хотя все эти племена — алгонкины; мифологии атапасков навахо и апаче похожи на мифологии индейцев пуэбло, а вовсе не на североатапаскские. Тем не менее какие-то принесенные мигрантами мотивы время от времени приживаются и в свою очередь распространяются среди но-

вых соседей. На протяжении тысячелетий имели место сотни подобных эпизодов, каждый из которых оставил определенный след, но ни один не определил всей картины. Чем больше проходит времени после миграции, тем больше мифология переселенцев подстраивается под субстратную. В Южной Америке карибы, оказавшиеся вне Гвианы (в верховьях Шингу, в юго-восточной Колумбии, в Сьерре-де-Периха), сохраняют — кто больше, кто меньше — некоторые типичные для индейцев Гвианы мифологемы, но обнаружить какую-то исконную мифологию у араваков, расселявшихся шире и раньше, сейчас уже практически невозможно.

Взаимообмен мифологемами есть проявление закономерной энтропии (рассеивания информации), которая должна была бы привести к унификации мифологии. Против энтропии на локальном и региональном (но не на глобальном) уровнях действует фактор дальних миграций, которые приносят в отдельные ареалы порции совершенно новых мифологем; требуется время, прежде чем они в свою очередь частью исчезнут, частью равномерно распространятся по всему региону. Древнейшая и очень мощная основа ареального своеобразия была заложена первыми мигрантами, осваивавшими незаселенные территории, поскольку именно их мифологии стали начальным субстратом, к которому приспосабливались все, приходившие позже. В случаях, когда соседние ареалы заселялись группами разного происхождения, сюжетные различия в соответствующих мифологиях могли сохраняться очень долго. Против энтропии действует и неравномерность культурного и хозяйственного развития, приводящая к формированию новых историко-этнографических областей — легко проницаемых внутри, но слабо контактирующих с соседними. И, наконец, энтропии противодействует жреческая обработка локальных традиций, придающая каждой из них свою уникальную форму.

Данные о трансконтинентальном распространении и несовпадении ареалов различных мифологем ни носители традиции, ни, как правило, этнографы не учитывают. Тем и другим не составляет труда истолковать и осмыслить знакомую

им цепочку эпизодов как глубоко значимую и либо (для носителей традиции) сакральную, либо (для исследователей) являющуюся закономерным продуктом развития изучаемой ими местной культуры. Верность подобного истолкования ничем не доказывается, а субъективность структуралистской интерпретации текстов сейчас достаточно признана в ходе постмодернистской критики данного направления (ссылки на литературу см. в (*Jorgensen* 1992)). Важно, однако, подчеркнуть, что и «аутентичные» объяснения сюжетного состава мифов самими носителями традиции есть не более, чем народная этимология. Эти объяснения интересны для изучения этнопсихологии, но ничего не дают для познания подлинных исторических процессов, которые ведут к возникновению мифов.

Ïðîèñõîæäåíèå ìèôîëîãèè

Итак, мы определили, что основное внимание в мифологии уделяется не объектам (в том числе не добыванию культурных ценностей), а субъектам, то есть, демонстрации правильного и неправильного поведения человекоподобных персонажей. Мифология не онтологична, а антропологична, и в основе своей отражает достаточно примитивный набор эмоций и представлений.

Устойчивы лишь простые мифологемы. Среди них выделяются сюжеты-оболочки, которые, несмотря на свою структурную простоту, способны организовывать в известную последовательность множество эпизодов. Сложные сюжеты, «склеенные» без оболочки, эфемерны. Они легко распадаются на куски, которые затем становятся частью иных фабульных комбинаций. Содержательный анализ таких сюжетов непродуктивен, в них, вопреки К. Леви-Стросу, нет никакого «послания».

Возникновение примитивной, начальной мифологии можно представить себе как словесную реализацию основных стремлений и фобий, с которыми сталкивался небольшой человеческий коллектив в сколь угодно раннюю эпоху, вклю-

чая и время до появления Homo Sapiens'a. Это различение своего и чужого, страх перед внешним миром в сочетании с любопытством, стремление одних закрепить за собой достигнутое иерархическое положение (определяющее доступ к еде и половому партнеру), а других — изменить иерархическую структуру в свою пользу, страх перед последствиями подобных конфликтов.

Если верна гипотеза К. Сагана (*Sagan* 1977), сновидения есть проявления деятельности подкорки, которые становятся заметны, когда кора головного мозга в основном выключается. Для сновидений характерны повышенная эмоциональность, отсутствие формальной логики, разнообразные фобии. Нет сомнений, что в ряде отношений мифы похожи на сны, так что знаменитая формула «времена сновидений» у австралийского народа аранта хорошо отражает существо дела. Во многих мифологических сюжетах представлен мотив проглатывания героя, который вряд ли объясним из реального опыта, а скорее представляет собой отражение подсознательных страхов. Огромная роль, которая в завязке сюжетов индейских мифов отводится женским месячным, и панический ужас перед менструальной кровью также заслуживают внимания психологов. Смутные образы сновидений поразительно напоминают мифических первопредков, а логически немотивированная последовательность эпизодов в длинных повествованиях соответствует такой же бессистемной смене образов и ситуаций во снах.

Сказанное не доказывает, однако, правомочность психоаналитического анализа мифологии даже в том случае, если признавать психоанализ как таковой. Будучи во многом похожи, мифы и сны все же принципиально различаются тем, что последние эфемерны и индивидуальны, а первые сравнительно устойчивы и коллективны. Психоанализ мифов (например, *Roheim* 1945) столь же бездоказателен, как и любая другая интерпретация текстов и действий, претендующая на раскрытие не их *возможного* смысла для конкретного участника и наблюдателя, а на объяснение их появления. Можно лишь допустить, что хотя мифы вряд ли возникли из снов, те

и другие имеют общую эмоционально-психическую основу или по крайней мере имели ее в эпоху первичного возникновения мифологии.

Структурный анализ, направленный на извлечение некоего, якобы, заключенного в мифах скрытого смысла, мало отличается от толкования снов. Результаты такого анализа нельзя ни опровергнуть, ни подтвердить. Ссылка на мнение информаторов здесь ничего не меняет, ибо носители мифологической традиции не являются ее создателями. Подобно этнографам, они получают уже готовые тексты. То, как они их обычно воспринимают, характеризует данное общество, но не сами тексты, не *создателей* текстов, ибо таковых просто не было.

Мы полагаем, что на основе фундаментальной оппозиции свой-чужой, типичных фантазий и страхов, в ответ на постоянно беспокоящие раздражители, по мере формирования членораздельной речи возникли первые метасюжеты, мотивы-оболочки, а также наполнявшие их типичные образы. В какой мере унификации таких сюжетов и образов содействовали законы психики, неизменно продуцировавшей сходные мифологемы, а в какой — эффект основателя — вопрос, на который ответить весьма затруднительно. Для этого надо хотя бы знать, следует ли датировать данный процесс временем до расселения Homo Spiens'a из Африки или после него (второй вариант означал бы, что в Европе, Африке, в циркумтихоокеанском регионе становление мифологии происходило достаточно самостоятельно). В результате незаметных постепенных мутаций сюжеты усложнялись и дробились. В ходе заселения ойкумены связь популяций нарушалась и региональные мифологии начинали приобретать все больше своеобразия. Сходство некоторых сюжетов, зафиксированных в Южной Америке и в Австралии и описывающих ненормальное сексуальное поведение, можно интерпретировать как сохранение в изолированных от евразийского массива ареалах очень древнего набора мифологем, когда-то характерного либо для человечества в целом, либо для общих предков австралоидов и монголоидов. Австралия в основном так и осталась с этим набором, тогда как индейская мифоло-

гия продолжала обогащаться — как из-за влиявшего и на мифологию общего прогресса культур континента (гораздо более значительного, чем в Австралии), так и скорее всего благодаря продолжавшейся подпитке евразийскими сюжетами уже после первого проникновения человека в Новый Свет.

Развитие культуры отражалось на мифологии и на фольклоре медленно и опосредованно. Лишь долговременно действующие обстоятельства были способны привести к формированию подлинно новых устойчивых сюжетов и тем более новых повествовательных жанров (например, героического эпоса). Помимо длительности процесса имела, по-видимому, значение широта ареала, в пределах которого он развертывался. Только в этом случае миграции и влияния не стирали ростки нового, а укрепляли их.

Абаев В.И. «Шаман сильнее воина» // Историко-этнографические исследования по фольклору. М.: Восточная литература, 1994.

Абрамян Л.А. Первобытный праздник и мифология. Ереван: Издательство АН Армянской ССР, 1983.

Березкин Ю.Е. Мифология индейцев Латинской Америки и древнейшие фольклорные провинции (Анализ одного мифологического сюжета) // Фольклор и историческая этнография. М. Наука, 1983.

Березкин Ю.Е. Мифы южноамериканских индейцев на сюжет обряда инициации // Фольклор и этнография. У истоков фольклорных сюжетов и образов. Л.: Наука, 1984.

Березкин Ю.Е. Мифология индейцев Америки. Сюжетная классификация и распределение по ареалам. Аналитический каталог. 40 а.л. Рукопись.

Дьяконов И.М. Архаические мифы Востока и Запада. М.: Наука, 1990.

Мелетинский Е.М. Происхождение героического эпоса. М.: Наука, 1963.

Мелетинский Е.М. Первобытное наследие в архаических эпосах. М. Наука, 1964.

Мелетинский Е.М. Палеоазиатский мифологический эпос. М. Наука, 1979.

Мелетинский Е.М., *Неклюдов С.Ю., Новик Е.С.*, *Сегал Д.М.* Проблемы структурного описания волшебной сказки // Ученые записки Тартуского государственного университета, 1969. Вып. 236. Труды по знаковым системам, IV.

Мифы народов мира. Т.1-2. М.: Советская энцклопедия, 1980.

Напольских В.В. Древнейшие этапы происхождения народов уральской языковой семьи: данные мифологической реконструкции (прауральский космогонический миф) // Материалы к серии «Народы Советского Союза». Выпуск 5. Народы уральской языковой семьи. М., 1991.

Неклюдов С.Ю. О функционально-семантической природе знака в повествовательном фольклоре // Семиотика и художественное творчество. М.: Наука, 1977.

Стеблин-Каменский М.И. «Старшая Эдда» // Старшая Эдда. Древнескандинавские песни о богах и героях. М.-Л.: Изд-во АН СССР, 1963.

Abaev V.I. Le cheval de Troie. Paralleles caucasiens // Annales 18(6): 1041-1070. 1963.

Bierhorst J. The Mythology of North America. New York: Morrow, 1985.

Bierhorst J. The Mythology of South America. New York: Morrow, 1988.

Bierhorst J. The Mythology of Mexico and Central America. New York: Morrow, 1990.

Blixen O. El homicida de la pierna punzante: análisis de en tema de la mitología americana // Comunicaciones antropológicas del Museo de Historia Natural de Montevideo, 1990. V. 2(15).

Blixen O. La mujer estrella. Analisis de un mito sudamericano // Moana, Estudios de Antropología (Montevideo), 1991. V. 4 (1).

Blixen O. Las manchas de la luna y sus explicaciones míticas en Sudamérica // Moana, Estudios de Antropología (Montevideo), 1992. V. 4(2).

Blixen O. Los mitos sudamericanos sobre el orígen del fuego // Anales del Museo Nacional de Historia Natural de Montevideo, 2-a serie, 1992. V. 8.

Blixen O. La vida breve. La introducción de la muerte entre los hombres según la mitología sudamericana // Moana, Estudios de Antropología (Montevideo), 1994. V. 4(4).

Boas F. The Growth of Indian Mythologies // Journal of American Folklore, 1896. V. 9(32).

Constela Umaca A. Laca Majifijica. La transformación de la tierra (epopeya guatusa). San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Dundes A. From etic to emic units in the structural study of folklore // Journal of American Folklore, 1962. V.75.

Dundes A. The Morphology of North American Indian Folktales. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia, 1964 (FF Communications, № 195).

Ehrenreich P. Beiträge zur Völkerkunde Brasiliens. Veröffentlichungen aus dem Köninglichen Museum für Völkerkunde. V.2. Berlin, 1891.

Ehrenreich P. Die Mythen und Legenden der Südamerikanischen Urvölker und ihre Beziehungen zu denen Nordamerikas und der alten Welt. Supplement zu Zeitschrift für Ethnologie 37. Berlin: von Asker, 1905.

Fulop M. Aspectos de la cultura tukana: Cosmogonía // Revista Colombiana de Antropología 3.

Gayton A.H. The Orpheus Myth in North America // Journal of American Folklore, 1935. V. 48(189).

Gibbon W.B. Asiatic Parallels in North American Star Lore. Journal of Amercan Folklore, 1964-1972. V. 72. V. 85.

Hatt G. Asiatic Influences in American Folklore. København: Munksgaard, 1949.

Hatt G. The Corn Mother in American and in Indonesia // Anthropos, 1951. V.46(5/6).

Hultkrantz E. The North American Indian Orpheus Tradition. Stokholm: The Ethnological Museum of Sweden, 1957.

Jorgensen J. Preface to Anne M. Smith. Ute Tales. Salt Lake City: University of Utah Press, 1992.

Krause F. Tanzmaskennachbildungen vom mittleren Araguaya (Zentralbrasilien) // Jahrbush des Städtischen Museums für Völkerkunde zu Leipzig. 1910. Bd 3 (1908-1909).

Lehmann-Nitsche R. Mitología sudamericana. 18 tt. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata, 1918-1937.

Lévi-Strauss C. Le Crue et le Cuit. Paris: Plon, 1964.

Lowie R. American Culture History // American Anthropologist, 1940. V. 42(3).

Magaca E. Contribuciones al estudio de la mitología y astronomía de los indios de las Guayanas. Amsterdam: CEDLA Latin American Studies, 1987.

Magaca E. Orion y la mujer Pléyades. Simbolismo astronómico de los indios Kalica de Surinam. Amsterdam: CEDLA Latin American Studies, 1988.

Margery Peca E. Notas y comentarios sobre motivos concurrentes en algunas versiones indoamericanas del mito de «La Larga Noche» // Filología y Lingüistica, 1994. V. 20(2).

Margery Peca E. Sobre el desarrollo y la distribución geográfica del motivo de «la misteriosa ama de casa» (N 831.1) en la tradición oral indoamericana // Filología y Lingüistica, 1994. V. 21(2).

Métraux A. El dios supremo, los creadores y héroes culturales en la mitología sudamericana // América Indígena, 1946. V. 6(1).

Métraux A. Twin Heroes in South American Mythology // Journal of American Folklore, 1946. V. 59.

Nimuendaju C. Sherente Tales // Journal of American Folklore, 1944. V. 67(225).

Nimuendaju C. The Eastern Timbira // University of California Publications in American Archaeology and Ethnology, 1946. V. 41.

Radin, P. The Trickster. A Study in American Indian Mythology. New York: Philosophical Library, 1956.

Reichel-Dolmatoff G. Amazonian Cosmos. The Social and Religious Symbolism of Tucano Indians. Chicago; London: The University of Chicago Press, 1971.

Roheim G. The Eternal Ones of the Dream. New York: International University Press, 1945.

Rooth A.B. Creation Myths of the North American Indians // Anthropos, 1952. V. 52.

Sagan, Carl. The Dragons of Eden. Speculations on the Evolution of Human Intelligence. New York: Ballentine Books, 1977.

Swanton J.R. Myths and Tales of the Southeastern Indians. Washington D.C., 1929: Bureau of American Ethnology. Bull.88.

Tello J.C. Wira Cocha // Inca, 1923. V.1(1).

Thompson S. Analogies and borrowings in North and South American Indian tales // Earl H.Swanson, Jr. (ed). Languages and Cultures of Western North America. Pocatello: Idaho State University Press, 1970.

Waterman P.P. A Tale-Type Index of Australian Aboriginal Oral Narratives. FF Communications, Vol.238. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1987.

Waterman T.T. The Explanatory Elements in the Folk-tales of the North American Indians // Journal of American Folklore, 1914. V. 27.

Yauri Montero M. Ganchiscocha. Leyendas, cuentos y mitos de Ancash. Lima: Ediciones «Piedra y Nieve», 1961.

Zeller K.R. Das Krokodil/der Kaiman in Vorstellung und Darstellung südamerikanischer Indianer. München: Klaus Reimer Verlag.

Zerries O. Wild- und Buschgeister in Südamerika. Wiesbaden: Franz Steiner Verlag.

Zerries O. Entstehung oder Erwerb der Kulturpflanzer und Beginn Bodenbaues im Mythos Indianer Südamerikas // Paideuma, 1969. Bd 15.

Zerries O. Die Rolle des Ameisenвдren in Vorstellung und Ritual ausserandiner Indianer // Zeitschrift für Ethnologie, 1984. Bd 109(2).

Подрисуночные надписи

Ðèñ.1. Ñõåìà ñîîòíîøåíèÿ òèïè÷íûõ ìèôîëîãè÷åñêèõ ïåðñîíàæåé ïî ïðèçíàêàì ñâîé/÷óæîé, ñèëüíûé/ñëàáûé.

Ðèñ. 2. Ãåîãðàôè÷åñêîå ðàñïðîñòðàíåíèå ìîòèâà «çåìëÿ âûðàñòàåò èç íåáåñëüøîãî êîëè÷åñòâà». Êîíôèãóðàöèÿ àðåàëà ìîæåò ïðåäñòàâëÿòü ñîáîé ñâîåãî ðîäà ñëåä, îñòàâëåííûé îïðåäåëåííûìè îïîóëÿöèÿìè ïðè çàñåëåíèè Íîâîãî Ñâåòà. Ñì. òàêæå ðèñ. 3.

1. Çåìëÿ âûðàñòàåò èç íåáåñëüøîãî êîëè÷åñòâà ãóñòîé èëè òâåðäîé ñóáñòàíöèè, ïîìåùåííîé íà ïîâåðõíîñòü âîäû.

2. =1, íî ïîìåùåííîé íà èíîé (áåçæèçíåííàÿ ñêàëà, ïûëü, ïóñòîòà) èëè íåÿñíûé ñóáñòðàò.

3. Çåìëÿ — îñòðîâîê â ïåðâè÷íîì îêåàíå, êîòîðûé çàòåì âûðàñòàåò; íà ýòîì îñòðîâêå óæå æèâóò êàêèå-òî ïåðñîíàæè.

4. Çåìëÿ, íà êîòîðîé óæå æèâóò êàêèå-òî ïåðñîíàæè, ñïåðâà ìàëà, à çàòåì âûðàñòàåò; îíà íå íàõîäèòñÿ â ïåðâè÷íîì îêåàíå.

Öèôðàìè íà êàðòå îáîçíà÷åíû:

1. Èíóïèàê. 2. Êîþêîí. 3. Âåðõíèå êóñêîêâèì. 4. Ýÿê. 5. Òëèíêèòû. 6. Õàéäà. 7. Êâàêèóòл (íåâèòè). 8. Áåðåãîâûå ñàëèøè (Ïüþäæèò Ñàóíä). 9. Äæîøóà. 10. ×èïåâàéaí. 11. Ìåíîìèíè. 12. Êðè. 13. Âîñòî÷íûå êðè. 14. Áîëîòíûå êðè. 15. Òèìàãàìè îäæèáâe. 16. Ñåâåðíûå ñîëòî. 17. Ñàóê è ôîêñ. 18. Ãóðîíû. 19. Ñåíåêà. 20. Îíííäàãà. 21. Ìîràóêè. 22. Äåëàâàðû. 23. ×åðíîíîãèå. 24. Àññèíèáîéí.

25. Ãðîâàíòð. 26. Àáñàðîêà. 27. Ìèííåòàðè. 28. Ìàíäàí. 29. ×åéåíû. 30. Àðàïàõî. 31. Àðèêàðà. 32. Äàêîòà. 33. Øîíÿÿ. 34. Þ÷è. 35. ×èðîêè. 36. Àëàáàìà. 37. Êîàñàòè. 38. ×îêòàâû. 39. ×èòèìà÷à. 40. Âèíòó. 41. Ïàòâèí. 42. À÷óìàâè, àтсóãåâè. 43. Ìàéäó. 44. Ãîðíûå ìèâîê. 45. Ñàëèíàí. 46. Éîêóтс. 47. Òyáàòóáàë. 48. Ëóècåíüî. 49. Çàïàäíûå ìîíî. 50. Ñåâåðíûå ïàéþò. 51. Áàíîê. 52. Âîñòî÷íûå øîøîíû. 53. Þòå. 54. Þæíûå ïàéþò. 55. Âàëàïàé. 56. Íàâàõî. 57. Àïà÷è. 58. Õîïè. 59. Êåðåñ (Àêîìà). 60. Þìà. 61. Ìîõàâå. 62. Ïàïàãî. 63. Ïèìà. 64. Âàðèõèî. 65. Óè÷îëü. 66. Ìèøòåêè. 67. Áîêîòà. 68. Âîñòî÷íàÿ Ïàíàìà (êóíà?). 69. Êîãè. 70. Ãóàÿáåðî. 71. Ñèêóàíè. 72. Ïèàðîà. 73. Ìàêóøè. 74. Ñèîíà, ñåêîÿ. 75. Íàïî. 76. Áàíèâà. 77. Òàðèàíà. 78. Ëåòóàìà. 79. Äåñàíà, áàðàñàíà. 80. Àíäîêå. 81. Óèòîòî. 82. Îêàéíà. 83. Êå÷óà (äåï. Óàíêàâåëèêà). 84. Àìóýøà. 85. Àøàíèíêà. 86. Êàøèáî. 87. Òàêàíà. 88. ×èìàíå. 89.Ïàðåñè. 90. Øåòà. 91. ×àìàêîêî. 92. Íèâàêëå. 93. ×îðîòå. 94. Ìàòàêî. 95. Òîáà. 96. Òåðåíî. 97. Êàéãóà. 98. Þæíûå òåóýëü÷å.

Ðèñ. 3. Ãåîãðàôè÷åñêîå ðàñïðîñòðàíåíèå ìîòèâà «íûðÿëüùèê». Â íà÷àëå âðåìåí èëè âî âðåìÿ ïîòîïà ïòèöà èëè æèâîòíîå íûðÿåò íà äíî. Ýòî ïðèâîäèò ê ïðåêðàùåíèþ áåäñòâèÿ èëè ê ñîçäàíèþ çåìëè. Áîëüøèíñòâî âåðñèé ïîâåñòâóåò î äîáûâàíèè çåìëè, êîòîðóþ çàòåì êëàäóò íà âîäó, ïîñëå ÷åãî çåìëÿ âûðàñòàåò (ñì. ðèñ. 2).

Цифрами на карте обозначены:

1. Коюкон. 2. Верхние кускоквим. 3.Тлинкиты. 4. Квакиутл (невити). 5. Береговые салиши (Пьюджит Саунд). 6. Тилламук. 7. Чипевайан. 8. Меномини. 9. Кри. 10. Восточные кри. 11. Болотные кри. 12. Северные солто. 13. Тимагами оджибве. 14. Саук и фокс. 15. Гуроны. 16. Сенека. 17. Онондага. 18. Могауки. 19. Делавары. 20. Черноногие. 21. Гровантр. 22. Ассинибойн. 23. Абсарока. 24. Миннетари. 25. Мандан. 26. Чейены. 27. Арапахо. 28. Арикара. 29. Дакота. 30. Шони. 31. Ючи. 32. Чироки. 33. Читимача. 34. Аламаба. 35. Коасати. 36. Винту. 37. Патвин. 38. Майду. 39. Горные мивок. 40. Салинан. 41. Йокутс. 42.Тубатубал. 43. Луисеньо. 44. Западные моно. 45. Баннок. 46. Навахо. 47. Гуатусо. 48. Юпа. 49. Вапишана.