

АКАДЕМИЯ НАУК СССР
ИНСТИТУТ МИРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
ИМ. А. М. ГОРЬКОГО



ИЗДАТЕЛЬСТВО «НАУКА»



**ИССЛЕДОВАНИЯ
ПО ФОЛЬКЛОРУ
И МИФОЛОГИИ
ВОСТОКА**

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

*И. С. Брагинский,
Е. М. Мелетинский,
С. Ю. Неклюдов (секретарь),
Д. А. Ольдерогге (председатель),
Э. В. Померанцева,
Б. Л. Рифтин,
С. А. Токарев,
С. С. Цельникер*



**ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ВОСТОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

Е. С. Котляр

МИФ
И СКАЗКА
АФРИКИ

Ответственный редактор
Е. М. МЕЛЕТинский

Мифы, рассказываемые народами Африки южнее Сахары, столь же разнообразны, как и сами народы этого обширного континента. Однако сходные исторические условия и стадии социального развития, этническая и культурная общность многих групп африканских народов способствовали формированию у них однотипных представлений. Этим типам мифологических представлений, от самых архаических тотемических представлений бушменов и пигмеев до развитых мифологических пантеонов народов Междуречья, бассейна Конго, Западного Судана и Гвинеи, посвящена первая часть книги — «Мифология». Во второй части рассматриваются различные жанры повествовательного фольклора (сказка о животных, волшебная сказка, героическая сказка, эпические предания) и прослеживается их связь с мифологическими представлениями.

К 70202-096
013(02)-75 192-75

© Главная редакция восточной литературы
издательства «Наука», 1975.

ОТ РЕДКОЛЛЕГИИ

Выпускаемая с 1969 г. Главной редакцией восточной литературы издательства «Наука» серия «Исследования по фольклору и мифологии Востока», подобно серии «Сказки и мифы народов Востока», посвященной исключительно публикации фольклорных и мифологических текстов, призвана знакомить читателей с богатейшим устным творчеством, с повествовательным искусством и своеобразной культурой народов Азии, Африки, Австралии и Океании. В ней публикуются монографические и коллективные труды, посвященные разным аспектам изучения фольклора и мифологии народов Востока, исследования по генезису, истории и поэтике отдельных жанров, работы сравнительно-типологического и обобщающего характера.

Книги, ранее изданные в серии «Исследования по фольклору и мифологии Востока»:

В. Я. Пропп. Морфология сказки.

Г. Л. Пермяков. От поговорки до сказки (Заметки по общей теории клише).

Б. Л. Рифтин. Историческая эпопея и фольклорная традиция в Китае (Устные и книжные версии «Троецарствия»).

Е. А. Костюхин. Александр Македонский в литературной и фольклорной традиции.

Н. Рошняну. Традиционные формулы сказки.

П. А. Гринцер. Древнеиндийский эпос. Генезис и типология.

Типологические исследования по фольклору. Сборник статей памяти Владимира Яковлевича Проппа (1895—1970).

ВВЕДЕНИЕ

Исследование мифологии и фольклора народов Африки южнее Сахары развивалось в рамках теоретических школ и направлений, господствовавших в мировой этнографии и фольклористике. Одним из стимулов научного освещения мифологических и религиозных представлений африканских народов послужило развитие эволюционистской школы в истории культуры во второй половине XIX в. (труды Э. Тэйлора, Г. Спенсера, Дж. Фрэзера и др.). Впоследствии эволюционистской схеме перехода от фетишизма или анимизма к политеизму противопоставляется прамотеистическая схема разрушения первобытного монотеизма. Эта схема, столь же произвольная, как и первая, принадлежала прамотеизму — одной из крупнейших школ, определявшей в течение длительного времени направление исследования мифологии и религии народов Африки. Истоки и причины жизнеспособности этой школы и широты ее влияния следует искать в истории освещения Африканского материка европейскими державами.

Начиная с XIX в. процесс проникновения европейцев в Африку развивается чрезвычайно активно, и одними из первых в него включились миссионеры. Их деятельность на местах, продолжавшаяся десятилетиями и запечатленная в многочисленных отчетах, описаниях и различных публикациях, явилась ценным вкладом в дело изучения этнографии, мифологии и фольклора, а также языков народов Африки. Однако, хотя работы миссионеров (А. Т. Брайанта, Р. Моффата, Б. Гутмана, И. Ирле, А. Жюно, Дж. Роска, А. Паже, Ж. Горжю и др.) содержат обширный, ставший сейчас уникальным фактический материал, их объективная ценность не безусловна. «Профессиональная» идеологическая тенденциозность (поиски в африканских мифологиях «единого высшего существа») и обусловленная ею методологическая тенденциозность (информантам задавались вопросы по определенной схеме, навязывалась христианская терминология; фиксировался тот материал, который укладывался в рамки воззрений и установок собирателя) — все это приводило к искажению фактического материала, дезориентации читателя. Подобные христианские наслоения (а также исламизированные¹), отмеченные многи-

¹ Ш. Монтей, Л. Токсье отмечают, в частности, что у бамбара понятие о верховном божестве возникло под влиянием частичной исламизации пред-

ми позднейшими исследователями, занимавшимися проблемами мифологии и фольклора², служили и определенного рода практическим целям, стоявшим перед миссионерами,—приобщить африканские народы к догматам мировых религий через традиционные имена мифологических персонажей и соответственно модифицированные автохтонные мифологические представления.

В частности, согласно монотеистическим мировоззренческим установкам Б. Гутмана, мифологический персонаж джага Рува предстает как «единный бог-творец». В действительности, как явствует из более поздних исследований известного африканиста Г. Баумана, Рува (букв. «Солнце») выступает как солнечное божество, олицетворение сил природы [см. 67, 53, 57]. Примеры эти можно умножить. Центральный мифологический персонаж того или иного народа — Ункулункулу у зулу, Нгаи у кикуйю и камба, Мвари у шона, Карунга у гереро, Мулунгу у народов Восточной Африки и др.—рассматривался как божество типа христианского и таким образом приспособлялся для миссионерской пропаганды среди африканцев. Так, уже на ранних этапах освоения африканской мифологии и фольклора термин «бог» прочно утвердился в литературе. Однако, как показывают исследования, мифологический пантеон африканских народов представлен, скорее, культурными героями, обожествляемыми предками, персонифицированными силами природы, т. е. теми компонентами, на основе которых впоследствии в ходе общественно-исторического развития могут развиваться собственно религиозные образы типа христианского божества.

Теория прамонотеизма явилась своего рода модернизацией миссионерской пропаганды. Попытки миссионеров найти подтверждение изначальности и закономерности христианского учения, существования представлений о «высшем существе» у наиболее первобытных народов были подхвачены и развиты патером В. Шмидтом и его культурно-исторической школой. С начала XX в. и в течение полувека В. Шмидт и его последователи развивали и обосновывали теоретические концепции своей школы, в основу которых были положены теория прамонотеизма, впервые сформулированная Э. Лэнгом, и

ставлений, начавшейся с XVII в., а само название верховного божества — «N'gala», или «Gala», — является не чем иным, как местным видоизменением слова «Allah». Это новое для бамбара представление вытеснило существовавшее у них ранее представление о божестве неба, громовнике. Так, Пемба стали называть Нгала Пемба, т. е. бог Пемба [149, 128, 331; 179, 172—174, 177—178].

² В частности, о многочисленных фактах этого рода миссионерской деятельности говорится в книге О. Петтерсона [157].

теория культурных кругов Ф. Гребнера и Б. А. Анкермана. Теоретическая несостоятельность концепций культурно-исторической школы, получившей столь широкое распространение в зарубежной африканистике и нанесшей ощутимый вред научному исследованию Африки, за последние десятилетия стала очевидной для многих ученых. Против нее выступали, в частности, американский этнограф П. Радин, немецкий этнолог А. Йензен, немецкий религиовед Э. Дамман и др.³

Накопление фактического материала, его осмысление выявили необоснованность монотеистических и праомонотеистических позиций с их тенденциозностью и схематизмом. Требовалось выработать новые критерии для анализа первобытного фольклора, соответствующие архаическому характеру материала. Исследователи, занимавшиеся проблемами архаических форм фольклора, выдвинули положение о культурном герое как центральном персонаже первобытной мифологии, выступающем в роли демиурга, прародителя, учителя первых людей и пр. В 1950 г. выходит капитальное исследование Г. Тэгнеуса, посвященное анализу образа культурного героя на африканском материале [182]. Всестороннее освещение проблемы культурного героя получила в трудах советского ученого Е. М. Мелетинского, исследовавшего этот древнейший образ первобытного фольклора в его развитии — от мифологического персонажа к эпическому герою, герою животной сказки и т. п. [20].

Работы многих африканистов связаны с развитием компаративистских исследований (В. Г. Блик, А. Шателен, С. В. Келле, Сейдель, А. Жюно и др.). В частности, В. Блик в своем собрании готтентотского фольклора («*Reynard the Fox in South Africa*») выявляет параллелизм между африканской и европейской сказкой, подчеркнутый уже самим заглавием [68].

Известное распространение в африканистике получила хамитская теория. Эта в сущности расистская теория приписывает все культурные достижения неафриканцам — хамитам, которые якобы сыграли цивилизаторскую роль по отношению к народам негроидной расы. Возникнув в лингвистике, хамитская теория вскоре широко распространилась в самых различных вариантах среди африканистов — этнографов, историков, антропологов. Начиная с создателя этой теории, немецкого африканиста К. Мейнхофа, ей отдали дань многие зарубежные авторы — Дж. Спик, О. Бауман, Гётцен, П. Шебеста,

³ См. критику культурно-исторической школы в советской науке — С. П. Толстов [47], а также [56; 55, 11—12, 14. 197—200].

Л. Фробениус, Г. Тэгнеус, В. Шмидт, Лушан, Зелигман, Шпаннаус и др.⁴.

В частности, в исследованиях, посвященных народам Межозерья, эта теория является преобладающей. Основываясь на расовых различиях народов Межозерья, принадлежащих к трем антропологическим типам (негроиды, эфиопиды и пигмен), сторонники хамитской теории пытаются объяснить историю и общественное положение народов Межозерья следующим образом. Завоеватели (хамиты), светлокожие скотоводческие народы Северо-Восточной Африки, принесли покоренным ими народам (негроидам, банту, и пигмеям, батва) более высокую культуру и создали первые государственные образования, так называемые вахумские государства. Однако это положение не подтверждается данными лингвистики, этнографии, а также материалами мифологии и фольклора народов Межозерья.

Возникновение первых государств в Межозерье, этническую основу которых составили негроиды — банту, относится еще к глубокой древности. Их северные соседи — полукочевники-скотоводы, принадлежавшие, вероятно, к южной группе нилотов, — неоднократно совершали набеги, оттесняя их или захватывая их территорию и смешиваясь с ними. Действительно, многие народы Межозерья характеризуются чертами нилотского типа, в особенности это относится к рунди, бахима и др. Однако нашествие нилотских народов относится к середине XVI—XVII вв. — периоду, когда в Межозерье уже сформировались государства, существовали развитые общественные отношения, сложилась своя культура. Культура же нилотских скотоводческих племен была намного ниже, чем у автохтонного населения Межозерья. Естественно поэтому, что завоеватели были ассимилированы банту, включились в существовавшую у них систему государственности и систему общественных отношений и подчинились культуре и языку банту настолько, что в настоящее время народы Межозерья в лингвистическом отношении выделяют как одну группу (вторая группа — языки северных областей, по классификации языков банту Дока), причем лингвисты не находят здесь следов «хамитского» влияния — языков Северо-Восточной или Северной Африки [см. 31, 295—296].

Функциональная школа, возникшая после первой мировой войны, нашла многочисленных последователей в английской и американской этнографии, а также фольклористике, истории, социологии. Влияния методологических принципов функ-

⁴ Критику хамитской теории в советской науке см. у Д. А. Ольдерогге [291]

циональной школы не избежали и африканские авторы, в частности ученик Б. Малиновского Джомо Кениатта. Функционалисты, в сущности, отвергали исторический подход в изучении национальной культуры; их не интересовали пути ее развития; они выступали за консервацию варварских туземных обычаев и отсталых форм хозяйства. Откровенный антиисторизм функциональной школы, ее биологизм, проколониалистская направленность ее практических рекомендаций как нельзя лучше отвечали политическим интересам британского империализма в Восточной Африке⁵.

Изучение африканского традиционного наследия на современном этапе породило новые теории, связанные с решением важнейших проблем строительства национальной культуры, путей ее развития. В частности, в многочисленных дискуссиях о «негритюде» мифология и фольклор занимали не последнее место. Попытки сторонников теории «негритюда» представить африканский фольклор как особое явление, выражающее исключительность духовного и психического склада африканцев, не способствуют объективному пониманию материала. При этом понятие национального своеобразия африканской культуры толкуется превратно. Из всего богатства африканского устного народного творчества извлекаются только его консервативные, религиозно-мистические черты. Магические и анимистические представления, связанные с культом предков, выдаются за «извечную» мистическую «негритянскую душу», а древние традиции, взятые как нечто неизменное и неподвижное, противопоставляются современности.

Литература, посвященная проблемам африканской мифологии и фольклора, довольно обширна. Она включает как работы общего характера, так и исследования отдельных вопросов и проблем — мифологических образов, сюжетов и т. п. К числу первых принадлежат, в частности, работы К. Мейнхофа, Л. Фробениуса, А. Вернер [191, 192] и др. В своем исследовании, посвященном фольклору банту, А. Вернер [192] в отличие от своих предшественников располагает материал не по народностям (как, например, К. Мейнхоф), а, скорее, по тематике. Автор пересказывает общие по темам легенды и мифы различных народов банту, сопровождая их краткими комментариями, главным образом сравнительного характера; генетический же анализ текста почти отсутствует. В построении работы А. Вернер руководствовалась распространенной схемой, по которой на первое место выдвигается сонм богов. Как справедливо отмечалось в советской африканистике

⁵ Критику функциональной школы в советской науке см. у Д. А. Ольдерогге, С. П. Толстова, И. И. Потехина и др. [30].

(И. Л. Снегирев), А. Вернер явно тенденциозно подает материал о происхождении человека и о верховном божестве (первые две главы), в результате чего создается ложное впечатление о близости фольклора банту к библейским преданиям [41, 98].

Той же тенденциозностью, только в еще большей степени, отмечена работа Г. Сикара «Нгома Лунгунду», вышедшая намного позднее, в 1952 г. [170]. Это исследование представляет несомненный интерес с точки зрения выяснения типологической общности сюжетов, общих моментов в различных типологических структурах. Вместе с тем автор, подчиняя материал заданной концепции, не всегда осмысливает этот материал с исторической точки зрения. Г. Сикар пытается выявить библейские параллели в африканском мифологическом материале, скрупулезно выискивая сходство африканских мифов с библейскими, персонажа мифологии банту Мвари с библейским Ягве, барабана Мвари с Ковчегом Завета и т. д. В этом плане его исследование несколько сближается с более ранними работами миссионеров.

Особо следует упомянуть посвященный мифологиям африканских народов труд немецкого ученого-африканиста Г. Баумана, вышедший в 1936 г., однако и до сегодняшнего дня представляющий научный интерес как опыт обобщения и систематизации африканского мифологического материала [67]. Вместе с тем теоретические установки Г. Баумана вызывают некоторые возражения. Будучи сторонником теории «культурных кругов», Г. Бауман организует материал в соответствии с положениями этой теории. Признавая, однако, «догматизм» культурно-исторического метода, выражающийся на практике в том, что иногда материал уже не укладывается в догматическую форму, которая придана культурным кругам основателями теории. Г. Бауман видит выход в... расширении числа культурных кругов. Вместо четырех, выработанных В. Шмидтом в результате исследования в основном материальной культуры, Г. Бауман, учитывая сложность мифологического материала, выделяет семь культурных кругов, конструируя на основе теории Шмидта свою собственную «модифицированную структуру». Каждый культурный круг связывается Г. Бауманом с преобладающим в нем определенным видом или несколькими видами мифологии — манистические, анимистические, преанимистические, хтонические, солнечные, небесные и атмосферные мифы. В его работе нашли также отражение и теория прамотеизма и хамитская теория [см.: 66, 130; 67, 4 и др.].

В 1951 г. выходит исследование Г. Абрахэмсона «Происхождение смерти» [60]. Как показывает название, данная ра-

бота строится по принципу типологии сюжетов. Автор систематизировал обширный материал, зарегистрированный у различных народов Африканского континента, на распространенный сюжет о происхождении смерти с привлечением сравнительного материала из Индии, Индонезии и др. Абрахамсон распределяет весь материал по четырнадцати основным мотивам, значительно дополняя соответствующие классификации Э. Лэнга, Дж. Фрэзера, Г. Баумана и др. Однако исследование остается формальным, эклектичным, автор подменяет необходимый анализ мифов поверхностным рассмотрением собранного материала, не связывая мифологию с историей и развитием культуры создавших ее народов.

В числе серьезных современных работ обобщающего характера следует назвать также раздел, посвященный африканским мифологиям, написанный Р. Бастидом [65], и работу Р. Финнеган [98] об африканском фольклоре, включающую различные вопросы — историю изучения, жанровые категории и т. д.

Исследования М. Гриоля и его последователей, начавшиеся в 20—30-х годах XX в., привлекли к себе внимание африканистов прежде всего необычностью мифологического материала, ставшего объектом изучения. Как указывает Р. Бастид, вместо «религии на уровне крестьян», которой оперировали старые этнологи, школа Гриоля опирается на «рафинированные верования класса жрецов» [65, 231]. Мифологические представления догонов, бамбара и др. (Мали), описанные М. Гриолем, Ж. Дитерлен, Ж. Калам-Гриоль, М. Лери, Д. Лифшиц, Д. Пальм, М. Пало-Марти и др., являются «вторичными» мифологиями, мифологиями высшего порядка, в организации которых значительная роль принадлежала развитому у этих народов институту жречества. Эта ступень развития мифологических представлений соответствует сравнительно высокому социально-историческому уровню народов данной группы, создавших в прошлом могущественные государства и империи, память о которых запечатлена в исторических преданиях и хрониках, в эпических циклах — жанре, достигшем, в частности, у народов Мали едва ли не самого высокого развития по сравнению с другими африканскими народами.

В последнее время в связи с развитием структурно-типологических исследований отмечены попытки применения методов структурного анализа к африканскому фольклору, не получившие, однако, пока широкого распространения, может быть, в силу недостаточной изученности африканского материала.

В советской африканистике вопросы, связанные с фольклором, мифологией африканских народов, нашли свое отражение в ряде работ общего характера по истории религии,

истории первобытного общества и пр. В их числе— работы С. А. Токарева [45, 46], Б. И. Шаревской [55]. Один из первых советских африканистов, И. Л. Снегирев, в своих работах связывал проблемы фольклористики непосредственно с историей и общественной жизнью африканских народов [39]. Вопросам эпического наследия африканских народов, и в частности мандингского эпоса, уделял внимание в ряде своих работ Д. А. Ольдерогге [27а; 28; 44].

Настоящая работа, представляющая собой попытку систематизации и анализа африканского фольклорно-мифологического материала, а также выявления генетических связей жанровых категорий повествовательного фольклора, не претендует на полноту охвата и научного освещения данных, накопившихся более чем за сто лет собирания и изучения фольклорного наследия африканских народов. Регион исследования, определяемый по этногеографическому принципу, ограничивается рассмотрением традиционных мифологических представлений и фольклора народов Африки южнее Сахары, т. е. так называемой негритянской Африки в антропологическом смысле этого слова.

МИФОЛОГИЯ

ГЛАВА I

**ТОТЕМИЧЕСКИЕ ПРЕДКИ КАК ДРЕВНЕЙШИЙ ТИП
КУЛЬТУРНОГО ГЕРОЯ. ТОТЕМИЧЕСКИЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И ИХ МОДИФИКАЦИЯ**

Мифологические представления народов, населяющих Африку южнее Сахары, весьма сложны и многослойны — даже в пределах одной мифологической системы, не говоря уже о различиях, обнаруживаемых при сравнительном изучении мифологий ряда народов, стоящих на неодинаковых ступенях общественно-исторического развития. В настоящей работе будут рассмотрены различные типы мифологических представлений, характерные для некоторых групп африканских народов. Конечно, понятие типа при этом весьма условно. В определении типа мифологических представлений мы руководствуемся типом или характером центрального персонажа, вокруг которого циклизуются мифы и мифологические представления данного народа и который соответствует определенному уровню общественно-социального развития. Это могут быть тотемические или антропоморфные предки, обожествляемые вожди или цари, кузнецы, персонифицированные явления природы — громовники (небесные грозовые божества), духи и божества воды, божества солнца и пр., а также собственно божества.

Все основные персонажи африканских мифологий могут выступать как прародители, демиурги, культурные герои и, наконец, мифологические трикстеры (озорник, трюкач, обманщик). Иногда в одном лице совмещается несколько функций, иногда персонаж наделяется преимущественно той или иной функцией. Персонаж не всегда существует типологически в чистом виде — предок одновременно является первым человеком, предок объединяется с громовником, предок окружается культовым почитанием, обожествляется и т. п. Указанные

функции почти в равной степени универсальны. Так, термин «культурный герой» (понимаемый как функция персонажа, который дает или добывает для человечества дары культуры — огонь, воду, злаки, орудия, знание ремесел, а также учреждает различные обряды и установления) или же термин «трикстер», которым обозначают персонаж, характеризующийся как плут, трюкач, хитрец, могут быть приложимы как к тотемическим, так и к антропоморфным предкам.

Тотемический культурный герой бушменов Цагн, а также известный венда и шона Мвари, совмещающий в себе тип предка и небесного грозового божества, характеризуются в то же время как типичные мифологические трикстеры. Однако подобное совмещение функций прародителя, демиурга, культурного героя, с одной стороны, и мифологического трикстера — с другой, встречается преимущественно в архаическом типе мифологических представлений. В политеистических пантеонах развитых мифологий происходит разделение функций — трикстер обособляется от демиурга, прародителя, громовника и др., выступая как отдельный персонаж.

Тотемические верования являются, вероятно, наиболее архаическим слоем мифологических и религиозных представлений, а тотемические предки выступают как одна из древнейших разновидностей культурного героя. Тотемизм как первая форма осознания родства в человеческом коллективе путем перенесения социально-родовых отношений на мир животных возникает еще на почве примитивного охотничье-собираательского хозяйства. В период развития отцовско-родового строя, с осознанием кровного родства, тотемизм, лишившись своей почвы, постепенно отмирает. Тотемические представления модифицируются, контаминируются с представлениями, связанными с промысловыми культурами, культом личных духов-покровителей, культом племенного бога, тайными союзами, обожествляемыми царями.

Представления о тотемических предках (как архаический тип мифологических представлений), естественно, в большей мере сохранились у народов, еще не вышедших из рамок первобытнообщинного строя, таких, как бушмены, пигмеи. Однако многочисленные следы и пережитки тотемических верований, часто модифицированных, встречаются в мифологии и фольклоре почти всех африканских народов, в том числе и значительно развитых в социально-экономическом отношении.

* * *

По антропологическим признакам бушменов наряду с готтентотами выделяют в койсанскую расу, а их языки — в койсанскую группу языков. Название «койсанская» условно;

это — производное от готтентотских слов «кой» (Khoi — «человек», Khoi-Khoi — самоназвание готтентотов, означающее «люди людей», т. е. «настоящие люди») и «сан» (san — готтентотское название бушменов).

Полагают, что бушмены и готтентоты, древнее аборигенное население южной оконечности Африканского материка, некогда расселились по всей Южной и значительной части Восточной Африки, откуда их вытеснили племена негроидной расы, говорящие на языках семьи банту, которые впоследствии заселили всю Восточную и большую часть Южной Африки. Среди этих скотоводческих и земледельческих племен банту, в центральной части Танзании, еще и сейчас живут племена койсанской группы — это хадзапи (или киндига), обитающие к югу от озера Эяси, и находящиеся несколько южнее сандаве. Хадзапи и сандаве занимаются охотой и рыболовством. Их языки принадлежат к койсанской группе.

В общественно-экономическом развитии бушмены значительно уступают готтентотам, знавшим кочевое скотоводство, выплавку и обработку железа. Для бушменов (как и для центральноафриканских пигмеев) характерны архаический уклад охотничье-собирабельского хозяйства и первобытнообщинные формы социального строя.

Бушмены вели бродячий образ жизни и занимались охотой и собирательством. Небольшие группы (по пятьдесят-сто человек) обитали в пределах своей охотничьей зоны, границы которой строго соблюдались. Все источники воды имели определенных хозяев и переходили от отца к сыну. Семья могла владеть несколькими источниками, и тогда члены семьи кочевали от одного источника к другому, в зависимости от времени года и обеспеченности растительной пищей на их территории, передвижения дичи и т. п. Хозяева источника никогда не жили непосредственно у воды, чтобы не отпугнуть дичь от водопоя. Их жилища располагались не менее чем в часе ходьбы от источника, и они часто меняли место жительства.

Бушмены не имели постоянных жилищ, они укрывались в кустарнике, сооружая из веток и травы временные шалаши и навесы, — отсюда и название «бушмены», т. е. «люди кустарников» (от голландск. *Basjesman*, букв. «лесной человек»), данное им первыми голландскими поселенцами. Пол в таких жилищах выскабливали, устраивая подобие гнезда, в котором спали члены семьи, свернувшись клубком и укрывшись с головой *кароссами* (накидка из шкур).

Немногочисленную хозяйственную утварь изготовляли из кожи, рога, кости, дерева, растительных волокон, камня, глины, скорлупы страусовых яиц. Употребляли каменные ножи,



Группа бушменов во время перехода.
Наскальная живопись. Южная Африка.

ложкой для супа служила кисточка из волос животных. Воду держали в мешке из желудка антилопы и сосудах из скорлупы страусовых яиц. Женщины, отправляясь за водой, складывали эти сосуды в сетку из кожаных ремешков.

Снаряжение охотника состояло из лука и стрел (применялись различные яды для отравления наконечников), дубинки, кожаных мешков для убитой дичи и т. п. Женщины использовали палку-копалку (заостренная палка, утяжеленная круглым камнем с отверстием в середине) для выкапывания съедобных корней и «бушменского риса» (личинки муравьев).

Мужчины носили туго стянутые кожаные треугольные передники, а женщины — два висящих передника, меньший — впереди и больший — сзади. *Каросс*, который прикрепляли к плечам или привязывали к талии, служил плащом днем и постелью ночью. На ногах носили кожаные сандалии. Из кожи и скорлупы яиц страуса изготавливали украшения.

У бушменов не было вождя (в том смысле, как это характерно для многих африканских племен), но обычно самый опытный охотник, обладающий природным даром руководителя, а иногда и «лекарь» (знахарь, колдун), считался всеми признанным главой, к которому обращались за советом по важным делам. Однако он не имел особых привилегий или власти.

Бушмены принадлежат к одному из наиболее своеобразных антропологических типов земного шара, обладая одновременно негрондными и монголоидными антропологическими

ми признаками. Волосы на голове скручиваются в узкие спиральные пучки, между которыми видна кожа, лицо плоское, кожа желтая, «цвета подсыхающей листвы», веко имеет особое строение (эпикантус), губы заметно тоньше, чем у негров. К числу специфических признаков бушменов относится часто встречающееся отсутствие мочки уха. Средний рост бушменов — около 150 см.

Особенностью бушменских языков, как и всей группы койсанских языков, является наличие щелканья¹. Бушменские языки (около 20) делятся на три группы: южную (к ней относится ныне исчезнувший язык хам-ка-кве), центральную (языки кунг, ауэн и др.), северную (нарон, тати-масарва и др.).

К моменту появления европейцев бушмены населяли район Грикваленда в бассейне Оранжевой реки и районы к востоку от него, откуда затем были вытеснены в пустыни Калахари, Намиб и в значительной степени истреблены. По данным обследований за последние годы [6, 85], численность бушменов определяется более чем в 50 тыс. человек, из которых примерно половина сохранила свой прежний образ жизни. В Юго-Западной Африке насчитывают около 20 тыс. бушменов, главным образом племени кунг, в Бечуаналенде — около 30 тыс. человек и несколько тысяч на территории Анголы.

В середине XIX — начале XX в. появляются материалы и исследования, посвященные бушменам, — работы Г. Лихтенштейна, Г. Фрича, С. Пассарге, В. Блика и Д. Блик, Дж. Стоу, С. Дорнана, И. Шаперы. Эти материалы были дополнены современными исследованиями — В. Элленбергера, И. Бьерре.

Среди них заслуживают внимания исследования крупнейшего специалиста в области этнографии и языка бушменов В. Блика. Им было начато научное изучение языков бушменов, ему принадлежит основная часть существующих этнографических и фольклорных текстов, записанных со слов бушменов (наряду с записями Л. Ллойд), изданных на английском и бушменском языках. Большая часть этих записей была издана уже после его смерти Л. Ллойд [71], а позднее — дочерью В. Г. Блика и племянницей Л. Ллойд — Д. Блик [70]. В. Блик занимался фольклором ныне уже исчезнувших бушменов хам-ка-кве, живших в середине прошлого века южнее Оранжевой реки.

Работы Д. Блик, изучавшей в 1920—1922 гг. бушменов на

¹ Характерные для бушменских языков щелкающие звуки в литературе принято обозначать: зубное щелканье — рус. Ц' (лат. С), боковое щелканье — Цк' (X), небо-зубное — Цг' (Q) [58, 19]. См. далее в тексте имена мифологических персонажей, названия племен и другие бушменские термины [58, 19].

рон, населявших центральную часть Калахари, относятся к числу наиболее обстоятельных (наряду с исследованиями Дорнана, Шаперы, Стоу). Среди работ этого автора — исследование бушменского фольклора, а также искусства.

Теме искусства бушменов посвящено немало статей и исследований. Впервые на наскальную живопись бушменов обратил внимание геолог Дж. Стоу, один из первых исследователей этнографии бушменов. Как полагают, значительная часть наскальных изображений, найденных в горах Южной и Юго-Западной Африки, принадлежит бушменам, для которых, судя по некоторым свидетельствам, это искусство еще совсем недавно было живым [70; 58, 178—180; 23, 26—32]. Среди найденных изображений — женщины с палками-копалками, занятые сбором пищи; многочисленные охотничьи сцены, в том числе, вероятно, и магического характера; сцены, показывающие столкновение бушменов с другими племенами (угон бушменами скота, военные сюжеты). Множество изображений связано с мифологическими представлениями и обрядами, в том числе с обрядом вызывания дождя (часто это — изображение «водяного быка»²), а также с мифологическими образами тотемического характера, представленными пляшущими человеческими фигурами с головами животных.

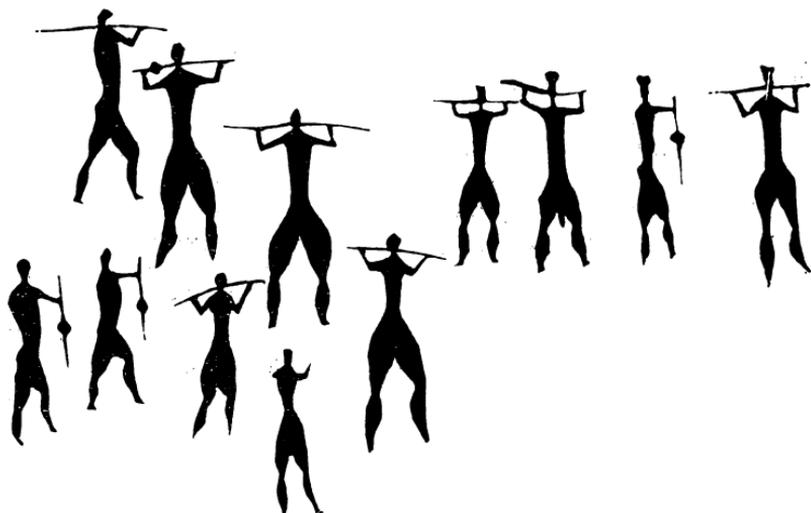
Вопросами изучения духовной культуры бушменов занимались также некоторые советские ученые. В трудах С. Токарева, Б. Шаревской рассматриваются религия и мифология бушменов, в работах В. Мириманова — искусство бушменов.

Во многих пещерах, служивших бушменам жилищами, обнаружены рисунки животных — змей, антилопы, бегемота, носорога, страуса и др. К этим изображениям, представляющим, как полагают, тотемы соответствующих кланов, относились с особым уважением и почитанием. Они воспринимались и как знак того, что данная область уже занята и является охотничьей территорией какого-либо племени. К таковым В. Элленбергер относит, в частности, изображение черной змеи в пещере Соан в Басутоленде [58, 125].

Тотемические представления, основывающиеся на вере в наличие связи между животными и людьми, прослеживаются и во многих других областях жизни бушменов — в традиционных верованиях и фольклоре, обрядах и церемониях, танцах, играх и т. д.

Принадлежность к тому или иному тотемическому клану

² Дождь представляли в виде быка, похищающего девушку, или в виде антилопы, которую подстрелил человек «древнего народа», что привело к губельным последствиям. Рассказывают, что дождь — животное, которое живет в яме, наполненной водой. Куда это животное направится — там идет дождь [58, 257—258; 71, 192—199].



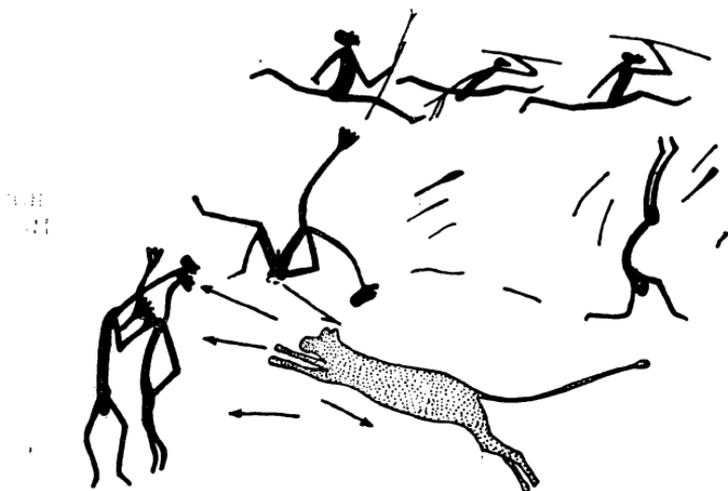
Женщины с палками-копалками.
Наскальная живопись. Южная Африка.

выражалась, возможно, и в одежде. Так, Д. Ф. Элленбергер, со слов представителей племен банту Басутоленда, сообщает, что последние, придя в страну, застали здесь несколько различных групп бушменов — одни из них обвязывали вокруг бедер шкуру газели (мац'олонги), у других с пояса свешивалась шкура сурка (мапешоане) и др. [95; 58, 80].

У бушменов существовали строго соблюдавшиеся пищевые запреты. Не разрешалось, в частности, есть определенные кусочки мяса из ляжек некоторых животных — барана³, зайца, поскольку животные, по распространенным у бушменов представлениям, прежде были людьми. Так, рассказывают, что заяц прежде был человеком, но Луна превратила его в зайца. У зайца сохранился кусочек человеческого мяса, который находится в ляжке. Именно поэтому никогда не едят этот кусочек. А если съесть его случайно, желудок не перенесет этого [71, 60, 61].

Подобные представления очень характерны для бушменской мифологии. Согласно многочисленным текстам, записан-

³ Как сообщает В. Элленбергер, в августе 1685 г. комендант Ван дер Стелль, встретив во время своего путешествия группу голодных бушменов, подарил им барана. Они тут же убили и съели этого барана, не прикасаясь, однако, к желчному пузырю и оставив нетронутыми извлеченные ими из ляжек четыре кусочка, сказав, что они не имеют обыкновения это есть [58, 231; 71, XXXIX; 184, 239].



Охота на льва.

Наскальная живопись. Южная Африка.

ным исследователями, прежде (в «мифологическое время») лев, страус, заяц, змеи, газели, обезьяны, лягушки⁴ и другие животные были людьми⁵. Они находились в родственных отношениях с людьми «древнего народа», по вине которых эти отношения затем прекратились [71, V-35_L]. Как сообщает Дж. Стоу, бушмены, населявшие верховья Оранжевой реки, считали, что сначала все живые существа были наделены присущими человеку особенностями, в том числе и даром речи. В это время жил на свете Хоц'хиган; он постоянно ссорился со всеми животными и старался причинить им вред. Из-за него животные покинули людей и приняли свое нынешнее обличье, и только бушмены остались людьми [58, 243].

В виде различных животных — антилопы, каменного козла, черепахи, которые когда-то были людьми «древнего народа», — бушмены представляли также небесные светила — солнце, луну, звезды. Один из мифов рассказывает о двух львах, бывших людьми «древнего народа» и превратившихся затем в звезды Южного Креста [70, 27]⁶. Часто к той или иной звезде обращались с просьбой об определенном виде пищи.

⁴ Одно из наскальных изображений, обнаруженных на севере Басутоленда; по словам В. Элленбергера, представляет, по-видимому, сцену превращения людей в лягушек [58, 193].

⁵ См. тексты: IV-47_L [71] (вариант [6, 119]), IV-43_L и V-70_L [71]; [58, 253—255]. Ср. также мифы бушменов хадзапи [8].

⁶ Другие группы бушменов (хиечвары, или масарва) представляют Южный Крест в виде жирафа [58, 260].



Человек в маске.
Живопись. Южная Родезия.

Вероятно, у бушменов существовали также характерные для тотемических верований представления о превращении умерших в животных. Интересно в этой связи сообщение информанта В. Г. Блика, приведенное в книге В. Элленбергера: «Встречая маленькую газель (цг'оу) около могил наших близких, мы оказываем ей всевозможные знаки уважения, так как это не просто газель, это умерший человек, это газель-дух». Так же поступали, заметив у могилы змею, ящерицу [58, 248].

Множество танцев бушменов связывается с тем или иным животным: *тои* — «танец пчел» (танцующие изображают гудящий пчелиный рой), *клоо-ру-о* — «танец лягушек» (прыгают, переваливаясь с боку на бок), *манниа* — «танец обезьян» (подражание прыжкам, гримасам и забавам этих животных). Не всегда содержание подобных танцев ограничивается простым изображением различных эпизодов из жизни животного, его повадок и т. п. Многие из них носили ритуальный характер и исполнялись только посвященными, т. е. «теми, кто понимал значение танца». Таким ритуальным танцем является, в частности, «танец самца антилопы», исполнявшийся во время обряда посвящения девушек.

Стоу, В. Элленбергер предполагают, что к числу обрядовых танцев принадлежит и «танец обезьян». Его связывают с мифом о том, как мифологический герой Цагн наказал бабуинов, которые прежде были людьми, за то, что они убили его сына, и превратил их в обезьян. Он прогнал бабуинов в горы и приказал им питаться кореньями, насекомыми и скорпионами [58, 217, 244—245] (ср. Приложения, текст № 1).

Цагн является центральным персонажем бушменской мифологии. Его имя — Цагн (Ц'агн, Цг'аанг, Цг'ааген) — означает «господин». К нему обращались с просьбами: «О, Цагн! Разве мы не твои дети? Разве ты не видишь, что мы голодны? Дай нам пищу!» [74, 112—115].

Цагн тесно связан с миром животных. Самого Цагна отождествляют с богомолем (*Mantis religiosa*), его жена — дамáн (*Proscavia* gep.), сестра — голубой журавль, приемная дочь — дикобраз, ее сын — ихневмон (*Herpestes ichneumon*). Все эти существа были когда-то мужчинами и женщинами

«древнего народа», которые жили до бушменов, а потом стали животными.

В мифологии бушменов Цагн характеризуется как demiург, прародитель, культурный герой, патрон племенных инициаций и, видимо, бывший тотем. Цагн, однако, хотя к нему и обращались в определенных случаях с молитвами (как, впрочем, к луне и другим небесным светилам), не имеет своего культа.



Богомол (Цагн), центральный мифологический персонаж бушменов. [70].

С Цагном связывают происхождение ночи и луны. Цагн сказал: «Я — Цагн, и эта моя сандалия пусть станет Луной, что сияет в небе ночью и освещает людям тьму, пока не взойдет Солнце. Луна, ты должна умирать и оживать снова» [70, 9]. Луна холодная, так как это кожаная сандалия Цагна. Она красная, так как к сандалие пристали красная глина и грязь [70, 5]⁷.

По существующим представлениям, Цагн вызывает жизнь и смерть, ему принадлежит власть над дождем и над дичью. Он дал людям песни и научил их *мокома* — «танцу крови» (ритуальный танец, связанный с обрядами посвящения юношей), ввел различные табу. От него бушмены узнали названия местностей. Цагн изготовил ловушки, капканы и оружие, создал всех животных и птиц.

Животные отмечены им особой меткой: одни — вислоухие, у других — отверстие в ухе, антилоп он наградил обручком хвоста. Самцы антилоп получили разную окраску: сернобык — белого цвета, так как Цагн однажды дал ему белого меда; прыгун, получивший от Цагна жидкого меда из красных сот молодых пчел, — красный, а самец антилопы канна — темный, потому что он отведал осинового меда [70, 10].

Сначала Цагн создал антилопу канна — из сандалии Квамманга (Цг'вамманга). Он положил ее в воду, и антилопа стала быстро расти, а Цагн приходил к ней. Он нарезал соты, выкладывал их на полый камень у заводи и, размочив в воде, звал антилопу, издавая звуки, которыми подманивают антилоп, когда охотятся. Он окликал ее: «Сандалия Квамманга!» Антилопа выходила из зарослей тростника, где она пряталась, и съедала мед. Цагн смачивал ее шерсть медовой во-

⁷ В варианте луной становится перо страуса, заброшенное Цагном в небо [70, 5—9] (см. Приложения, текст № 3).

дой и натирал антилопе бока, а потом она уходила обратно. И вот антилопа выросла, пришел Цагн и позвал ее. Антилопа вышла к нему, и, когда она шла, земля содрогалась от ее топота [70, 1—9] (см. Приложения, текст № 3).

Антилопа канна и красная антилопа (Hartebeest) — создания Цагна, поэтому они обладают магической силой. Считается, что Цагн сидит между рогов антилопы канна. Тот, кто подстрелит эту антилопу, не должен приходить домой, он бродит вокруг, как если бы он был болен, и люди избегают его. Он делает так, чтобы и антилопа чувствовала себя больной. Он старается держаться наветренной стороны, чтобы не ощутить запаха пищи, которую готовят дома. Потому что, если антилопа канна услышит запах пищи, она вскочит и убежит.

Цагн всегда идет по следу человека, который подстрелит антилопу канна. Он заглядывает в его колчан, осматривает наконечники стрел и, обнаружив, что они окровавлены, говорит: «Этот человек убил антилопу». Тогда Цагн не дает ему спать и щиплет его, чтобы тот закричал от боли, дернулся и попробовал схватить его. Но Цагн прячется у него в ухе, и человек, которого он мучает, не видит его. Или же Цагн шипит, как гадюка, так как хочет, чтобы этот человек испугался и вскочил, — и тогда убитая антилопа тоже сможет вскочить. Увидев, что этот человек встал и ходит, а не лежит больной, Цагн говорит об этом антилопе. Он ударяет ее по рогу, и антилопа вскакивает, потому что она вернулась к жизни благодаря действиям Цагна, хотя она была почти мертвая и не могла есть, так как окоченела от яда, пропитавшего стрелу [70, 11—12].

После смерти антилопы канна, убитой Квамманга, Цагн сделал красную антилопу. Голова красной антилопы напоминает голову Цагна. Женщины, у которых есть маленькие дети, не должны есть мяса красной антилопы, так как в противном случае Цагн может надавить на родничок на темечке ребенка, и тот умрет. Из кусочка передней части копыта этой антилопы, нанизанного на сухожилие, делали амулет и вешали его на шею ребенка. Цагн, почувствовав запах своего творения — красной антилопы — на ребенке, не станет убивать его [70, 10].

Цагн любит и сернобыка, хотя и не так, как этих двух антилоп. Когда люди охотятся на сернобыка, Цагн превращается в зайца, и этот заяц не убегает, он дает себя убить. И если сделать это, то подстреленный сернобык оживает. Цагн же нарочно дает убить себя, чтобы тот спасся [70, 12].

Цагн, таким образом, предстает перед нами как развитый мифологический образ определенного типа — прародитель, демиург, культурный герой. Однако вместе с тем это весьма

своеобразный мифологический персонаж, для истолкования которого не менее существенна характеристика Цагна как мифологического трикстера⁸. На трикстерские черты Цагна неоднократно указывали многие исследователи мифологии бушменов (В. Блик, И. Шапера, В. Элленбергер), хотя не всегда им давали научное объяснение [58, 254, 256—257].

Цагн, который фигурирует в текстах как «старик», «дедушка», вместе с тем «ведет себя не как взрослый, он похож на малого ребенка, который только и делает, что дразнится и задирает других. Он везде устраивает разные проделки» [70, 48—49]. Цагн пугает детей [71, 1—13в; 58, 244—245] и львенка, обманывает жену и приемную дочь [70, 15—18] и т. п.

В соответствии с мифологическим характером персонажа проделки и трюки Цагна носят магический характер, показывая не столько ум или хитрость героя (что свойственно сказочному трикстеру в классической животной сказке), сколько его сверхъестественные способности.

Цагн видит магические сны, предвосхищающие развитие событий⁹ или объясняющие уже свершившееся¹⁰. Благодаря этому магическому узнаванию Цагн вмешивается в те или иные ситуации, наказывая виновных и спасая их жертвы. Магический сон может переходить в магическое действие: во сне Цагн переносит к себе чужих овец [70, 30—34] (см. Приложение, текст № 5).

Цагн обладает магической способностью улетать в случае опасности (магическое бегство). У него появляются перья, и он спасается от своих противников, часто избитый, бросив лук и стрелы и все свои вещи. Цагн опускается в водоем и только потом возвращается домой, «ссывая» свои вещи [70, 15—23, 30—34, 41—44].

Упоминание воды в этом случае важно, поскольку, по представлениям бушменов, она наделена магической силой

⁸ Ср. с ним Хейтси-Эйбипа (также Хейсиб, Тсуи Гоаб). Мифологический персонаж готтентотов, Хейтси-Эйбип, рисуется как общий предок, податель дождя, дичи, растительности и других благ, но также как мифологический трикстер (см. Приложение, текст № 9).

Аналогичные образы известны мифологии американских индейцев и народов Северо-Восточной Азии, а также австралийской мифологии.

⁹ Цагн видит во сне, что должен прийти Кваи-Кваи (птица, бывшая прежде человеком), чтобы убить детей. Тогда на следующий день Цагн остается с детьми. И когда приходит Кваи-Кваи, Цагн велит детям полжарить его, так как «это всего лишь птица Кваи-Кваи» [70, 45—46].

¹⁰ Цагн видит магический сон, как Гну обманывает Длинноносых мышей, когда они охотятся на квагга, и убивает их. Тогда Цагн сказал Пестрой мыши, чтобы она пошла на охотничью территорию Длинноносых мышей и охотилась вместе с ними, так как она сумеет перехитрить Гну [70, 58—59]. Ср. тексты на аналогичный сюжет [70, 65—66; 70, 60—64] (см. Приложение, текст № 7).

воскрешения, созидания. Так, Цагн кладет в воду глаз своего убитого сына и с помощью магических заклинаний оживляет его [71, 1—5L] (см. Приложения, текст № 1). Цагн воскресил и свою сестру, съеденную львами, положив в воду то, что от нее осталось,—вилочковую косточку, которая выскочила изо рта одного из львов [70, 26—27]. Из лежащей в воде сандали Цагн создал антилопу [70, 1—9] (см. Приложения, текст № 3). Согласно одному из бушменских текстов, если положить в воду окровавленное перо убитого страуса, он воскреснет [71, 136—155].

Цагн может превращаться. Так, чтобы обмануть и напугать детей, он превратился в антилопу и, притворившись мертвым, улегся на дороге. Дети обрадовались, что нашли антилопу. Они сделали каменные ножи, сняли шкуру, разрезали антилопу и понесли мясо домой. Но голова антилопы вдруг стала разговаривать, и тогда дети, бросив мясо, побежали домой. Куски мяса снова собрались вместе. Цагн вскочил и погнался за детьми¹¹ [71, 1—13в; 58, 244—245] (см. Приложения, текст № 2).

Цагн может «входить» в животных. Так, он, чтобы наказать сыновей, не дает им убивать антилоп, и антилопы убегают, потому что в них сидит Цагн. Только когда Цагн «позволил», сыновьям удалось убить животных [51, 80—83].

Магической силой обладает зуб Цагна. Это неоднократно спасает его сына Цогаза (Ц'огаза), который носит зуб с собой, а также и самого Цагна. Цогаз, предупрежденный зубом, выручает отца [58, 254—255].

Можно говорить, по-видимому, о двуплановости облика Цагна и его поведения. С одной стороны, Цагн рисуется как сказочный персонаж. Он постоянно попадает в затруднительное положение. Причина неудач Цагна — незнание им особенностей противников и ненамеренное нарушение тех или иных норм, правил поведения. Родственники Цагна (его жена, приемная дочь и ее муж, а чаще всего их сын, внук Цагна, Ихневмон) указывают Цагну на неправильность его поведения, послужившего причиной его неудач, и объясняют, как нужно

¹¹ Аналогичные магические способности проявляет сестра Цагна Голубой журавль. Ее убили, разрезали на части, а она оживает. Однако в данном случае эти действия были оправданы развитием сюжета. Голубой журавль отправляется с девушками собирать «бушменский рис». За ними погнался Смердящий рот. Голубой журавль прикрывает собой девушек, Смердящий рот убивает ее и снова преследует девушек. Она же воскресает и, забежав вперед Смердящего рта, опять прикрывает собой девушек [70, 23—25].

Цагн же использует свои магические способности для того, чтобы устроить очередную проделку.

было поступить. Тогда Цагн снова отправляется к своему противнику и одерживает победу.

Так, Цагн неправильно обращается с магической птицей, и отобранные у нее яйца прирастают к спине и ко рту Цагна [70, 28—30]. Цагн терпит поражение в поединке с Неуловимым, так как не знает, что его глаза находятся между пальцами ног [70, 13—15]. Цагн оказывается наказанным за то, что не поделился добычей с Ку-те-гауа, научившим его выкуривать котлов из нор [70, 54—57], и с птицей Коротвитен, показавшей Цагну, как доставать «бушменский рис» без помощи палки-копалки [70, 50—54] (см. Приложения, текст № 4).

Тексты, содержащие подобные эпизоды, весьма многочисленны. Однако если рассматривать их как элементы цикла рассказов о Цагне, то можно говорить о своеобразном наращивании темпа повествования, кульминацией которого является взрыв гнева Цагна. Он сбрасывает личину смешного старика, который все время попадает впросак и которого поучает ребенок. Действия Цагна переходят во второй план — мифологический. Он обращается к своим магическим способностям, роли демиурга и культурного героя — создает ночь и луну, антилопу и т. п.: «Я — Цагн! Кто может со мной сравниться!»

Но и созидательная деятельность Цагна нередко предстает как результат его трикстерского поведения. Так описывается, в частности, происхождение луны и ночи. Однажды Цагн сделал из сандалии Квамманга антилопу и спрятал ее в тростнике. Квамманга, его жена и сын выследили антилопу и убили ее в отсутствие Цагна. Разгневанный Цагн хотел отнять антилопу, но его избили и заставили собирать дрова. Тогда Цагн, чтобы наказать их, устраивает проделку с желчным пузырем. Увидев в кустах желчный пузырь антилопы, Цагн сказал, что он его проколет. На это желчный пузырь ответил, что, если он разорвется, все погрузится во тьму. Цагн согласился с этим. И наступила ночь. Однако Цагн сам заблудился в кустарнике в этой темноте, и поэтому он устраивает новую проделку — запускает в небо свою сандалию, и она, став луной, светит для него. А своим обидчикам он советует зажечь факелы [70, 1—9] (см. Приложения, текст № 1).

В другом тексте рассказывается, как Цагн отправился к чернокожим соседям за их скотом. Тем самым он нарушает существующие правила поведения.

Когда избитый Цагн возвращается домой, его, по обыкновению, ругают родственники. Ихневмон говорит ему: «Ты пошел туда, куда нельзя ходить. Потому что эти сердитые люди могут забить до смерти из-за своих овец». Разгневанный Цагн решил наказать черных людей. Он ложится спать и видит магический сон, во время которого овцы черных, их

дома, вся их утварь, огонь сверхъестественным образом переносятся к жилищу Цагна. Сами же черные люди превращаются в блох.

Цагн говорит: «Я поступил правильно с этими черными людьми, потому что они хотели убить меня. Они боролись со мной возле своего очага, так пусть у них больше не будет огня. Они не смогут обогреться и готовить себе пищу. Они будут ходить нагими и пить кровь. Они станут прокусывать кожу, так как у них больше нет ножа, и высасывать кровь. Они нальются кровью, они станут кровососами. Они будут кусать человека. Они будут кусать уши зайца, чтобы напиться его крови. Они будут кусать овец и станут овечьими блохами. А впоследствии мы, как и они, также лишимся огня и будем есть что придется. Огонь будет у бушменов, и они станут готовить пищу в этих горшках. Ты, Ихневмон, будешь жить в горах и есть мед, ты женишься на самке Ихневмона. Твоя мать станет настоящим дикобразом и будет жить в норе, а бабушка Даман будет жить в горных логовищах, так как ее имя — Даман. У меня, Цагна, будут крылья. Я стану маленьким зеленым насекомым» [70, 33—34].

Мифологические представления бушменов принадлежат к архаическому слою первобытной мифологии. Вместе с тем следует отметить высокий уровень развития их представлений, как и вообще духовной культуры этого народа, находившегося на самой примитивной стадии общественного развития. Пигмеи, с которыми обычно сопоставляют бушменов в социально-экономическом отношении, по-видимому, несколько уступают им в степени развития духовной культуры. Как показывают материалы, мифологические представления пигмейских племен нередко осложнялись заимствованиями. Пигмеи находились в тесном контакте с соседними племенами, в то время как бушмены (в особенности южные), по всей очевидности, отличались большей независимостью.

* * *

Пигмеи, или негриллы,— общее название ряда племен, обитающих в области тропических лесов Центральной Африки. Прежде пигмеи были более многочисленными и занимали, возможно, почти всю Западную Тропическую Африку. В ходе исторических миграций различных африканских народов пигмейские племена были значительно потеснены, в частности, продвинувшимися в район Конго бантуязычными народами. Сейчас пигмеи живут отдельными разобщенными группами лишь в области тропического леса, по бассейну рек

Конго, Огове, Итури — на территории государств Конго, Руанда, Уганда, Бурунди, Габон, Камерун.

Пигмеи — низкорослые (средний рост не превышает 150 см), что отражено в названиях, которые дали им окружающие их высокорослые банту и суданские народы. По всему Конго распространено для пигмеев название банту — батва (также бачва, батуа и др.). Цвет кожи у пигмеев более светлый, чем у негров, однако нельзя говорить о сколько-нибудь значительном отклонении от цвета кожи негроидной группы. Волосы у пигмеев курчавые, нос очень широкий, с узким и низким переносьем. Существенным отличием пигмеев является довольно сильное развитие растительности как на лице, так и на теле. Форма рта своеобразна — он очень широк, а губы сравнительно тонки. Таким образом, целый ряд антропологических признаков отличает пигмеев от негроидной расы. Вместе с тем считают, что негрская и пигмейская группы имеют общего предка.

В антропологии и этнографии проблема происхождения пигмеев, их антропологических особенностей, места на этнографической карте Африки — словом, пигмейская проблема являлась одной из самых спорных.

Советские антропологи считают, что пигмеи — аборигены Тропической Африки представляют собой особый антропологический тип самостоятельного происхождения. Однако в западной науке, и в частности среди представителей венской школы этнографов (В. Шмидт и др.), существует мнение, что пигмеев следует рассматривать как результат деградации или как потомка негрской группы.

Пигмеи не имеют общего самоназвания. Все группы пигмеев говорят на языках своих высокорослых соседей. Так, наибольшие по численности группы пигмеев (свыше 110 тыс. человек) — племена бинга, батва, бакве и др. говорят на языках соседних с ними банту; племена эфе, акка, басуа и др., живущие по рекам Уэле и Итури (около 40 тыс. человек), говорят на языках Центрального и Восточного Судана.

Пигмеи, живущие в бассейне р. Итури, — эфе, бамбути, баканго, акка, — составляют особую группу, и к тому же они менее всех остальных подверглись смешению с племенами негрской расы.

Для пигмеев, как и для бушменов, характерны архаический уклад охотничье-собираательского хозяйства и первобытнообщинные формы социального строя. Пигмеи ведут бродячий образ жизни, кочуя в пределах закрепленной за каждой группой территории.

Как и у бушменов, тотемизм у пигмеев был значительно развит. П Шебеста, один из наиболее серьезных исследова-

телей пигмеев (бамбути и других племен бассейна р. Итури), подчеркивая значение тотемизма в религии бамбути, назвал их мировоззрение «тотемически-магическим». Каждый род у бамбути имеет свой тотем, с которым связывается происхождение рода. Тотем — животное, реже — растение, в отношении которого существуют строгие табу — пищевой запрет, запрет прикасаться к тотему или встречаться с ним; соблюдается тотемическая экзогамия. Считают также, что душа человека после смерти воплощается в тотем [166, II, 429—447, 467; 45, 74].

Как и бушмены, пигмеи полагают, что животные прежде были людьми. Бамбути и эфе, например, называют шимпанзе «древним народом». Из-за обмана и злых поступков пигмеев они ушли в лес. Пигмеи украли у них огонь [67, 330, 349, 362].

С животными, с охотой на них связаны и наиболее важные мифологические представления и религиозно-магические обряды пигмеев. Пигмеи верят в лесного духа, хозяина лесной дичи, к которому обращаются с молитвой перед охотой.

Эти мифологические представления не всегда четкие. Лесного духа могут называть различными именами, а иногда смешивают его с другими представлениями — Торе, Мугаса. Так, Мугаса (считающегося творцом мира (?)), связывают с месяцем, а иногда — с лесом и охотой.

У пигмеев бамбути лесное божество, хозяин леса, с которым связывают церемонии инициации юношей, носит имя Торе. Его представляют то в человеческом, то в животном облике (леопард, шимпанзе). Выступая как покровитель инициаций, этот дух лесов, покровитель охоты способствует приобщению посвященных к охотничьей сноровке и мастерству, магической силе и культуре охотничьего лесного божества.

Пигмеи эфе называют лесного духа Мури-Мури. Он живет в глубине леса, у него остроконечная голова [филин (?)], он маленький и весь покрыт волосами. Его мать Мато живет на горе. Она блестит, как солнце, и тот, кто к ней приблизится, умирает. Мури-Мури почитают и боятся.

Как полагает Г. Бауман [67, 178], у пигмеев Северо-Восточного Конго представления о лесном духе Мури-Мури смешаны с представлениями о верховном божестве Торе. Торе, согласно сведениям П. Шебесты, живет в небе. Он убивает молнией, посылает болезни и смерть людям. Он большой и волосатый. Когда он идет через лес, люди слышат его шаги. К нему обращаются перед охотой. Ему приносят жертву — часть сердца убитых животных. Торе создал все, в том числе Пуко-Пуко, первого человека, и деревья. Души — *боруни* («биение сердца») становятся комарами, попадая в рот Торе. Торе поменял местами небо и землю, поместив небо вверх,

а землю внизу, и эфе больше не голодали. Отцом и матерью Торе называют Огбу Оро и Оу Ороро. У отца Торе пигмеи украли огонь.

Отдельные элементы характеристики образа Торе (отделение земли от неба, связь с молнией и др.), как и возведение его в ранг верховного божества, позволяют предполагать влияние (или смешение) соответствующих представлений высокорослых народов [67, 117, 166].

Наличие этого фактора имело существенное значение для бытования и трансформации традиционных представлений пигмеев, что необходимо учитывать при рассмотрении материала. Известны попытки в соответствии с положениями теории прамотеизма (В. Шмидт) усмотреть в пигмейской мифологии, одной из самых архаических в стадильном отношении, существование верховного божества. Однако, как показывают работы исследователя мифологии и религии пигмеев П. Шебесты, подобное заключение вряд ли согласуется с историческим подходом к материалу. П. Шебеста, будучи сторонником теории прамотеизма, тем не менее во многом разошелся с В. Шмидтом в оценке фактов. Отмечая элементы представлений о верховном божестве у пигмеев, П. Шебеста прослеживает их происхождение в стадильно более развитых мифологических системах соседних негрских народов.

Как отмечали исследователи пигмейских племен, почти для всех групп пигмеев было характерно тесное соприкосновение с высокорослыми племенами — использование языка соседей, обмен продуктами как существенный фактор их хозяйства и более сложные формы взаимоотношений, когда пигмеи находились в определенной зависимости от своих высокорослых «хозяев» [33].

Наличие общей лингвистической базы, постоянные тесные контакты пигмеев и высокорослых племен не могли, по видимому, не отразиться и на их духовной культуре. Однако определить степень и характер возможных заимствований, границы проникновения одних представлений в другие, преимущественное [или взаимное (?)] направление заимствований крайне трудно как ввиду недостаточной изученности этих представлений, так и из-за сложности и известной многослойности представлений каждой из этих двух групп (и в особенности негрской).

Однако можно предположить, что многие группы пигмеев переняли у соседних высокорослых племен имена их божеств и (в той или иной мере) связанные с ними представления (ср. образ Торе). Возможность таких заимствований привела к смешению, контаминации, а также сосуществованию собственно пигмейских мифологических представлений с ре-

лигией и мифологией негрских племен. Остановимся на некоторых фактах.

Г. Бауман отмечает, что пигмеи баканго называют свое верховное божество Мунгу, т. е. так же, как древний слой бантуязычного населения этого района, куму-бира. Мунгу создал все. Его отождествляют со змеей-радугой (*амбелема*), к которой, как и к Мунгу, обращаются перед охотой, называя ее «отцом». Возможно, заключает Г. Бауман, опираясь на материалы П. Шебесты, здесь имеет место смешение мифологии пигмеев и их высокорослых соседей, основой для которого послужили мифологические представления пигмеев о змее (по-видимому, тотемического характера) и образ змеи-радуги, играющий большую роль в мифологии бантуязычных народов, населяющих область между реками Уэле и Арувими [67, 116—117].

Пигмеи бинга рассказывают, что первый мужчина был создан пауком, а женщина — дикобразом, который ударил веткой по термитнику, после чего из него вышла женщина [67, 179]. По представлениям эфе, первый человек Пуко-Пуко вышел со своим братом Бефе из скалы [67, 220, 117, 253]. Представление о пауке-демиурге, культурном герое, как и хтонические представления, связывающие происхождение человека с землей, — выход из земли, ямы, скалы и т. п., несомненно, заимствованы у негрских племен, у которых они весьма развиты.

Как считают пигмеи ндака, первый человек — Ламбанеа, явившийся с востока и принесший с собой огонь, пришел от Менго (имя божества соседних высокорослых племен) [67, 117, 356].

Относительно мифологического мотива происхождения огня следует отметить, что существующие представления порой крайне разноречивы. Согласно некоторым из них, происхождение огня приписывается негрским племенам, но наряду с этим встречаются представления, связывающие происхождение огня с пигмеями [67, 354]. Однако для пигмеев, по-видимому, более характерны представления о добывании (краже) огня у животных [тотемических предков (?)]. В то же время для высокорослых народов, в особенности, как справедливо отметил Г. Бауман, для тех, кто занял области, прежде принадлежавшие пигмеям, характерны представления о получении огня у пигмеев, которые, согласно мифам, и были первыми людьми. Так, мифы бена-лулуа рассказывают, что огонь им дали пигмеи батуга, которые были первыми людьми, созданными Фиди-Мукуллу (!) — божеством бена-лулуа [101, 104, 67, 354].

Пигмеям также приписывают изобретение кузнечного де-

ла, ряда церемоний и обрядов, магического искусства, культов. Эти представления чаще всего характерны для суданских народов, достигших сравнительно высокого уровня общественно-исторического развития, создателей средневековых полufeодальных государств и империй. Соответственно и мифологическое понятие «дары культуры» у них шире, включая кроме обладания огнем также и такие достижения, как кузнечное ремесло, знание магии, церемоний и обрядов. Последнее, благодаря институту жречества и высокому уровню развития культов, обусловленным интересами правителей, приобрело большое значение. Что же касается кузнецов, то в мифологии суданских народов им обычно приписывались функции культурного героя, поэтому это занятие было также окружено религиозно-магическими представлениями.

В мифологии ашанти «маленький лесной народ» носил имя *ммоатиа*, у *йоруба* — *иджимере*, в *Дагомее* — *азиза*, у *догонов* — *андумбулу*.

По мифологическим представлениям *фон*, *азиза* живут в чаще, *муравейниках* и на деревьях. От них люди получили знание магии, церемоний («пакт крови» — церемония заключения кровного союза), божества (*водун*). *Азиза* научили людей совершать жертвоприношения для того, чтобы обеспечить охотникам добычу, бесплодным женщинам — детей, больным дать снадобье. Эти представления трансформировались у *фон* в соответствии с уровнем развития их мифологии: *азиза* получили магию от *Маву*, верховного божества, а затем передали *водун* и магию царю *Дагомеи* [114, 11—13; 117, 259, 261—262].

Согласно мифам *догонов*, переселившись в район обитания из Страны *манде*, с юго-запада, *догоны* почти все важнейшие мифологические «открытия» получили от аборигенного населения района — *пигмеев*. Позднее *пигмеев* вытеснили пришедшие с севера высокорослые племена. Они жили охотой, рыболовством и собирательством и обитали в убежищах в скалах и зарослях. *Догоны* называли этих аборигенов «маленький красный народ».

Мифы *догонов* рассказывают, что *андумбулу* («маленькие люди») ¹² были первыми человеческими существами, созданными божеством *догонов* *Амма*. Мифы об *андумбулу*, предках современных *пигмеев*, по словам некоторых информантов, были сообщены *догонам* (жителям *Санга*) людьми, которые жили здесь до них. Как полагают многие исследователи, под этими людьми подразумеваются теллем (ед. ч. — *теллене*, те-

¹² Имя *Andumbulu* (*Antumbulu*) образовано от слов «*ан*» (стяжение от «*аупе*») — «человек» и «*dummulu*» (*tummulu*) — «короткий, маленького роста».

лене). Андумбулу были вытеснены высокорослыми теллем. Изгнанные впоследствии догонами, теллем оставили в святилищах, расположенных в труднодоступных скальных осыпях, культовые предметы, похоронные принадлежности, статуэтки. Согласно мифам, это андумбулу научили теллем кузнечному мастерству и искусству строить жилища в ложбинах между отвесных скал, поднимать в горы материалы с помощью железных цепей, перекинутых над пропастью, магическим словам, которые «помогали» закреплять ветками кирпичи из сухой земли, возводить высокие стены.

Эти сообщения, по-видимому, следует воспринимать как мифологические. Если для аборигенов характерно приписывание мифологических открытий их божествам, духам, предкам, то пришельцы связывают эти же мифологические открытия с аборигенами, что может быть явным историческим несоответствием. В частности, пигмей, не знавшие кузнечного ремесла, естественно, не могли научить этому теллем. Едва ли пигмеям принадлежали и предметы культа, похоронные принадлежности, статуэтки, равно как и институт масок, обряды и церемонии, связанные с культом умерших, поскольку у пигмеев, как и у бушменов, культ мертвых, почитание предков не были развиты.

Вопрос о том, кому принадлежат обнаруженные у догонов образцы скульптуры — собственно догонам или их предшественникам, теллем,— остается спорным. Догоны отказываются от авторства, приписывая статуэтки своим предшественникам. В то же время народ, предками которого, как полагают, были теллем, считается искусными кузнецами, а именно кузнецы и занимались изготовлением скульптуры. Исследователи не располагают точными данными, что у догонов исконно, перед миграцией, было развито это искусство, но нет и данных, опровергающих подобную возможность. Притом существуют образцы скульптуры, иллюстрирующие многие события периода миграции. Но, если догоны и были знакомы с искусством скульптуры до своего ухода из Страны манде, бесспорно, что именно на новой родине оно получило наибольшее развитие. Этому, несомненно, благоприятствовало мастерство народов, населявших до них отроги Бандиагары, а также и то, что на новой родине культовая сторона религиозных и мифологических представлений догонов достигла высокого уровня.

* * *

Тотемические представления в отдельных своих реликтах обнаруживаются и во многих стадияльно более поздних мифологиях. Эти архаические пласты мифологии включаются в

системы верований уже более высокого порядка — культы антропоморфных предков, обожествляемых вождей и царей, политеистические пантеоны.

В частности, мифология догонов, отличающаяся большой сложностью и эклектизмом, наряду с развитыми мифологическими представлениями и культурами, мифологической символикой сохранила и отчетливые черты архаических тотемических представлений. Так, согласно мифам, когда божество догонов Амма создало мир, смерти еще не было. Люди жили до старости, а затем превращались в змей, и ночами змеи-предки появлялись в жилищах людей, чтобы есть и пить. У догонов эти представления осложнились — позднее змеи превращались в духов (*йебан*)¹³.

Тотемические представления включены в основные культы догонов. Так, Бину по своему происхождению — явно тотемический культ. Согласно существующим представлениям, при рождении каждого человека появляется и соответствующее ему животное, которое считается для него запретным [тотем (?)]. В свою очередь, и этому животному соответствует другое запретное животное, его двойник, который также имеет своего двойника, и т. д., так что иногда цепь замыкается. Чтобы объявить о себе потомкам, предок может явиться в облике животного — своего двойника, но иногда и в человеческом облике. Словом «бину» называли и предка, и связанный с ним тотем. Каждая из групп, ведущая происхождение от общего мифического предка, имеет своего бину. Такая группа может объединять множество больших семей.

Один из мифов рассказывает, что некая старуха, достигшая времени своего превращения, удалилась в бруссу, чтобы там принять вид змеи. Сын долго искал свою мать и, не найдя, вернулся домой очень опечаленный, думая, что она пропала. Тронутая его горем и желая показать своим детям, что она хочет оставаться в союзе с ними, старуха вернулась в деревню в виде змеи и в доме своего сына выплюнула камень, который взял выбранный среди ее детей жрец культа, посвященного пропавшей [109, 36—37] (см. Приложения, текст № 12).

Согласно другому мифу, самый старый человек в племени превращался в змею и поедал баранов. Сын старика, застав

¹³ По описанию и мифологической характеристике *йебан* напоминают пигмеев и соответственно мифических андумбулу. *Йебан* — маленькие люди с большими головами. Как самые древние, *йебан* считались хозяевами земли. Их «скот» — дикие животные. От них люди получили огонь и знание кузнечного мастерства. Можно предположить, что речь идет об одних и тех же персонажах, получивших различные названия [в мифах различных племен (?)].

его врасплох, упрекнул отца. Тогда старик-змея, превратившись в антилопу, убежал и скрылся в пещере. Он оставил сыну культовые предметы, предназначенные для святилища и жреца культа (см. Приложения, текст № 12).

Культ Бину посвящен жившим в мифическое время предкам и призван обеспечить их благосклонность к живым. «Бину» означает «ушедший и вернувшийся», «бабину» — «предок, который вернулся» [111, 29; 109, 36]. Прежде люди были бессмертны или после долгой жизни превращались в духов. Когда же появилась смерть, только немногие из очень старых людей могли превращаться, а тела остальных подвергались разложению. Тогда были введены новые обряды, чтобы регулировать силы (*ньяма*), высвобождавшиеся при их смерти. Тем самым возникла опасность для людей, неизвестная ранее, и тогда их предки, не знавшие смерти, вернулись к своему народу, чтобы помочь людям.

Явившись избранному им человеку, Бину передавал ему камень (*дуге*) и различные предметы: деревянную статуэтку, изображающую Бину (*деге*), железный крюк (*гобо*), деревянный жезл (*доммоло*). Люди должны были построить святилище (куда помещали эти предметы) и основать культ своего Бину, выбрав жреца, который носит при себе *дуге* (чаще всего это человек, встретивший Бину). Перед смертью он прячет *дуге*, который должен отыскать его преемник. Регулярные жертвоприношения Бину совершали во время сева и жатвы, чтобы люди могли унаследовать силу и могущество предка, носившего в себе жизнь, так как в его время люди не знали смерти.

Таким образом, культ Бину довольно сложен, в нем тесно переплетены тотемические черты и представления, связанные с предками семьи, рода. Характерным для догонов является сильно развитая культовая сторона представлений.

Представления о змеях-предках включены также в другой основной культ догонов — культ Лебе, первого предка, воскресшего в облике змеи после временной смерти. Следы этих представлений обнаруживаются и в связанной с культом умерших церемонией *Сиги*, одной из существенных частей которой является возобновление вырезанного из дерева изображения змеи — умершего предка.

Тотемические верования были распространены и у других народов группы манде, что отражено и в этимологии названий многих из них: малинке — «люди гиппопотама», мирианка — «люди питона», манде — «люди ламантина», одно из толкований имени бамбара — «люди крокодила». Тотемические представления получили, в частности, отражение в сказании о Сундьяте, герое мандингского эпоса [44]. Сундья-

та — историческая личность, правитель из царского клана мандингов Кейта, положил начало могуществу средневекового государства Мали. Он возглавил борьбу племени мандингов с завоевателями сосо и освободил свою страну (середина XVIII в.).

Тотемические представления народов Западного Судана (в соответствии с характером религии и мифологии этих народов, обусловленным развитыми социальными отношениями) нередко имеют модифицированную форму. Так, например, змеи, первоначально считавшиеся тотемами отдельных родов, племен, у некоторых народов Западного Судана становятся покровителями одного из городов средневекового государства Ганы — Вагаду. Согласно тексту эпического предания, цари Сисе, правящие страной Вагаду, были могущественнее всех. Но с тех пор как один из рода Сисе нарушил завет предков и умертвил покровителя города — змея Биду, влияние царей этого рода стало падать, и во времена Сундьяты они платили дань Сумаоро, которого впоследствии победил Сундьята [44, 65—66].

Дошедшие до сегодняшнего дня отголоски тотемических представлений сохранились в некоторых обрядах и обычаях. Так, люди клана Кейта не должны употреблять в пищу мясо льва, курума — мясо пантеры и т. д. Нарушение подобных запретов, называемых *тана* и связанных с тотемическими верованиями, как полагали, могло повлечь за собой смерть. Как повествует сказание, *таной* Сумаоро, эпического противника Сундьяты, был белый петух. Сумаоро оставался неуязвимым до тех пор, пока Сундьята не поразил его стрелой с наконечником из шпоры белого петуха. И хотя стрела лишь задела плечо Сумаоро, так что шпора едва его царапнула, Сумаоро почувствовал, что силы его покидают. Он был побежден магической силой стрелы [44, 108—109, 118, 120].

Тотемической «родословной» Сундьяты отводится большое место в посвященном ему эпическом цикле. Двойником (духом-покровителем) матери Сундьяты считается буйвол, покровителем рода его отца — лев. Эти тотемические представления, включенные в эпическое сказание, претерпевают, однако, в соответствии с законами художественного творчества определенные изменения. Так, тотемическая природа матери Сундьяты послужила основой для разработки мотива о «чудесной жене», характерного для волшебной сказки. Этот мотив предстает здесь в самом арханчном варианте.

Царю Магану Кон Фатта, славившемуся своей красотой, предначертано жениться на Соголон, девушке из страны До, которая «будет матерью того, кто сделает имя мандингов навеки бессмертным». Однако избранница — девушка са-

мая безобразная, какую только можно себе представить: она уродлива, горбата, с глазами навывкате. Соголон Горбатая, или Соголон Кедью, будет необыкновенной женой, если только царю удастся овладеть ею. Но пока царь не обратился к магическим средствам, его попытки оставались тщетными: «Меня испугала эта девушка. Я даже сомневаюсь, что она человеческое существо. Когда я приближался к ней ночью, ее тело покрывалось длинной шерстью, и это наводило на меня ужас. Всю ночь я призывал своего двойника, но он не смог подчинить себе двойника Соголон» [44, 26, 29, 33—35].

Выбор «худшего по видимости», типичный для сюжета волшебной сказки, сочетается в данном случае с животной природой невесты. На необходимость такого выбора указывает старуха (тип сказочного «помощника») в благодарность за доброту охотника, давшего ей еды. Но старуха как раз и оказывается тем буйволом, двойником Соголон, который опустошает страну До. Старуха-буйвол открывает охотнику магические средства, с помощью которых ее можно убить. Впоследствии, как рассказывают, жители страны До возвели большой курган на том месте, где буйвол испустил дух. Старуха-буйвол — сестра царя страны До, и те опустошения, которые она причиняла, — ее месть брату за то, что он лишил ее доли в наследстве.

Таким образом, в этом эпическом сказании тотемические представления, хотя они еще достаточно ясно очерчены, уже перерабатываются в фантастические, сказочные мотивы. Если в образе матери Сундьяты эти представления сохранили свою тотемическую природу, то для Сундьяты они служат, скорее, средством художественной характеристики образа. Тотемические наименования Сундьяты в тексте эпического сказания — «лев», «буйвол» — становятся «хвалебными именами» Сундьяты, своего рода эпитетами, выполняя роль художественных средств: «сын буйвола, сын льва» [44, 17]; «лев страны мандингов» [44, 19]; «ребенок-лев, ребенок-буйвол» [44, 38]; «сын женщины-буйвола» [44, 51, 97, 104, 120, 126]; «в восемнадцать лет у него было величие льва и сила буйвола, властный голос, огненный взор и железная рука» [44, 92]; «у тебя сила и величие льва, могущество буйвола» [44, 117].

О том, что тотемические имена Сундьяты переходят в разряд эпитетов, свидетельствует то свободное обращение с ними, применительно к развитию сюжета, которое характерно для этого эпического сказания. Многие черты Сундьяты позволяют отнести его к «чудесным» героям: он наделен сверхъестественными способностями, необыкновенной силой, магическим знанием, у него характерное для «чудесного» героя:

детство. Сундьята калека; он не мог ходить и волочил ноги по земле. Он немощен, но необыкновенно прожорлив. Голова его так велика, что, казалось, ему трудно держать ее. Он во всем отличался от других детей: он мало говорил, и суровое лицо его ни разу не осветилось улыбкой [44, 41]. Немощность Сундьяты давала повод первой жене его отца, отнявшей у Сундьяты его наследственные права, издеваться над ним: «Лучше обыкновенный сын, что ходит на двух ногах, чем лев ползающий» [44, 42]. Когда пришел «великий день» и Сундьята пошел, гриот Сундьяты призывает его: «Встань, львенок, зарычи, пусть заросли знают, что у них есть хозяин» [44, 49]. Его первые шаги были шагами великана. Гриот его шел следом и кричал: «Дорогу! Дайте дорогу! Лев пошел! Антилопы, прячьтесь, лев идет!» [44, 50].

Когда Сундьята вступает в бой с воинами Сумаоро, рассказчик говорит о нем: «Он был подобен льву среди перепуганных овец» [44, 95]. Сын Сумаоро, вернувшись с остатками разбитого войска, сказал отцу: «Отец, он опаснее льва. Ничто не может противостоять ему» [44, 96].

Гриот Сундьяты говорит ему: «Узнав о победе в Табоне, я понял, что лев разорвал свои цепи» [44, 109].

* * *

Использование элементов тотемических верований для обоснования сравнительно более поздних типов представлений (в частности, тотемическое происхождение царя в культе обожествляемых царских предков) известно многим африканским народам, у которых культ царских предков получил достаточное развитие. Это явление мы наблюдаем в мифологии народов — создателей государств Межозерья, бассейна Конго, Западного Судана. У фон (Дагомея) члены царского рода носили название «дети леопарда» (Агассуви). О происхождении клана Агассуви существует множество легенд и преданий, общим для которых является обоснование «звериного» происхождения мифического предка царской династии, потомки которого из-за династических распрей впоследствии были вынуждены покинуть страну. Основателем царской династии считался Агассу (или Агазу), родившийся от леопарда и жены царя (вариант — царь и леопард). Агассу стоял во главе мифологического пантеона фон, а верховный жрец его культа являлся одновременно главой всего жречества Дагомеи [118, 92—94; 81, 74—77] (см. Приложения, текст № 30).

В мифологии фон важное место занимает образ змеи-радуги Айдо-Хведо, которая первоначально выступала, по-видимому, как демург. Особо почитали змею как мифического

предка клана в Вайдах, где существовало специальное святилище, выстроенное вокруг большого хлопкового дерева. В нем находилось много змей боа, которым позволялось ползать вокруг, но если их обнаруживали в доме или в отдалении от святилища, то обращались к жрецу, который должен был заставить их вернуться в священное убежище. Встретив змею, все должны были падать ниц и целовать землю [99, 109]. Царь и подданные в Вайдах совершали жертвоприношения питонам; их запрещалось убивать; девушки считались их «женами» [117, 245]. Как полагают, после завоевания Вайдах Айдо-Хведо вошла в мифологический пантеон Дагомен.

Змея-радуга Айдо-Хведо считается наиболее важной, так как она появилась первой. Значение имени Айдо-Хведо объясняют так: «ты была создана прежде, чем были созданы земля и небо», или «ты находишься одновременно и в земле, и в небе». У Айдо-Хведо нет семьи, она всегда была одна. Иногда говорят, что Айдо-Хведо пришла вместе с первыми людьми — мужчиной и женщиной. Когда творец [Маву (?)] создавал мир, его повсюду носила в пасти змея, его слуга.

Передвигаясь по земле, Айдо-Хведо создала поверхность земли такой, какая она сейчас. Горы — это экскременты Айдо-Хведо, поэтому в них находят богатства. Создав землю, творец увидел, что на ней слишком много всего: гор, деревьев, больших животных. Чтобы эта тяжесть не упала в море, Айдо-Хведо должна была свернуться кольцом, закусив свой хвост, и лечь под землю, как подушечка для переноски грузов на голове. Так как Айдо-Хведо не любила жару, творец поселил ее в море. Ее пища — железо, которое делают по приказанию творца красные обезьяны, живущие в море. Когда Айдо-Хведо шевелится, чтобы устроиться поудобнее, происходят землетрясения. Если у обезьян не останется железа, Айдо-Хведо будет нечего есть и ей придется кусать свой хвост. Тогда земля, которая была уже и так перегружена, а теперь стала еще тяжелее, соскользнет в море, и настанет конец мира.

Когда Айдо-Хведо всплывает на поверхность воды, она отражается в небе радугой. Говорят также, что существуют две Айдо-Хведо: одна из них живет в море, а другая — на небе (радуга), по ней молнии попадают на землю. Некоторые считают этих двух Айдо-Хведо близнецами [117, 245—250; 118, 135—136].

Включенная в мифологический пантеон фон, Айдо-Хведо уступает свои первоначальные качества демиурга Маву. Айдо-Хведо сопровождает Маву-творца, носит его в пасти, она — его слуга. Сыну Маву, громовнику Хевизо, она помогает при-

ходить на землю. Как считают посвященные, Айдо-Хведо — «набедренные повязки Маву, разложенные для просушки» [114, 143].

* * *

В разной степени тотемические представления сохранились у бантуязычных народов Тропической и Южной Африки — суто, ила, шона, чвана, тсонга, зулу, коса, каонде и др. Следы этих архаических представлений обнаруживаются в их мифах и сказках, обычаях и установлениях их общественной жизни.

У суто, например, племя и глава племени носили имя тотемного животного [157, 70]. Тотемная организация рода сохранялась у шона. Каждый род получал название по своему тотему — *мутупо*. Как и у суто у шона существовали связанные с тотемами пищевые табуации и различные запреты, касающиеся брачных отношений. У многочисленных племен группы чвана (около двадцати пяти) каждое племя имеет свой тотем — *серете* [157, 77]. Вождя называют «человек, который произошел от скота» (Мосwadikgomo). Это выражение иногда употребляется как приветствие вождю.

У венда существует не встречающийся у других юго-восточных банту «камень предков», представляющий духов предков. Камень этот называют «бык». Среди скота выделяют определенное животное — бык предков: *макхулу* — «дедушка». Когда созревает сахарный тростник, ему приносят жертву и произносят молитву: «Ешь этот цветок с радостью, дедушка, и оставь нам стебель, чтобы мы также ели с радостью в сердце». Если *макхулу* умирает, его заменяют взятым из реки камнем. Каждая семья также имеет посвященного предкам быка предков [157, 127—128]. Это соответствует *ликаби* (животное, посвященное предкам) у свази. Его нельзя убивать. Когда вождь обращается к предкам, он делает это в загоне для скота. Для жертвоприношения выбирают животное, которое пасется возле *ликаби*.

Реликты тотемических представлений обнаруживаются также у каонде. Ф. Мелланд, проживший среди народов банту более двадцати лет, приводит следующее сообщение: у предков Мулонга и Мвинамбузи было очень много детей, которые сами выбрали себе имена — по названиям того, что они вокруг себя видели. Так, один назвал себя Чулу (*chulu*) — «Муравейник», другой — Мбова (*mbowa*) — «Гриб», третий — Мулонга (*mulonga*) — «Вода», четвертый — Касака (*kasaka*) — «Просо» и т. д. Имена детей первой пары остались как тотемы: потомки Касака, например, известны как Бенакасака. Мелланд отмечает, что наименования тотемов часто яв-

ляются архаичными и не употребляются как современные обозначения предметов. Так, например, эпоним тотема у каонде — «kasaka», а название проса — «tebele». В то же время у родственников им вемба «masaka» (ед. ч. -isaka) употребляется в значении «просо». А слово «kashya», служащее у каонде названием антилопы, у вемба является эпонимом тотема, антилопу же они называют «trotbo» [146, 31—32, 249—250].

У ила, по свидетельству Э. Смита и А. Дейла [171, 293—294, 349], животное-тотем не убивали и не употребляли в пищу, от тотемных животных не пили даже молока, так как считалось, что это — «человек», родственник, почитаемое существо — *мулему*. Однако уже в начале века этот обычай начал отмирать, молодежь не соблюдала его, в особенности если такими тотемами оказывались пригодные в пищу животные.

Одна из этиологических сказок ила рассказывает о том, как люди клана банконтве превратились в павианов: они были очень ленивыми и не хотели возделывать поля, а предпочитали воровать плоды. Они посылали на поле «разведчика», который, обнаружив, что хозяина нет поблизости, приносил им маис, а затем вел их на поле. Членов клана банконтве называют иногда ворами и павианами. С другой стороны, павианов часто называют банконтве. Согласно мифологическим текстам, многие кланы ила носили тотемические наименования: банампонго («козы»), батембози («шершни»), бананкаламо («львы») и т. д. [171, 20].

Явственные следы тотемических представлений обнаруживает текст ньяса о Тангалимилинго [64, № 113] (см. Приложение, текст № 8). Когда Тангалимилинго с другими юношами охотился в лесу, его проглотил самец антилопы. С тех пор антилоп не убивают, так как однажды антилопа была Тангалимилинго. Можно предположить, что текст тесно связан с инициацией мальчиков: уход юношей в лес, проглатывание сверхъестественным животным, возвращение в деревню.

Тотемические представления были, по-видимому, широко развиты у ронга, мифологии которых известен сюжет о девушке и родовом тотеме. Мифологические сказки этого типа рассказывают о нарушении обычаев, связанных с тотемическими верованиями, и его последствиях.

Девушка, выйдя замуж, отправляется в деревню мужа и просит своих родителей дать ей с собой их родовой тотем. Родители сначала не соглашаются: «Как же так? Тебе известно, что вся наша жизнь зависит от него. Здесь мы его хорошо кормим, заботимся о нем. Что ты станешь делать с ним на чужой стороне? Он будет голодать. Он умрет, и мы все умрем вместе с ним». Девушка настаивает, и родители вынуждены

согласиться. Однако их опасения сбываются. Муж убивает тотема — и жена и весь ее род умирают [131, 253; 54, 60].

Этот сюжет оформляется, очевидно, уже в эпоху распада тотемических верований и представлений. В мифологической сказке, где таким тотемом является буйвол Матлангу-Ва-Либала, не только девушка, требующая отпустить с ней тотема (чтобы он помогал ей в хозяйстве), нарушает обычай, но и ее жених. Он выступает против установленных норм — отказывается от невест, выбранных его родителями, и сам находит себе жену; в нарушение обычая он сам относит брачный выкуп родителям своей невесты и т. д. Таким образом, сказки на этот сюжет как бы призваны укрепить установленные нормы общественного поведения, которые, по-видимому, перестали восприниматься как необходимые.

Тотемические представления прослеживаются также в многочисленных сказках о животных-помощниках, об оборотнях (женихи-гиены), в сказках на сюжет о животной супруге. Например, в сказке суто рассказывается, как один бедняк (из клана диких мышей) чудесным образом нашел себе жену (из клана страуса), принесшую ему богатство и власть, но, нарушив брачное условие — запрет называть жену «дочерью яйца страуса», он всего лишился [125, 259—262].

К пережиткам тотемизма относятся также представления о том, что духи предков воплощаются в животных (например, в змей — у коса, зулу, свази или в змей и львов — у племен групп суто — чвана, венда — шона) [157, 128]. Возможно, первоначально эту способность воплощения распространяли на всех представителей данной тотемной группы, но с развитием социальной дифференциации внутри общинно-родового строя стали приписывать ее вождям с целью укрепления их власти и авторитета.

Интересно отметить следы тотемических представлений в образе Мвари у народов группы шона, населяющих между речью Лимпопо — Замбези. Характер этого божества — предка с сильно выраженными чертами громовника — соответствует уже сравнительно поздним мифологическим представлениям. Но среди хвалебных имен Мвари (которые, как правило, отражают содержание представлений об их носителе) встречаем и такие, как «Слон», «Большой павиан» [170, 12]. Обращает на себя внимание преемственность представлений — имена тотемных животных теперь употребляются как почетные наименования Мвари. Подобная контаминация архаических и сравнительно поздних представлений очень характерна (ср. мифы пигмейских племен, догонов).

Мифы многих бантуязычных народов свидетельствуют о существовании у них культурного героя зооморфного типа,

имеющего облик того или иного животного, носящего его имя и т. п. Этот мифический тотемический предок, часто тотем-эпоним, патрон племенных инициаций, учредитель различных обрядов и обычаев, не пользуется, однако, культовым почитанием и является, по-видимому, наиболее древней разновидностью культурного героя. В то же время это один из его наиболее устойчивых типов. Он встречается как у наиболее отсталых в общественно-историческом развитии бушменов (богомол), так и у народов Западного Судана (паук), знавших средневековые полуфеодальные государственные образования. Подобные представления распространены у всех африканских народов¹⁴, известны они и бантуязычным народам Тропической и Южной Африки. Так, у различных племен яо-функции культурного героя выполняют хамелеон, слон, у бени-марунгу — муравьед, [трубказуб (?)], у тсонга — черепаха, у ила — черепаха, оса, у руанда, народов Конго — собака, у фиоте — паук и т. п. Со временем зооморфный культурный герой оттесняется на второй план более поздними мифологическими представлениями о предках, небесных божествах, громовниках и т. п. При этом ему часто отводится роль помощника демиурга, посредника между предками (или божеством) и людьми, посыльного от божества к людям и т. п.

В роли зооморфного культурного героя часто выступает собака. Г. Тэгнеус считает даже, что собаке как зооморфному культурному герою принадлежит самое большое место в общеафриканской мифологии. У конде, сандаве [103, 356; 88, 144], локеле, доко, гомбе, бвака, нбунду, бунза, бена-лулуа, сонге, кусу [141, 39] и др. собака приносит людям огонь. Руанда приписывают собаке роль помощника в процессе сотворения [121, 217].

Нередко такими помощниками-посредниками, участвующими в создании человека, оказываются птицы. Так, птица Налунгвана (вид трясогузки) у луйи советует божеству, как создать человека [126, 125]. В мифе чокве голубь указывает людям место, где находятся плоды земли [182, 173]. У ламба [120, 148] есть миф, согласно которому Леза вскоре после создания дал две калebasы медовой птице. В одной из них были все виды полезных растений, в другой — животные¹⁵.

В мифе яо [61, 55] в характерной роли зооморфного культурного героя выступает слон. Миф повествует, что вышедший из древнего леса первый человек взобрался на спину слона, который показал ему всех животных, дал ему дикого ме-

¹⁴ Таковы представления о Туле у азанде, Тере у банда, Сето у манджиа (ср. также Мба у буа, Нвене у могованди, Азапане у [ма]нбету-кере, медье и попон, Лех у барамбо и др.).

¹⁵ Подобный миф знают также каонде [146, 157].

да и сделал первого человека великим охотником. Впоследствии первый человек женился на женщине из страны слона, и они стали прародителями народа яо, который прежде жил только охотой и назывался «вантопе».

Согласно другому мифу яо [193, 243], хамелеон поймал плетеной вершей первую человеческую пару, которую он по приказанию божества Мулунгу вырастил и многому научил, в том числе добыванию огня трением. Но потом люди прогнали его головешкой, и он убежал в небо по паутине. В наказание люди должны быть после смерти его рабами.

Роль посредника между богом и людьми в особенности характерна для хамелеона в мифах бантуязычных народов о происхождении смерти. Хамелеон послан божеством с поручением передать людям, что они должны жить вечно. Но его опережает посыльный с сообщением о том, что люди смертны. Так из-за своей медлительности и нерасторопности хамелеон становится виновником того, что смерть приходит в мир, поэтому люди ненавидят его. Когда девушки встречают хамелеона, они ловят его и, бросая табак в его шипящий рот, поют: «Почему ты опоздал, о! Почему ты опоздал; если бы ты не мешкал так долго, мы бы не умирали» [60, 22].

В одном из мифов бени-марунгу в роли зооморфного героя выступает трубкауб. Согласно мифу, на темной и мертвой первобытной земле жил только мтумби (трубкауб). Как-то, отправившись со своей собакой на охоту, он последовал за крысой в земляную нору и обнаружил там город Леза (имя божества). Мтумби получил там первую человеческую пару, солнце, луну и огонь [129, 555]. Таким образом мтумби, животное, которое связывают с предками, получает дары культуры из «нижнего мира» (мир предков). Кроме того, здесь вводится Леза, который является божеством, совмещающим черты предка и небесного божества.

Нередко в мифах на этот сюжет действующим лицом вместо зооморфного героя является «охотник» или «один человек». Так, согласно одному из мифов камба, юноша, охранявший поле, преследует дикобраза в его норе и попадает в «нижний мир». Дикобраз оказывается матерью героя, которая дает ему табак. Так на земле появился табак [138(II), 83]. В мифах ирамба духи «нижнего мира» научили человека, как приносить жертвы предкам. Возвратившись, герой рассказывает об этом людям [67, 91, 92].

Таким образом, с развитием культа предков, получившего у банту (как, впрочем, и по всей Африке) очень широкое распространение, деяния, типичные для культурных героев, — добывание огня, злаков и прочих культурных благ, — начинают связывать с предками. «Охотник» или «один человек»

приносит из «нижнего мира», от предков, огонь и другие элементы культуры. В мифологиях, где получает распространение образ небесного божества, громовника, зооморфный герой, уступивший этому божеству роль творца, становится его помощником, посыльным, посредником и пр.

Тотемизм, уступив место исторически более поздним представлениям, часто используется при оформлении этих последних. Предки, обожествляемые вожди, цари носят зооморфные наименования как «хвалебные» имена, тотемические мифы включаются в циклы мифов, связываемых теперь с обожествляемыми вождями и царями.

Так, в мифологии ганда, основавших в Межозерье древнее государство, мифическому царю Кинту, родоначальнику царской династии, в числе прочих деяний приписывают и распределение тотемов между кланами. Согласно мифу, в царствование Кинту весь народ жил охотой и сам Кинту был искусным охотником. Когда животных стало меньше, Кинту с общего согласия своего народа заявил, что определенные виды животных будут отныне табу для определенных семей: они не должны есть эти виды животных, так как это их тотемы [140, 45].

О сохранении тотемических представлений в подобных случаях можно говорить только условно. Утрачивая внутреннюю связь с тотемическими верованиями, эти представления могут быть причислены к тотемическим лишь по внешнему сходству: так, пищевые табу в легенде ганда о Кинту объясняются не тем, что нельзя есть «мясо» своего предка, воплощенного в определенном виде животных, а необходимостью регулирования и потребления дичи, практическими хозяйственными нуждами и т. п.

ГЛАВА II

АНТРОПОМОРФНЫЕ ПРЕДКИ В РОЛИ ЦЕНТРАЛЬНОГО МИФОЛОГИЧЕСКОГО ПЕРСОНАЖА — ДЕМИУРГА, ПРАРОДИТЕЛЯ, КУЛЬТУРНОГО ГЕРОЯ. КУЛЬТ ПРЕДКОВ И ЕГО МОДИФИКАЦИЯ — ОБОЖЕСТВЛЯЕМЫЕ ПРЕДКИ ВОЖДЕЙ, ЦАРЕЙ

Зооморфные предки, характерные для архаических тотемических верований, в стадияльно более развитых мифологиях уступают место антропоморфным родовым предкам, представления о которых зарождаются на почве патриархально-родового строя. Многие исследователи справедливо называют

Африку классической страной культа предков. Действительно, эти представления получили здесь очень широкое распространение, и центральным мифологическим персонажем у многих народов Тропической и Южной Африки является предок — демиург, прародитель, культурный герой.

Тип этого мифологического персонажа отчетливо представлен у народов языковой семьи банту Юго-Восточной и Юго-Западной Африки — зулу, коса, свази, венда, шона, суто, чвана, гереро. В мифологических и религиозных представлениях этих земледельческих и скотоводческих народов, находившихся на разных стадиях разложения родо-племенного строя, отмечены в разной степени следы и пережитки тотемизма (чвана, венда), отголоски матриархальных отношений, однако основным для них является почитание родовых предков по мужской линии.

Наиболее характерный тип культурного героя-предка представляют мифологические образы Мукуру и Ункулункулу у гереро и зулу. Имя Мукуру (от «куру» — «старый») у гереро означает «очень, очень старый», «прапредок», «старик», «предок» (форма мн. ч. «овакуру» означает «институт предков») [67, 23; 157, 144, 166]. Ту же этимологию можно проследить в имени Ункулункулу (от «кулу» — «старый»). Именно с Мукуру и Ункулункулу связывают гереро и зулу свои мифы о сотворении. Согласно мифу, первые люди, т. е. Мукуру и его жена, вместе с крупным рогатым скотом вышли из священного дерева Омумборомбонга (*Combretum primigenium* Marl) [122, 75—76]. Это дерево предков является одним из объектов культа Мукуру [67, 24]. В некоторых вариантах Мукуру не отождествляется с первыми людьми. Он повелел людям и животным выйти из дерева, а птицам и рыбам — из горы [157, 144, 195]. Мукуру не только демиург, но и культурный герой: он ввел жертвоприношения, табу, обрезание, церемонии инициации, передал своим потомкам священную утварь.

Аналогичную характеристику имеет Ункулункулу зулу (см. Приложения, текст № 10). Один из мифов рассказывает, что Ункулункулу и его жену породил тростник (связь: тростник — предки) [76, 42—44]. Согласно другому мифу, выйдя из тростника, Ункулункулу сам как двуполое существо порождает первых людей. Так же, как и Мукуру, Ункулункулу в некоторых вариантах не отождествляется с первыми людьми, он «вызывает» их. Ункулункулу научил людей производить огонь, пользоваться орудиями, возделывать поля. Он показал людям скот и сказал, что можно есть его мясо и пить молоко. Ункулункулу установил обрезание и научил людей, как обращаться молитвы к духам. Он дал название всему существующему

щему. Так, Ункулункулу «взглянул на солнце и сказал: „Это факел, который будет давать вам свет, чтобы вы могли видеть“. Он взглянул на огонь и сказал: „Разожги его и стряпай, и обогревайся, и ешь мясо, приготовленное на огне“» [76, 5, 40—41; 189].

Мукуру и Ункулункулу, выступающие прежде всего как мифические первопредки, первые люди, не пользуются культовым почитанием. Наименования мукуру и ункулункулу приложимы также к предкам вообще¹. Недавно умерший почитаемый предок (вождь), как и живущий верховный вождь, также обозначался как мукуру. Соответственно и упомянутое «дерево предков» почитали как самого древнего предка и как последнего из умерших вождей. Каждый живой вождь именовался Мукуру как заместитель предка. Этот живой Мукуру (вождь) поддерживал обычаи, основанные первым Мукуру, обладал властью над дождем и величайшей властью в племени [72, 21]. То же можно сказать и об Ункулункулу [192, 21; 157, 150—154].

В XIX в. в Южной Африке возникли примитивные военно-демократические межплеменные объединения (у зулу, матабеле, макололо). С объединением родов и близкородственных племен ведущее положение в культе предков начинает приобретать предок главенствующего вождя. Так, ункулункулу вождя Чака, ставшего во главе конфедерации родственных племен (1818—1828 гг.), стал рассматриваться как предок всего зулусского народа.

Мифологии суто — чвана известен Моримо (также Муримо, Модимо, Молимо, Млимо) — прапредок, первый человек. Имя Моримо означает «дух предка» (мн. ч. — «баримо»). Согласно тексту, записанному миссионером Р. Моффатом (1842 г.), Моримо вышел из пещеры вместе с первыми людьми и животными. Еще сегодня можно увидеть следы его ног [147, 212]. Миссионер Ролланд (1844 г.) приводит другой вариант, согласно которому Моримо живет в земле. Он заставил все племена выйти из тростникового болота. Каждое племя получило свой тотем [157, 202]. Таким образом, характеристика Моримо аналогична характеристике Мукуру, Ункулункулу

¹ Существовала определенная градация духов умерших соответственно времени их смерти. Наибольшее почитание было принято оказывать недавно умершим как наиболее тесно связанным с живыми членами группы, к ним и обращали непосредственно просьбы, молитвы и жертвоприношения, которые, как полагали, передавались затем по цепочке более отдаленным предкам вплоть до «самого древнего» — Ункулункулу (у зулу). Непосредственно самому Ункулункулу никаких молитв и жертвоприношений не посвящается. Каждая семья, род имеют своего ункулункулу — наиболее отдаленного предка, известного данной семье, роду.

и других предков. Но в более поздних записях, относящихся к XX в. (Браун, Вильямс), Моримо выступает уже как «небесное божество». (Следует отметить, что этим термином обозначалось божество типа христианского.) Таким же «небесным божеством» считает Моримо Г. Бауман [67, 31]. Однако, как справедливо отмечали некоторые исследователи (Коллауэй, О. Петтерсон [157, 201—202], Э. Дамман [85, 450]), Моримо следует считать предком, а его «небесный» характер является, по-видимому, вторичным, более поздним добавлением, что могло объясняться, с одной стороны, сильным христианским влиянием, а с другой — смешением представлений о предке Моримо с представлениями о так называемых грозовниках.

Ункулункулу знают также коса, но у них он (как это часто свойственно заимствованным божествам) играет подчиненную роль по отношению к исконному божеству. Поэтому коса считают Ункулункулу «только первым человеком, которого создал Утиксо, но Ункулункулу скрыл своего создателя от людей, так что коса верят теперь в Ункулункулу как в создателя»².

Наряду с представлениями об Ункулункулу у зулу существуют также представления об Умвелинканги и о «господине неба».

По сообщениям Коллауэя, Умвелинканги заставил расти траву и деревья, он создал всех диких животных и скот, змей, птиц, воду и горы. Он сделал тростник, тростник породил Ункулункулу и его жену. Ункулункулу породил людей [76, 42—44]. Г. Бауман считает Умвелинканги самостоятельным и отличным от Ункулункулу персонажем, существующим наряду с ним. Умвелинканги — бог-творец, в то время как Ункулункулу — первый человек (который «вышел» [157, 25]). О. Петтерсон отмечает, что имена Умвелинканги и Ункулункулу упоминаются синонимически как обозначения одного и того же персонажа. Этимологию имени Умвелинканги (также Умвелинканки, умВелинканге, Вилленанги) О. Петтерсон связывает с глаголом «вела» — «появляться», «происходить»,

² См. [67, 24]. Однако, по мнению О. Петтерсона, имя Утиксо (uTixo, uThixo, uTikho, Thiko) было, в свою очередь, заимствовано коса у готтентотов (от Tsui/Goab с вариантами Tikwa и Thiqoa). Это имя обычно переводят как «раненое, воспаленное колено» [рождение из колена (?)]. Утиксо — первый предок, он существовал в самом начале. Утиксо вышел из моря и заставил «выйти» людей. О. Петтерсон считает даже, что это готтентотское слово как обозначение божества попало к коса через посредничество миссионеров, а именно миссионера Вандеркемпа. Это имя было неизвестно вплоть до первых десятилетий XX в., а затем широко распространилось. См.: [157, 139, 140, 148, 150].

«выходить» и словом «нканге» — «тот из близнецов, который появился первым» [157, 141]. Можно предположить, что Умвелинканги и Ункулункулу являются (фратриальными) близнецами. По мнению Г. Баумана, Умвелинканги первоначально отождествлялся с «господином неба», а затем, после слияния Умвелинканги с Ункулункулу, уступил ему свои созидательные качества, сохранив за собой только чисто небесные элементы и выступая теперь как божество грозы [67, 26]. Однако такое объяснение в конечном счете ведет к признанию некоего типа изначально существовавшего верховного божества небесного характера. Очевидно, «господин неба» является персонификацией сил природы и должен рассматриваться в одном ряду с громовниками (Нгаи, Леза). Этот персонаж нельзя смешивать с предками, хотя предки, как имеющие власть над дождем, и обожествляемые персонифицированные явления природы — гром, молния, гроза — имеют определенные точки соприкосновения, а следовательно, наличествуют и возможности для сближения этих представлений.

У гереро существуют также представления о Карунга, которого считают отцом предков [67, 26]. Но, по-видимому, это — случайное сближение представлений, так как, хотя гереро и знают Карунга, или Нджамби-Карунга, за этим именем стоит образ, отличный от Мукуру. От Нджамби-Карунга исходят дождь, гром, молния.

Нджамби-Карунга «не имеет отца, он не человек, он живет в небе, он делает только благо, поэтому мы не приносим ему жертв» [67, 23]. По-видимому, Г. Бауман прав, когда считает, что имя Карунга было перенято гереро у амбо вместе с частью представлений. Как новое заимствование, Карунга был отождествлен с известным гереро первопредком Мукуру. Другая часть этого имени (Нджамби) была, вероятно, заимствована гереро у других народов во время миграций с северо-востока на юго-запад.

Мифологические образы Мвари у венда и шона, Мулунгу, известного многим народам семьи банту Восточной Африки, и отчасти Калунга у народов Западной Африки являются более сложными, сочетая черты культурных героев — предков и грозных божеств, громовников. Однако черты предка в их характеристике являются преобладающими. Мвари (также Мвали, Мнвали, Унвали, Моари, Моали, Мнари) у венда и шона первоначально выступал, по-видимому, как предок, прародитель — образ, характерный для мифологии многих бантуязычных народов Южной Африки — гереро, суто, зулу и др. Имя Мвари означает «отец», «породивший» [73, 121; 67, 31; 157, 143]. Мвари называют *мудзиму* (*mudzimu*). Это слово употребляется в значении «божество». Мвари живет на горе

предков, в пещере предков, в месте погребения предков. Его барабан является барабаном предков. Характерна и типичная для предков сторона деятельности Мвари — дождедатель. Чтобы получить дождь, обращаются к Мвари и приносят в жертву черный скот (черный — ритуальный цвет дождя). Мвари дает людям плоды. Он может покарать засухой. Предки-мудзиму и цари, рассматриваемые как посредники между Мвари и людьми, просят у Мвари дождя. Созидательная деятельность Мвари протекает в рамках, характерных для культурных героев-предков: Мвари произвел первых людей на дне мифического озера Дзивоа, затем первые люди породили человечество и растения в подземных водах [67, 169]. Таким образом, на связь Мвари с предками указывают многочисленные детали его характеристики.

Однако некоторые исследователи-африканисты выступают против толкования Мвари как предка. Так, Г. Бауман считает, что Мвари «не является обожествляемым духом предка. Он был здесь с самого начала». По его мнению, Мвари шона (т. е. народов, населяющих междуречье Лимпопо — Замбези: каранга, розви, коре-коре, ндау, зезуру, ньика, ремба и др.) характеризуется как «типичный бог дождя и грозы» [67, 28]. По всей вероятности, Г. Бауман склонен причислять и Мвари к числу исконных «небесных» верховных божеств, существовавших, по его мнению, в африканской мифологии. Г. Сикар, хотя и признает Мвари обожествляемым предком, однако, на наш взгляд, привносит в толкование этого мифологического образа черты, не обоснованные существующими материалами. Г. Сикар видит в Мвари едва ли не тождество библейскому Яхве. Культ Мвари он считает остатком древней религии, занесенной с Ближнего Востока и смешавшейся с местными африканскими представлениями о культуре предков³.

Образ Мвари во многом сопоставим с образами культурных героев — мифологических предков. Однако по сравнению, например, с Ункулункулу, Мукуру, Моримо Мвари выступает как уже в значительной степени обожествляемый персонаж. Мвари стоит в центре организованного культа. Он имеет жрецов (наследственное жречество) и посвященных ему жен. Представления о Мвари как обожествляемом предке соответствуют более высокой организации общества у племен шона, создателей государства Мономотапа. Культ Мвари служит интересам выделяющейся из племени группы правителей, вождей, осуществляющих религиозную власть и во-

³ О. Петтерсон также, по-видимому, разделяет предположение Г. Сикара [157, 195].

обще верховную власть в племени. Вождь управляет страной от имени Мвари. Земля принадлежит Мвари, он дал ее вождю племени. От Мвари произошел первый вождь. В приводимых Г. Сикаром текстах Чилуме, самый добродетельный из сыновей Мвари, по его повелению становится во главе народа. Чилуме получает от Мвари приказания и дары — маленький барабан предков и большой барабан Нгома Лунгунду, помогающие ему во время войны, засухи и т. п.

Жилище Мвари находилось в горах Матопо, юго-западнее Булавайо. На гору предков, где жил Мвари, никто, кроме жрецов, не смел вступать. Существовала священная роща Мвари, а вокруг нее были расположены священные пещеры, в которых, как полагали, появлялся Мвари. «Город» Мвари был выстроен из сверкающего камня. Отдельный дом занимал барабан, и никто, кроме Мвари и жреца, называвшегося «уста бога», не мог его видеть. Также нельзя было смотреть в лицо верховному жрецу. Преклонив колени, жрец приветствовал Мвари: «Великий бог, мой господин и господин народа и всех созданий, предсказатель туч, бог-барабан, бог неба» [170, 12]. Когда барабан начинал «говорить», невидимый народу, его мог понимать только жрец, который был его толкователем. Голос звучал устрашающе, и священные львы (собаки Мвари) начинали реветь каждый раз, когда звучал барабан. Змеи охраняли все входы в святилище.

В представлениях о Мвари черты, рисующие его как грозное божество («хвалебные» имена Мвари, связь с грозой, громом и молнией и пр.), выделяются достаточно отчетливо, однако основным в образе Мвари является его характер предка. Можно предположить, что «грозовые» черты Мвари-предка — вторичного происхождения.

В мифологии венда Мвари нередко отождествляется с Ралувимба, который также имеет двойственную природу. Однако Ралувимба выступает в основном как грозное божество, в то время как Мвари — в большей степени — предок. О Ралувимба говорят, что он живет в небе, его голос слышен в громе, землетрясении. Падающая звезда показывает его путь, кометы, метеоры, молнии также имеют отношение к Ралувимба — указывают на его присутствие и т. д. Во время грозы он появляется в виде молнии возле крааля вождя и изъясляет свои пожелания. Но и Ралувимба приписывают некоторые типичные черты предка — он тесно связан с предком вождя, он — дождедатель. Ежегодно ему приносят в жертву черного быка (типичное дождевое жертвоприношение). Этого быка отпускают в лес Ралувимба, где бык присоединяется к стаду Ралувимба. Вождь называет Ралувимба «старик», «дедушка», что является типичным обращением к предкам.

В его честь по приказу вождя исполняли танец *чикона*, играющий важную роль в культуре предков. Считается, что этот танец дает живущим благословение духов предков [174, 230, 245, 249, 320, 402].

Различия в толковании образа Мвари объясняются, в частности, и тем, что у разных племен, знающих имя Мвари (каранга, розви, коре-коре, ндау, зезуру, ньика, ремба, хунгве и др.), этот образ не всегда одинаков. По-видимому, племенному божеству соответствует лишь Мвари сензи, которые находились под властью мбире, принадлежавших династии властителей древнего государства Момотапа. Культ Мвари в его развитой форме, с молениями и жертвоприношениями, наследственным жречеством использовался в интересах выделившейся правящей группы. У других народов, знавших Мвари — предка, прародителя, дождедателя, он характеризуется не только как культурный герой, но и как мифологический трикстер. Согласно тексту каранга, записанному миссионером Ридом, Мвари (здесь Мнвали) попросил у одного человека по имени Кхари одеяло. Тот отказал ему, но прогнать Мвари никак не мог. Когда Кхари сжег свою хижину, чтобы выгнать оттуда Мвари, он вдруг услышал его голос с дерева. Приказав срубить дерево, он услышал голос Мвари, доносившийся с крыши соседней хижины. Затем Мвари «вошел» в одного из быков стада Кхари — и этот бык стал разговаривать. Тогда Кхари приказал четырем юношам убить быка и съесть его. Но они обнаружили, что мясо быка не жарится и шкура не сохнет. И вдруг они с изумлением увидели, как мясо, кости и шкура поднялись в небо. Они услышали, как Мвари засмеялся и сказал: «Я получил больше, чем одеяло» (см. Приложения, текст № 11) [113, 135—136].

С образом Мвари в известной степени сопоставим образ Мулунгу, также представляющий собой контаминацию понятий об обожествляемом предке, с одной стороны, и о персонафицированных силах природы — с другой. Однако в образе Мулунгу проследить смешение этих представлений значительно легче. Имя Мулунгу (также Мурунгу, Млунгу, Мрунгу, Умлунгу, Мвунгу, Муунгу, Мунгу) стоит едва ли не на первом месте по степени распространения в Восточной Африке. Оно известно на обширной территории — Мозамбик, Ньясаленд, Танзания, Кения (у народов семьи банту — яо, ньяса, макуа, ньянджа, чвабо, сена, шамбала, зарамо, гого, нгони, суахили, камба, гирьяма и др.). Мулунгу знают также амбо (Юго-Западная Африка) и некоторые народы восточного бассейна Конго.

Распространение этого имени ставят в связь с контактами народов и расширением зоны употребления суахили. Так

как имя Мулунгу известно далеко за пределами области его непосредственного возникновения, различия в трактовке этого образа у разных народов вполне объяснимы. Мифологические представления у соседних народов нередко смешивались, оказывали взаимное влияние друг на друга. Однако самая возможность смешения, перехода, сосуществования и полной замены имен и представлений содержит в себе как необходимое условие их близость, родственность и однотипность. Имена старых божеств уступали место Мулунгу. А там, где не произошло полной замены, имя Мулунгу стало употребляться наряду с другими именами богов как «хвалебное», что вообще характерно для заимствованных имен богов. Так, западные ньянджа до вторжения яо употребляли вместо имени Мулунгу — Мпамбе. Ньямвези переняли имя Мунгу у суахили [168, 947]. Зарамо знают наряду с Мулунгу имя бога Куумби, которое, по-видимому, употреблялось у них до распространения языка суахили. У шамбала Мулунгу выступает самостоятельно наряду с Киумбе. Причем часто их обоих приравнивают к вазиму — духам предков [67, 44].

Данные, приводимые в работах Э. Даммана, К. Мейнхофа, анализ представлений о Мулунгу Г. Баумана указывают на манистический характер этого персонажа, т. е. характеризуют его как предка. Так, яо обозначают словом «мулунгу» демидурга (бога, создавшего все на земле), души после смерти (когда они уже перешли в мир духов), мир духов в целом или совокупность духов всех умерших [67, 140]. Э. Дамман, исследуя этимологию слова «мулунгу», производит его от корня «лунгу» — «род», «клан», которому он придает значение «дух предков», «дух умершего» [85, 446]. К. Мейнхоф высказывает предположение, что «мулунгу» у суахили означает «род семьи» [145, 7]. Вероятно, подобное толкование является правильным, поскольку оно подтверждается и характеристикой персонажа⁴.

У сена, западных ньянджа, ньяса Мулунгу менее отчетливо проявляет свой характер предка, хотя эта связь наличествует [193, 46]. В образе Мулунгу у сена (как и западных ньянджа и тонга — Северная Родезия) акцентируется его связь с дождем. Дождь называют Мулунгу. Когда идет дождь, говорят: «Мулунгу идет» или: «Мулунгу гремит» — о

⁴ Существуют и другие толкования. В частности, А. Вернер указывает, что в некоторых языках банту слово «мулунгу» означает «небо». А. Вернер связывает также корень этого слова с прилагательным в языке яо «kulungwa» — «большой», «великий» [192, 21, 50]. Шебеста производит имя Мулунгу у сена от «kulungu» — «создавать», «формировать» [цит. по: 67, 41]. Однако все эти толкования представляются менее убедительными, в значительной мере искусственными построениями.

громе. Мулунгу живет в небе, но иногда спускается на землю. Такая трактовка образа Мулунгу объясняется близким соседством народов ила и вемба (Ньясаленд и Родезия) и отсюда влиянием на представления о Мулунгу их божества — Леза, громовника. Возможность такого влияния заложена в характере Мулунгу как обожествляемого предка (ср. с Мвари), что предполагает его связь с дождем (предок-дождедатель). Поскольку Леза трактуется как громовник, а Мулунгу в качестве предка также связан с дождем, но уже как посредник, «делатель», то возникает возможность сближения этих божеств и перенесения на Мулунгу представлений, обычных для Леза (как у сена и западных ньанджа). А. Вернер отмечает, что в мифологии ньанджа Леза существует наряду с Мулунгу [192, 51]. Представления о Мулунгу как о персонифицированных силах природы весьма смутны, так что их можно считать второстепенными, наслоившимися на этот характер предка, но не укрепившимися достаточно; Леза же связан с областью природных сил и явлений самой своей основой.

У гого Г. Бауман отмечает характерную для племен внутренних районов Восточной Африки связь божества Мулунгу с солнечным божеством [67, 44]. В представлениях камба можно обнаружить смешение элементов их исконных верований с представлениями масаев. Например, камба наряду с именем Мулунгу знают перенятое у масаев имя Нгаи (частично оно принято также у кикуйю). При этом Мулунгу носит неопределенный характер, в то время как Нгаи проявляет тесную связь с дождем, громом и т. п. Мулунгу стоит над предками — *аиму* и силами природы и живет на небе, удалившись от людей. Молитвы о дожде адресуют почти только к предкам, лишь при рождении детей благодарят Мулунгу. Мулунгу более известен восточным камба, чем западным.

Описание созидательной деятельности Мулунгу соответствует его характеру предка. Сена, макуа считают Мулунгу демиургом. У макуа Мулунгу «вызывает» из отверстий в земле сначала людей, а потом другие создания [67, 43]. У камба Мулунгу спустил одну человеческую пару из туч на скалу, где и сегодня еще видны их следы. Другая пара вышла из термитника (понимаемого в африканской мифологии как местожительство предков). Таким образом, Мулунгу, как и Мукуру и Ункулункулу, «вызывает» людей из земли.

* * *

Во многих отношениях с Мулунгу, как и с другими обожествляемыми предками, соотносим образ Калунга (или Карунга). Представления о Калунга широко распространены

у народов Западной Африки. Его знают и некоторые бантуязычные народы Восточной Африки — амбо, луба, конго, мбунду, чокве и др. Первоначально Калунга, по-видимому, понимали как божество мира предков, «нижнего мира». Но затем, очевидно, эти представления осложнились представлениями, связанными с олицетворением сил природы, в первую очередь дождем, громом, молнией, и Калунга стал проявлять свойства громовника, правда в меньшей степени, чем Мулунгу.

Это объясняется тем, что Калунга больше связан с «нижним миром», чем Мулунгу, который ближе к небесному божеству, громовнику. Г. Бауман приводит названия четырнадцати племен, знающих имя Калунга, из которых более половины отчетливо представляют этот образ как божество «нижнего мира», обожествляемого предка. Калунга считали первым человеком, отцом всех предков. Предки — слуги Калунга, с их помощью он правит миром.

Имя Калунга лингвистически связано с понятиями — «земля», «река», «море». В названиях рек, например, часто встречается корень «лунга», «лонга» (у ньямвези, гого, фипа, ила, тонга, луйи, луба, мбунду и др.). К этому гнезду родственных слов относятся и названия животных, так или иначе связанных с землей, живущих в земле, и т. д. — дикобраз (punga), трубказуб.

Характерно, что именно эти животные в мифах чаще всего служат проводниками в таинственный «нижний мир». Г. Бауман показывает, что распространение слов со значением «страна», «земля», «глина», «глиняная посуда», «река», «море» и т. д. совпадает до некоторой степени с распространением имени Калунга и что все они стоят в связи с понятием «нижний мир» [67, 90].

К. Мейнхоф, а вслед за ним и Г. Бауман этимологически связывают имя Калунга со словами, означающими «род»: «лунгу» — «род», «семья» (на ур-банту); «а-лунгу» — «предки» (у ирамба); «эми-лунгу» — души предков подданных царя и т. д. Допускается также связь имен Калунга и Мулунгу в лингвистическом отношении.

Калунга не боялись и не оказывали ему культового почитания. В случае чьей-либо смерти говорили: «Его взял Калунга». Души предков, к помощи которых прибегают вожди, чтобы вызвать дождь, называются «овакуа-мунгу». Калунга также считается создателем мира и первых людей, которых он «вызывает» из земли, скалы и т. п. По одному из мифов, Калунга выпустил из расщепленного дерева Омукуку обе первые человеческие пары, в другом варианте три пары были «вызваны» из щели в скале. В мифе кваньяма сходным обра-

зом действует не сам Калунга, а его помощник, главный слуга Калунга — «костяная старуха». Она «вызывает» трех детей из дерева Омуква.

В одном из мифов рассказывается, что Калунга ударил по термитнику и из образовавшегося отверстия «вызвал» первую пару — Амангуду и его жену, сыновья которых, Канзи и Нангомбе, позже женились на своих сестрах. Согласно другому мифу, Калунга, который дает плодородие, вышел из земли и создал три супружеские пары, от которых произошли амбо, гереро и бушмены [67, 88]. Считается, что Калунга носит черную одежду и ему приносят в жертву черного быка (связь с дождем, предок как дожделатель).

Некоторые исследователи связывают Калунга с культом вождей. Так, Э. Дамман полагает, что Калунга — это имя великого умершего вождя, который после смерти главенствует в мире мертвых [85, 448]. О. Петтерсон также указывает, что, согласно сведениям Варнека, имя Калунга означает не только «верховное божество», оно употребляется и для обозначения вождей, а также для обозначения всех понятий, внушающих африканцам благоговейный страх, например европейцев [157, 169]. Б. И. Шаревская также высказывает предположение, что образ Калунга возник как олицетворение власти верховного вождя [55, 54]. На наш взгляд, олицетворением власти Калунга стал уже впоследствии, на том рубеже, когда «мистическое переходит в историческое».

Калунга называют иногда Ндьямби-Калунга. Иногда же о Ндьямби (также Ньямбе, Нзамби) и Калунга говорят как о двух разных персонажах. Имя Ньямбе известно многим народам Южной и Центральной Африки, от племен Конго на западе до ротсе на востоке, от нгала на севере до гереро на юге. Это сложный и спорный образ.

По предположению Э. Тордея [157, 168], имя Ньямбе происходит от племени акан (Гвинейское побережье), у которых было значительно распространено мусульманство и христианство. Как полагают, Ндьямби стал известен в Конго благодаря христианским миссионерам. Они использовали для обозначения христианского божества имя Ндьямби, который первоначально связывался с представлениями о предках и считался отцом предков. Как указывает Э. Тордей, к концу XVII в., т. е. через двести лет после прихода в Конго первых миссионеров, Нзамби Мпунгу был известен в основном в сфере непосредственного христианского влияния. Э. Тордей полагает, что этим именем назывался древний предок Мукурч. Так, еще в 1844 г. миссионеры, внушая африканцам идею христианского божества, употребляли имя Мкуру, а в 1870 г.

впервые упоминается вместо него имя Ндьямби. У гереро, для которых это имя также было заимствованным, первое упоминание о Ндьямби относится, как указывает И. Ирле, также к 80-м годам XIX в. (1871 г.) [123, 342—343]. Ндьямби носит неопределенный характер культурного героя: в его руках находится жизнь и смерть людей, от него исходят все дары природы, он дал людям собаку и т. п. [157, 167—169].

По представлениям луйи [128, 144], лунда [146, 162—164], Нзамби — творец всей живой и неживой природы. Лунда называют даже место (река в Конго — Катукангоньи, или Катокангоньи), где, по преданию, Нзамби сотворил животных, деревья, первых людей. И сейчас на скале можно видеть следы первых людей, а также следы собаки и лесных кабанов, на которых охотились первые люди. Нзамби послал смерть людям как наказание за то, что они нарушили его запрет — не спать, когда луна на небе. Рассказывают, что сначала все люди жили в одном месте, там, где они были созданы, а потом по совету Нзамби ушли в разные стороны. Перед уходом они посадили дерево предков *муйомбо*. Но предки лунда остались в этом месте. Поэтому теперь лунда говорят, что они — величайшее из всех племен, от них произошли все другие.

В то же время Нзамби — предок. Его имя упоминают в клятвах, однако он не является объектом культа и у него не просят дождя. С другой стороны, Нзамби присущи некоторые «небесные» качества: он жил в небе и спускался на землю по радуге. В сказках Нзамби часто изображался как трикстер (ср. с Мвари). Таким образом, Ньямбе имеет весьма сложную характеристику, однако наиболее отчетливо он проявляет черты культурного героя — предка. Г. Бауман склонен считать Ндьямби в большей мере небесным божеством, хотя и имеющим явные черты предка [67, 101].

При рассмотрении мифологических представлений африканских народов исследователи неоднократно отмечали их «почти навязчивый геоцентризм», по выражению П. Радина [158, 4]. Африканские божества часто имеют земное происхождение. Рассмотренные культурные герои — предки выступают прежде всего как мифологические персонажи манистически-хтонического характера. В ряде случаев (в образе Мулунгу, отчасти Калунга, а также Ньямбе) они проявляют и черты громовников, что является, по всей вероятности, результатом более позднего смешения представлений о предках с представлениями о силах природы. Согласно мифам, Ункулункулу, Мукуру, Моримо, Мулунгу, Калунга, Ньямбе, как предки, живут на земле. Если же сообщается, что они живут на небе, то обыкновенно объясняется, по каким причинам они

вынуждены были подняться на небо. Так, Мулунгу жил на земле, но когда люди разожгли огонь в чаше и убили «людей Мулунгу» (зверей), он поднялся на небо по паутине [192, 21, 61]. По мифу луйи, Ньямбе жил когда-то под землей, но затем, испугавшись, что Камону — первый человек — убьет его, он поднялся в небо по паутине [128, 144—145]. Таким образом, материал, имеющийся в нашем распоряжении, позволяет предположить, что в африканских мифологиях перенесение первопредков-демиургов на небо — явление вторичное. Между тем некоторые западные исследователи нередко пытаются представить этих первопредков как «верховные небесные божества», соответствующие единому мировому богу мировых религий.

* * *

Представления, связанные с культом предков, весьма характерны и для Западной Африки, где, по-видимому, они выступают в очень развитой форме, что обусловлено сложностью социально-политического и культурного развития народов этого региона. В частности, у догонов культ предков представлен как вполне организованный культ, отчетливо разработанный и в мифологическом и в религиозно-ритуальном плане.

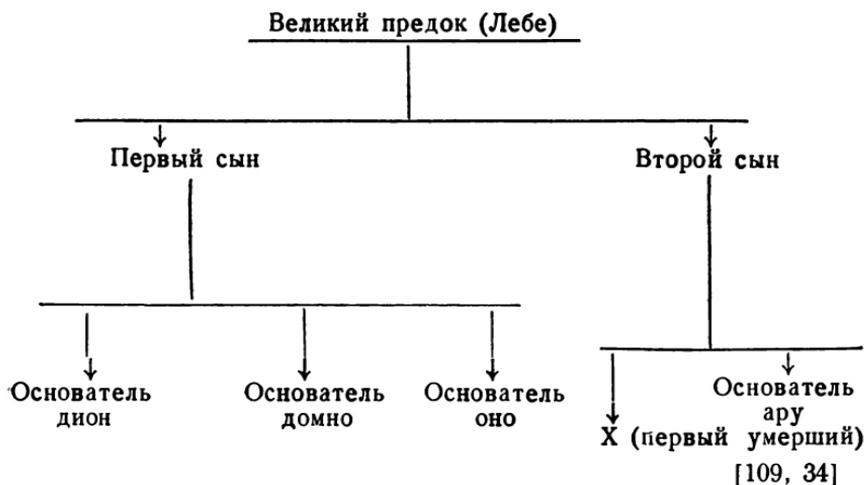
Догоны⁵, насчитывающие около 300 тыс. человек, живут в Западном Судане, к югу от Томбукту и излучины р. Нигер. Район их обитания включает три региона — скалистый массив Бандиагара (наиболее характерную и наиболее населенную часть, где живет главным образом племя ару), плоскогорье (племя дион) и равнину (племена оно и домно). Язык догонов относится к центрально-бантоидной группе языков Западного Судана (моси — гуси). Основное занятие — земледелие, разводят также крупный рогатый скот, распространены ремесла — выплавка и обработка железа, ткачество, гончарное производство. Основной социальной ячейкой догонов является большая патрилинейная и патрилокальная семья — *гинна* (от «гину на» — «большой дом»). Орган управления в обществе догонов — совет патриархов под властью старейшего из них — Огона, жреца культа, посвященного мифическому предку Лебе. Во главе огонов стоит Великий Огон, верховный жрец.

⁵ Самоназвание dogon (dogom), ед. ч. — dogō. Фульбе (пéль) называют их Habbe (Habé), ед. Kaddo (Kado). Это имя, принадлежавшее одному из племен, пришедших с севера, было принято фульбе в очень общем значении для всего немусульманского черного населения. Моси называют догонов Kibissi (Kibisi, Kipirsi), ед. ч. Kibga. Бамбара называют их Tombo.

Культу Лебе принадлежит едва ли не первостепенная роль в религиозной жизни догонов. В генеалогических мифах этому первому предку отводится особое место — с него начинается «история» догонов.

Еще тогда, когда догоны жили в Стране манде (в «мифическое время»), великий предок догонов Лебе дал жизнь двум сыновьям. Старший из них от трех разных жен имел трех сыновей, от которых произошли племена дион, домно и оно.

У второго сына великого предка было два сына, из которых младший стал основателем племени ару. Таким образом, потомки Лебе стали предками-эпонимами четырех племен народа догонов.



В те времена люди не умирали, а превращались в змей и затем в духов *йебан*. Но вследствие определенных мифологических обстоятельств Ару, сын Лебе, умер в виде змеи. Этому умершему был посвящен культ, который дал рождение институту масок. С этого времени смерть появилась среди людей. Позже умер, но в человеческом виде, отец первого умершего, Лебе. Его труп положили в землю. Когда же догоны ушли из Страны манде и населили скалистый массив Бандиагара, они решили взять с собой его кости. Однако, вскрыв могилу, старший из них, Дион, обнаружил там вместо человеческих останков живую змею, которая последовала за догонами в их страну. Эта змея была не чем иным, как предком, воскресшим в том виде, который он и должен был принять, если бы смерть, появившаяся в мире, не нарушила установившегося порядка. Это воскрешение объясняют благодар-

ностью предка за то, что его потомки оказали ему эту высшую почесть⁶.

Дион (а вместе с ним и остальные), взяв с собой немного земли с могилы (полагали, что эта земля наделена особой силой, так как в ней произошло воскрешение), отправился подземным путем. Его вела змея. Он вышел наружу к юго-западу от скал, появившись из отверстия бамбука. Другие, также шедшие под землей, вышли в разных местах. Некоторые передвигались в том же направлении обычным способом.

О судьбе потомков Лебе, ставших основателями различных племен догонов, рассказывают многочисленные генеалогические мифы и предания. Основной стержень повествования в этих мифах — миграция, но причины и ход миграции могут получать разное объяснение. Так, информант М. Гриоля Оготеммели выдвигает самую общую и «реальную» причину: земля стала для догонов мала, и они решили переселиться все вместе. Другим объяснением миграции в мифах может быть ссора. Люди дион обвинили других догонов в воровстве, но, как выяснилось позднее, несправедливо. Тогда они решили уйти из страны, испугавшись последствий. За ними двинулись все остальные догоны (см. Приложение, текст № 15; ср. также текст № 23).

Один из основных элементов сюжета мифа — выкапывание останков великого предка Лебе, предшествующее уходу догонов из Страны манде, всегда связывают с Дионом, имя которого истолковывается как «землекоп». Диону же принадлежит основная роль в учреждении культа Лебе, создании его алтарей.

Дион основал первый алтарь Лебе: землю, которую он принес с собой, положили под квадратный камень и прикрыли его ступкой. Впоследствии каждая из групп, ставшая самостоятельной, получила часть земли от этого алтаря и основала собственные алтари, которые, в свою очередь, послужили началом для множества других. Тем самым новые земли были «очищены» той силой, которую заключала в себе земля, взятая с могилы Лебе, и это помогло людям обосноваться на новом месте.

Согласно мифу, старший из племени, Дион, становится

⁶ Согласно информанту М. Гриоля Оготеммели, существуют и другие объяснения вскрытия могилы Лебе, носящие скорее «реальный», чем мифологический характер. Так, речь идет о приурочении этого действия к какому-либо периоду земледельческого цикла: «Когда в первый год возделывали землю, люди обнаружили змею в могиле Лебе. Другие говорят, что Лебе был похоронен в тот же день, когда посеяли семена. Во время жатвы вскрыли могилу, думая, что старик должен выйти на поверхность, как просо» [106, 57].

также Огоном, жрецом культа Лебе. У людей дион алтарь Лебе есть в каждом районе, который они занимают.

В варианте информантов племени дион (см. Приложения, текст № 15) герой мифа Дион, как самый старший, претендует на власть. Однако и младший брат, Ару, заявляет свои права на страну, в которую пришли догоны, поскольку он увидел ее первым. Дион наказывает его, сбрасывая со своего коня и выставляя в смешном виде. В варианте информантов племени ару этот же эпизод выглядит несколько по-иному: здесь пешим является Дион, а Ару, хотя и младший, был на коне. Он сам падает с коня и нарочито ставит себя в смешное положение, чтобы повеселить товарищей. Дион отбирает у него коня и оставляет его одного.

В дальнейшем развитии сюжета центр тяжести переносится на Ару, который, соблюдая определенные правила поведения, добивается благосклонности старухи [переодетый бог Амма (?)] (ср. аналогичный эпизод — Приложения, текст № 14). С помощью ее даров (медный нож, бритва, огниво, талисман, вызывающий и прекращающий дождь; талисман, защищающий от опасности, головной убор вождя), а также благодаря собственной смекалке Ару берет верх над братьями. Одарив едой следовавших за братьями людей, кузнецов, барабанщиков, фульбе, он добивается их расположения — теперь все они хотят следовать за ним, а не за его братьями.

Сверхъестественные способности младшего и его торжество над старшими — распространенная сказочная коллизия (ср. Ару с героями Аунно, Якулло Бассимом — Приложения, тексты № 24—25). По-видимому, сочетание двух как будто разнородных кусков в одном тексте, какое мы находим в рассматриваемом мифе, отражает внутреннее развитие сюжета от мифологического к сказочному (волшебная сказка).

Связанный с культом предков институт масок получил преимущественное развитие в некоторых районах горного массива и плоскогорья. Общество масок — *Ава* — объединяет всех мужчин, прошедших обрезание. Каждый член общества должен вырезать маску и носить ее во время погребальных церемоний. Через своих сановников (*олубару*), избираемых в каждом роду при церемонии *Сиги*, осуществляемой раз в шестьдесят лет, *Ава* почитает культ мифического предка Дионгу Серу, охотника и воина, представленного великой маской — *имина на*. В то время как *олубару* служат культу первого умершего, все носящие маски выполняют параллельные функции для каждого умершего. *Олубару* проходят специальное обучение в течение трех месяцев, уединяясь в бруссе, в пещере, предназначенной для вновь вырезанных масок. Здесь старики сообщают им тексты и заклинания на языке *сиги со*,

тайном языке *Сиги*. Эти мифологические тексты в очень краткой форме повествуют о создании мира, о появлении смерти на земле и в мире людей. Они рассказываются во время похоронных церемоний и обрядов снятия траура — *Дама*.

Мифы, связанные с происхождением смерти, институтом масок, почитанием душ умерших, обрядами и церемониями, сопровождающими этот культ (*Сиги*, *Дама* и т. п.), отличается характерная особенность: обыкновенно это двойной ряд мифов. Одно и то же событие в мифах совершается дважды: впервые — у андумбулу и повторно — у догонов.

Так, согласно мифам, происходит двойное открытие волокон и масок — андумбулу и людьми (ср. Приложения, тексты № 16, 17), двойное появление смерти и вызванная этим необходимость введения церемонии *Сиги* — сначала в мире андумбулу, а потом в мире людей (Приложения, тексты № 19, 20), двойная продажа богом Амма коровы в обмен на смерть — женщине в мире андумбулу и женщине в мире людей (см. Приложения, текст № 21), двойное введение обычая делать маски умерших и убитых людей и животных, охотничьи и тотемические алтари для предохранения от воздействия их *ньямы* — в мире андумбулу и в мире людей⁷ и т. п.

То, что все эти «открытия» приписывают андумбулу, первоначальным хозяевам новой родины догонов, свидетельствует, по-видимому, о стремлении догонов обосновать мифологически важнейшие элементы религиозной жизни, связанные с их основным культом в его различных проявлениях — культ предков, институт масок, почитание душ умерших.

Представления об андумбулу не являются чем-то обособленным, они включены в систему мифологии догонов. Так, если люди впервые узнали о волокнах от андумбулу, то последние, в свою очередь, получили их от шакала Йуругу, одолжившего их у жены Амма, который дал ей одежду из волокон и украшения (см. Приложения, текст № 16). Следовательно, этот миф связывает андумбулу непосредственно с мифологическими персонажами и событиями космогонического мифа, и в частности с одним из важных мифологических сюжетов догонов, на который намекает данный миф: Йуругу отбирает волокна у своей матери-Земли, тем самым совершая инцест.

Согласно этому мифу, женщина андумбулу попросила шакала одолжить ей одежду и, вернувшись в деревню, испугала всех своим необычным видом. Она спрятала одежду в амбар, но один старик открыл мужу ее тайну. Муж отнял у нее волокна. Старики поддержали мужа, сказав ему, что одежда

⁷ См., например, миф об Иабезе [109, 58—59, 525].

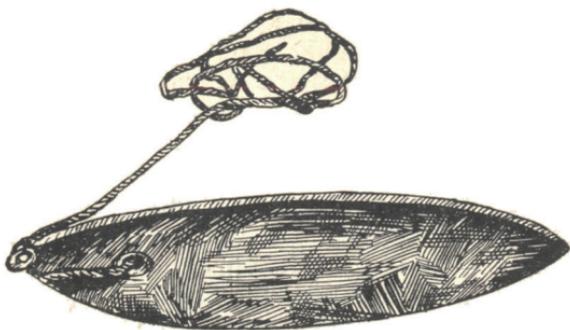
из волокон предназначена для мужчин, и положили ее в пещеру в бруссе. Такие волокна стали употребляться при погребальных церемониях.

Вначале мир андумбулу не знал смерти. Состарившись, все превращались в змей или духов *гину*, которые говорили на особом языке *сиги со*. Этому языку их обучил Амма, и на нем говорили также муравей — жена Амма и шакал Йуругу. Один непревращенный андумбулу попросил *гину* в нарушение правил обучить его этому языку. Тот согласился, но предупредил, что это введет смерть в мир андумбулу и первым умрет самый старый из них. Так и случилось. Тогда по совету прорицателей для того, чтобы добиться прощения умершего, решено было устроить искупительное празднество — *Сиги*, во время которого должен был употребляться язык *сиги со*. Люди собрали просо, кунжут, табак, растения для приправы. Они вырезали из дерева змею, великую маску (*имина на*), предназначенную для защиты живых от *ньямы* умершего, а также вырезали изображение умершего старика с высунутым языком. Каждый взял железное сиденье *долаба*, продолговатую калebasу, и все стали танцевать вокруг вырезанных изображений и петь, повествуя о случившемся (см. Приложения, текст № 19).

Однажды женщины догонов случайно застали андумбулу во время церемонии *Сиги*. На железном сиденье сидел страж — старик Альбарга. Андумбулу, одетые в красные волокна и капюшоны, танцевали, пели и пили просяное пиво возле столба, на котором была укреплена *имина на*. У них была деревянная маска, изображающая старика. Слышались звуки *ромба*, напоминающие вздохи и жалобные стоны старика. Танцоры совершали обряды *Сиги* в честь умерших и воспевали благодарность старому Альбарга, который выставил пиво. Одна из женщин бросила камень и попала в старика, и он, став от этого нечистым, не смог убежать вместе с остальными⁸. Забрав вещи андумбулу, эта женщина вернулась в деревню, одевшись в волокна. Увидев ее, все разбежались. Тогда женщина спрятала волокна в амбаре. Один старик открыл мужу женщины ее тайну. Мужчины отобрали вещи андумбулу и положили их в убежище. Там же они держали и схваченного Альбарга. Он обучил мужчин всему связанному с масками. Так как деревянная маска напоминала старого андумбулу, она получила имя Альбарга (Приложения, текст № 17).

Все случившееся скрыли от самого старого человека, хотя Альбарга предупреждал, что это может ввести смерть в

⁸ Камень, насыщенный *ньяма* бросающего, сообщает ее тому существу, которого он коснулся, и делает его нечистым. Поэтому дух, в которого бросили камнем, уже не может вернуться в свой мир.



«Ромб». Ритуальный инструмент. Нанди. Кения.
(Британский музей, Лондон.)

мир людей. Когда согласно существовавшему порядку пришло время для превращения старика, он принял вид змеи. Но в это время на дороге ему встретились юноши, одетые в маски. Разгневанный старик стал упрекать их, но он говорил на языке догонов, что было нарушением правил, так как он уже принадлежал к миру духов *йебан*. Став от этого нечистым, он уже не мог жить в мире духов, но, с другой стороны, он не мог и вернуться к людям. Он умер.

Умершую змею перенесли в убежище в скале и обернули в красные волокна. В то время в деревне одна беременная женщина была одета точно в такие же волокна. Когда женщина родила, ребенок оказался красным, как волокна, и пятнистым, как змея. Он плакал целый день. Родители посоветовались с прорицателями, и те сказали, что душа и *ньяма* змеи были высвобождены смертью, *ньяме* нужна опора, а душе — пища, которые должен предоставить избранный в мире живых поручитель, *нани*. Чтобы указать на этого *нани*, душа змеи послала свою *ньяму* на этого ребенка, мать которого носила волокна, одинаковые с теми, в которые был обернут труп змеи. Ребенок плакал, потому что *ньяма* змеи перешла в волокна и они стали нечистыми, вобрав в себя смерть. Чтобы исцелить ребенка, нужно оказывать змее почитание и обеспечить ее пищей, и тогда она освободит ребенка от *ньямы*. Из большого дерева вырезали изображение змеи, сделали жертвоприношения и устроили празднество *Сиги* (Приложения, текст № 20).

При рассмотрении мифов, объединяемых общей темой «культ предков», бросается в глаза их тесная связь с ритуалом. Во-первых, сюжетом мифа всегда является рассказ о

возникновении того или иного культа (см. Приложения, тексты № 12—15), алтаря (№ 22), обряда (№ 16—20); во-вторых, чрезвычайно подробно и детально описывается культ и порядок проведения церемоний и ритуалов.

Так, например, кульминационным моментом мифов о Бину является получение (и его обоснование) от предка или духа основного для культа Бину священного предмета — *дуге*, перечисление других священных предметов и объяснение их назначения, изложение правил организации культа и его функционирования, описание запретов, обязательных для жреца, и т. п. То же можно сказать и относительно мифов, связанных с культом Лебе, институтом масок, тотемическими и охотничьими алтарями, обрядом *Сиги* и т. д.

Даже в тех случаях, когда темой мифа не является введение обряда, тем не менее делается попытка так или иначе связать с ним текст. В частности, в приведенном М. Гриолем варианте мифа о происхождении смерти [109, 55—58], довольно распространенного на Африканском континенте, мы находим характерную для догонов концовку — о введении *Сиги*. Бог Амма приносит на землю смерть, когда, по его мнению, людей стало слишком много. Семья первого умершего по совету прорицателя устраивает искупительное празднество (см. Приложения, текст № 21).

М. Гриоль приводит текст, представляющий собой типичную африканскую сказку трикстерского цикла, где заяц приводит к гибели своего друга — гиену. Гиена по совету зайца съедает львенка. Лев преследует гиену, которая скрывается в пещере, он просит животных помочь ему вытащить гиену. Это удается сделать зайцу. Характерна концовка текста: лев съел гиену, а голову оставил, и она послужила людям образцом, чтобы вырезать маску [109, 466—468].

Это стремление привязать к существующим культурам и обрядам самые различные тексты проявляется у догонов очень последовательно. Многие исследователи отмечали тесную связь ритуала и мифа у догонов, где ритуал стоит на первом месте. Это обусловлено наличием у догонов сравнительно высоко развитого жреческого института.

В сложной и многослойной мифологии догонов роль предка, демиурга, культурного героя в значительной степени отводится кузнецу. Эти представления очень распространены в Западной Африке, в особенности у суданских народов. У догонов существует множество мифов, связывающих с кузнецами происхождение огня, злаков, изготовление орудий и т. п.

Согласно мифам, люди получили огонь и знание кузнечного дела от кузнецов — духов *йебан*. Однажды пастух, который сторожил коз, услышал странные удары. Вернувшись

к отцу, он сказал: «Я слышал шум, но не мог увидеть, кто его производит». «Возьми пригоршню камней,— сказал отец,— и брось их в направлении звука». Пастух так и сделал, и тогда то, чего коснулись камни, стало видимым. Он заметил кузнецов из мира *йебан*, сидевших вокруг огня и ударявших молотом. Поймав кузнецов, пастух увел их, захватив орудия и очаг, и с тех пор его семья пользуется огнем и железом.

В те времена одна старуха из другой семьи, оказавшись однажды в бруссе во время грозы, увидела падающую с неба молнию в виде «камня дождя». Там, где упала молния, земля загорелась. Дотронувшись до пламени, старуха обожгла руки. Тогда она зажгла от этого огня кусок дерева и понесла его в пещеру, где жила с другими людьми. С этого времени они стали поддерживать огонь и жарить на нем мясо. Но потом на землю спустился один из небесных кузнецов, о присутствии которых узнают по полыханию молний и ударам грома. Он спросил людей: «Почему огонь горит у вас днем и ночью и вы его не тушите?» «Его обнаружила одна старуха, если он потухнет, где мы найдем другой?» — ответили те. «Я могу вас научить делать огонь заново»,— сказал кузнец. Он взял камень и стал высекать огнивом искры. Так люди научились производить огонь, и каждый получил от кузнеца огниво.

Согласно некоторым представлениям, кузнеца посылает божество Амма, дав ему образцы различных злаков — просо, фасоль, кунжут, щавель (вариант: кузнец украл злаки у Амма). Кузнец передал злаки человеку. Кроме того, он вручил людям копье, лук и стрелы. В начале дождливого сезона кузнец дал одному старику зерна и железные мотыги, и люди стали возделывать землю. Затем он научил их готовить просяную кашу. По совету кузнеца люди стали ловить животных и приручать их.

Первый из восьми мифических предков догонов был кузнецом. Спускаясь с неба на землю, он взял с собой кузнечные инструменты, так как собирался научить людей кузнечному мастерству, чтобы они могли возделывать землю с помощью мотыг. Но в его кузнице не было огня, и тогда он проскользнул в мастерскую Номмо, небесных кузнецов, и украл кусок солнца в виде горячих углей и раскаленного добела железа. Украденное он спрятал в один из кузнечных мехов. Номмо обнаружили кражу, и, когда предок начал спускаться на землю, вслед ему понеслись удары грома и молнии. Женщина Номмо бросила головешку, которую он погасил, и с тех пор головешка стала предметом почитания женского огня. За первым ударом грома последовал второй, произведенный мужчиной Номмо. Эта вторая головня стала предметом почитания мужского огня. Когда предок спустился наконец на

землю, то во время приземления молот и наковальня, которые он держал, перебили ему руки и ноги. Так у него появились суставы, и теперь рука согнулась и можно было трудиться.

В мифологии фон Гу (божество железа, кузнечного дела, войны, орудий и оружия) — одно из важнейших божеств пантеона. Однако в мифах кузнецов (кузнецы представляли собой, как и повсюду в Западной Африке, обособленные группы) Гу выдвигается в число первых — он участвует в создании мира вместе с Маву, творцом и прародителем.

Согласно варианту, рассказанному информантом — младшим вождем группы кузнецов в Абомей, Маву, создав землю, удалился жить на небо. Сверху он видел, что дела на земле обстоят неблагоприятно и люди не пользуются благами земли. Тогда Маву послал своего сына Лиза на землю, вложив ему в руку *гугбаса*, служивший Маву жезлом, когда он создавал вселенную. Дав его Лиза, Маву велел ему расчистить леса и научить людей пользоваться металлом, чтобы они изготовляли орудия, с помощью которых могли бы добывать пищу, делать одежду и строить жилища. Поэтому считается, что Лиза заново устроил мир. Лиза передал людям слова Маву, что без металла они не выживут; им нужно будет золото и другие драгоценные металлы, а железо может служить всему человечеству. Затем Лиза вернулся на небо, возвратив отцу *гугбаса*. В награду за выполненное поручение Маву подарил Лиза во владение солнце, и оттуда он мог следить за всей вселенной. Лиза взял с собой Гу. Гу считается богом металла и войны, потому что кузнецы делают оружие. Гу существовал до Лиза, так как он сопровождал Маву, когда тот создавал мир, и служил ему и инструментом и жезлом власти [117, 106—107].

В мифах народов, у которых наметилась социальная дифференциация, и в особенности в мифологии африканских народов, создателей средневековых государственных образований (междуречье Лимпопо — Замбези, Межозерье, Западный Судан, бассейн Конго), центральным мифологическим персонажем становится обожествляемый вождь, обожествляемый царский предок. Соответственно в мифах обожествляемый царь или вождь выступает и как первый человек (следы первого человека принадлежат первому царю Уганды — Кимера: он стоял на камне с копьем в руке, а его жена с собакой сидела рядом [172, 252]), и как культурный герой, давший людям огонь, воду, полезные злаки, и как учитель первых людей — он вводит ремесла, обряды и установления и т. п.

По мифу кикуйю, человека, принесшего огонь от предков, делают вождем племени [119, 264]. «Дары культуры» первые

вожди и цари могут получать также от божества. Нередко такие культурные герои — сыновья, братья бога, дающие начало династии правителей. Они — посольные божества, посредники. Так, Кагаба, один из сыновей культурного героя Руханга (у ньоро), получил качества полубога и стал посредником между богом и людьми и демиургом. Кагаба создал солнце, луну, ночь, сон, построил хижину и дал первому человеку, своему брату, семена тыквы и огонь. Впоследствии первый человек отправил к Кагаба трех своих сыновей, чтобы тот дал им имена. По дороге они находят голову животного, веревку, которой обвязывают коров во время доения, и корзину, употребляемую земледельцами. Старший брат взял корзину, средний — веревку, а младший — голову. Соответственно они стали земледельцем, пастухом и вождем. Таким образом, род вождей восходит к младшему из братьев [182, 155—156].

Согласно мифу розви, первый царь Тумбаре дал людям воду и огонь [182, 171]. Венда рассказывают, что их первый царь принес огонь [182, 176]. Мутани, первому *мамбо* (царю) и первому, кто носил титул Мономотапа, приписывают многие деяния, типичные для культурного героя [182, 175]. Руанда связывают со своим легендарным царем Гиханга приручение животных, а также приписывают ему изобретение огня, за что оказывают Гиханга особый почет. В хижине, которую каждый царь должен строить в честь этого легендарного царя, постоянно поддерживают священный огонь. Наряду с Гиханга предания и легенды руанда сообщают также о другом царе — культурном герое Руганзу. Ему приписывают объединение царства Руанда. С его именем связывают много открытий, характерных для культурного героя, а также воспоминания об исторических событиях и происхождение обычаев и обрядов. Говорят также, что происхождение мистерии Рьянгомбе и культ мертвых восходят к временам Руганзу.

Но наиболее четко и последовательно тенденция осмысления и связи мифов о божествах и культурных героях с преданиями о вождях и царях прослеживается в мифологии ганда, государство которых (Ганда), расположенное на северных и восточных берегах оз. Виктория, было наиболее развитым и значительным из государств Межозерья. Предания и легенды ганда, типичные для первого предка — культурного героя и обожествленного вождя — царя, циклизуются вокруг царя Кинту [182, 151—155], представляющего собой один из наиболее развитых типов культурного героя.

Кинту описывается как первый человек, который пришел на землю [162, 460]. В одном из мифов Кинту — посланец неба, пришедший, чтобы устроить эту страну [105, 100]. Некото-

рые мифы приписывают Кинту божественное происхождение. Так, в одном из вариантов Кинту считают сыном божества неба — Гулу [163, 137], в другом — сыном божества Катонда [87, 439]. Один из мифов приписывает божественное, «небесное» происхождение не самому Кинту, а его жене, дочери божества неба. Она спустилась на землю, где и встретила первого человека — Кинту. Прежде чем дать согласие на брак, отец девушки подвергает Кинту трудным испытаниям (брачные испытания). Кинту приводит с собой на землю жену, корову, козу, овцу, курицу, приносит корень бананового дерева, бататы, маис, бобы, а также дерево, кора которого шла на изготовление набедренных повязок. Кинту научил людей изготовлению этой одежды. Вскоре страна стала населенной, скот размножился, а земля покрылась маисом и банановыми деревьями.

Кинту принадлежит заслуга распределения тотемов между кланами [140, 45]. Ему приписывают также первое исполнение обрядов в честь луны, введение некоторых ритуальных предметов (например, барабана, который играет большую роль в церемониях).

Интересно, что представления о кузнецах также циклизуются вокруг Кинту. Например, в одном из мифов [182, 154] первый кузнец Муланга был сыном Кинту. Согласно другому варианту, первый кузнец пришел из Ньоро и устроился при дворе Кинту как царский кузнец. «Кинту очень полюбил кузнеца и часто работал вместе с ним. Кузнец и его потомки завоевали важное положение при дворе» [182, 154; 162, 171, 378].

Существовал храм Кинту на горе Магонга, где хранилась его челюсть и поддерживался священный огонь. Перед храмом было священное дерево Кинту, выросшее, как полагают, из корня бананового дерева, принесенного когда-то Кинту. В священном лесу Кинту для него оставляли специальные жертвоприношения⁹.

Сакрализация царской власти характерна и для развитых народов Западной Африки. В частности, государственной религией Бенина становится культ предков правителей; духи царских предков почитались как общенародные божества в государстве Ашанти и т. д. Нередко обожествляемый царский предок становится во главе всего мифологического пантеона, божества которого составляют родственные и функциональные ряды иерархии.

⁹ См. также о Кинту у Г. Стэнли [173, 344—358].

ГЛАВА III

**МИФОЛОГИЧЕСКИЕ ПЕРСОНИФИКАЦИИ
ЯВЛЕНИЙ ПРИРОДЫ — БОЖЕСТВА ЛУНЫ, СОЛНЦА,
НЕБЕСНЫЕ БОЖЕСТВА, ГРОМОВНИКИ, БОЖЕСТВА
ВОДЫ — В РОЛИ ДЕМИУРГОВ, ПРАРОДИТЕЛЕЙ,
КУЛЬТУРНЫХ ГЕРОЕВ**

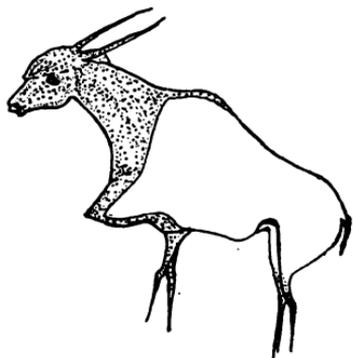
Антропоморфизация природы — характерная черта мифологического мышления, отмеченная как в самых архаических мифологиях (у бушменов, пигмеев), так и в стадияльно более поздних, где каждый персонаж мифологического пантеона имеет свою сферу влияния, «отвечая» за нормальное функционирование тех или иных природных и социальных сил. Впоследствии представления о персонифицированных явлениях природы значительно модифицируются, а с развитием религии становятся (наряду с тотемическими представлениями и представлениями, связанными с культом предков, обожествляемых вождей и царей) теми элементами, из которых формируются собственно божества.

Для архаической мифологии бушменских племен антропоморфизация природы является общей и основной чертой их представлений, включая сюда и тотемические представления. Согласно мифам бушменов, животные, небесные светила, явления природы — все некогда были людьми «древнего народа».

Рассказывают, что «ветер был некогда человеком, который странствовал по земле. Сейчас он — птица, летающая высоко. Он превратился в птицу, которая летает, которая больно клюет нашу кожу, в птицу, которую мы чувствуем, в птицу, которую мы слышим, в птицу, увидеть которую мы не можем. Птица-ветер ищет еду, птица-ветер охотится, а когда она съест добычу, она опять летит домой. Когда она охотится, небо грохочет, везде летает песок. Когда она спит, небо отдыхает, и мы тоже спим тогда» [6, 142; 40, 7].

Солнце в древности было человеком, у которого светились подмышки. Когда он поднимал руку, земля озарялась солнечным светом, когда он ложился спать, все погружалось в холод и тьму. Тогда люди решили забросить его на небо. И с тех пор солнце ходит по небу и освещает все вокруг [40, 6; 58, 261; 6, 135—136].

Согласно другому варианту, в давние времена жил человек-Огонь, голова которого светилась. Когда он ходил с охотниками, им всегда встречалось много дичи. Однако после охоты он требовал себе самый лучший кусок мяса. Тогда лю-



Антилопа — символ молодой луны.
Бечуаналенд.

(Музей Трансвааля, Претория.)

ди по совету «лекаря» решили убить его. Они подстерегли этого человека, осыпали его градом стрел и каменными ножами отрезали ему голову. Один охотник взял длинную палку, воткнул ее в светящуюся голову и изо всех сил швырнул вверх. Так на небе появилось солнце. С тех пор оно каждый день проходит с востока на запад, но никак не может найти на земле свое тело [16, 134].

О Луне рассказывают, что она — человек, соперник Солнца. Луна бежит впереди Солнца, а Солнце гонится за ней и кромсает ее своими лучами-ножами, пока от Луны не останется один лишь хребет. Тогда Луна просит Солнце пощадить ее. Солнце соглашается, и Луна возвращается к себе. Она снова начинает расти и, набравшись сил, вновь бежит впереди Солнца, которое опять гонится за ней и кромсает ее [58, 261—262; 6, 136; 40, 6].

Согласно другому мифу, луна — сандалия человека «древнего народа». Этот человек был великий «лекарь». Однажды он снял мокрые сандалии и попросил дочь посушить их. Однако та положила сандалии слишком близко к огню — от одной сандалии остался только пепел, а другая сгорела наполовину. Человек рассердился и бросил вверх полусгоревшую сандалию. Она стала луной. Тогда девушка взяла пепел и тоже бросила его в небо. Там он стал звездами и Млечным Путем [6, 137]¹.

С луной бушмены связывают миф о происхождении смерти. Когда луна уменьшается, она не умирает до конца, у нее остается спинной хребет. Она снова вырастает и возвращается к жизни. Когда-то так же было и с людьми, они возвращались к жизни, как луна. А в том, что люди теперь умирают совсем, виноват заяц. Очень давно он был не заяц, а ребенок, который плакал, потому что думал, что его мать умерла. Луна сказала ему, что его мать вернется. Но мальчик не поверил Луне и все оплакивал мать. Тогда Луна рассердилась, ударила его по лицу и, разбив ему верхнюю губу, сказала, что отныне он будет зайцем с рассеченной губой. Луна

¹ В варианте: девушка «древнего народа» сделала Млечный Путь и звезды, забросив на небо горсть золы из костра и сладкие корни [40, 7; 58, 262].

сказала: «Теперь люди станут умирать совсем, потому что один человек не поверил мне. И они уже больше никогда не возвратятся к жизни» [6, 141].

Считалось, что луна, а также звезды знали, когда умрет тот или иной бушмен. Луна в первой своей четверти выщерблена, потому что она переносит мертвых [58, 259]. Во время новолуния бушмены обращались к ночному светилу с молитвами: «Возьми мое лицо, отдай мне свое! Дай мне твое лицо, с которым ты, мертвая, возвращаешься живой!.. О, Луна! Ведь первоначально ты говорила, что и мы возвратимся к жизни после смерти» [71, 56—65; 58, 261].

К луне обращались также с просьбами о ниспослании дождя:

«Новая Луна, выйди и дай нам воды,
Новая Луна, пусть на нас прольется с неба вода,
Новая Луна, стряхни на нас сверху воду» [6, 138].

Кроме того, у луны просили удачи в охоте: «О, Луна! Там, в высоте, помоги мне завтра убить газель. Дай мне поесть мяса газели. Помоги мне этой стрелой поразить газель, этой стрелой. Дай мне наестся мяса газели. О, Луна! Там, в высоте! Ты должна бросить хоть один взгляд на эту стрелу, чтобы я смог поразить газель завтра» [58, 264].

С подобными просьбами обращались также и к Цагну, тотемическому культурному герою, центральному персонажу мифологии. Культа, посвященного луне, не существовало, однако отмеченные у бушменских племен представления и обычаи свидетельствуют о значительной роли, которую она занимала в их мифологии и жизни.

В мифологии хадзапи (или тиндига), также относящихся к бушмено-готтентотской (или койсанской) группе народов, Луна (Хайнэ) или Месяц (Сэта) и Солнце (Ишоко, Ишойе) выступают как центральные персонажи — демиурги, культурные герои. Хадзапи обитают в саваннах Центральной Танзании (Восточная Африка), к востоку от оз. Эяси. По своему образу жизни хадзапи соответствуют родственным им бушменам. Так же как и последние, хадзапи ведут бродячий образ жизни, занимаясь охотой и собирательством. Фольклор хадзапи впервые был записан в 30-х годах XX в. немецким ученым Л. Коль-Ларсеном во время его экспедиций в 1932, 1934—1936, 1937—1939 гг. [8].

Мифы хадзапи свидетельствуют о развитии у них тотемических представлений, однако последние играют, по-видимому, второстепенную, подчиненную роль по сравнению с представлениями о персонифицированных небесных светилах Хайнэ и Ишоко. Согласно мифам хадзапи, все животные прежде были людьми, но Хайнэ и Ишоко превратили их за тот

или иной проступок в слонов, гиен, змей, леопардов, дикобразов, жираф и т. д. Хайнэ, олицетворяющий луну, предстает в мифах то как мужчина, то как женщина. Хайнэ был самым большим и самым могучим из всех людей и зверей. Когда он шел, земля дрожала. Возвращаясь с охоты, он привязывал к ногам убитых носорогов, к каждому бедру — по слону, а третьего слона взваливал на плечи. Его внук Шамайя поднялся на небо и стал утренней звездой, которая появляется на небе перед восходом солнца. Когда Хайнэ умер, он тоже поднялся на небо.

Хайнэ нередко приписывают характерные деяния культурного героя. Он дал хадзапи их «скот»: коз — диких чернопятых антилоп — свали и научил, как делать одежду из их шкур; овец — диких свиней-бородавочников, из шкур которых можно изготавливать сандалии; рогатый скот — антилоп канна. Он научил их, как охотиться на антилоп канна: «Когда вы захотите добыть антилопу, взберитесь на дерево и посмотрите, где пасутся эти животные! И если вы увидите их, спуститесь вниз, возьмите немного песку и осторожно высыпьте его из руки. Так вы узнаете, куда дует ветер. Вы должны подходить к антилопам так, чтобы ветер дул вам навстречу! Тогда они не почувят вашего запаха, и вы сможете подстрелить их. И при охоте на других животных тоже надо сыпать песок». Хайнэ дал хадзапи собак и сказал, что они будут помогать им охотиться на крупных животных. Хадзапи раньше не умели сидеть — и Хайнэ делает людям колени. Он дал им огонь — принес камень, пучок травы и доску для добывания огня и показал, как это делается. Хайнэ наказывает людей, превращая их в слонов. Люди стали играть в слонов, они обламывали ветки деревьев, размахивали ими, подражая слонам, шевелящим ушами. Несмотря на недовольство Хайнэ и его жены Ишоко и предостережения стариков, они не бросали игру и продолжали изображать животных. Тогда Хайнэ превратил их в слонов, а остальных хадзапи научил охотиться на них.

Хотя Хайнэ в некоторых мифах выступает как самостоятельный культурный герой, главенствующая роль чаще принадлежит Ишоко, Солнцу. Согласно мифам, Хайнэ может выполнять поручения Ишоко (это Ишоко велел людям сесть). Хайнэ помогает Ишоко устроить мир. В старые времена земля была наверху, а небо — внизу. Ишоко сказал Хайнэ: «Будет лучше, если мы перенесем верхний мир вниз, а нижний — наверх! Ты возьмешь небо и скатаешь его, как шкуру, а я скатаю землю. Затем мы поменяем их местами и развернем». Когда люди убили и съели Хайнэ, Ишоко наказывает их, превратив в гиен.

Ишоко — демиург и культурный герой. Он создал людей и животных. Он распределил диких и домашних животных, сказав диким, что те не могут оставаться с людьми и должны жить в саванне. Он превратил колдунов в носорогов, а людоедов — в леопардов: «Отныне вы — леопарды, и вам больше не разрешается без причины нападать на людей! Лишь в том случае, если человек сам рассердит вас или ранит и при этом будет глупо себя вести и если он пустит в вас стрелу, но промахнется, тогда можете бросаться на него! Если же вы увидите, что человек мирно идет своей дорогой, не смейте его трогать, а, наоборот, убегайте сами!»

В старину хадзапи были павианами. Ишоко послал их за водой, но они затеяли игру и забыли о данном им поручении. Рассердившись, Ишоко разделил их: те, что попали в первую группу, превратились в хадзапи, а те, что попали во вторую, остались павианами. Ишоко указал тем и другим, что они должны есть. Когда Ишоко отделил хадзапи от павианов, на земле уже обитали люди — это были племена исанзу, туру, мангати и ирамба. Ишоко распределил между племенами блага: исанзу и ирамба он дал буйволов, овец и коз, семена проса и мотыгу для обработки земли, и они стали земледельцами; мангати получили буйволов, коз, овец и ослов, он отсыпал им проса, но мотыги не дал — они стали скотоводами. А хадзапи, которые отказались выполнить приказание Ишоко, он сказал: «Так как вы отказались глотать мою слюну, вы всегда будете жить в саванне и питаться лишь тем, что там есть».

Ишоко передал хадзапи через своего посредника Индайя, который был первым вождем, «много нужных вещей, в том числе игры» и необходимые для этого принадлежности — музыкальные инструменты, опахала. Первой «игрой», принесенной им, был ритуальный танец *эембе*. Ишоко сказал Индайя: «Эта игра будет для вас священной! Если вы поиграете в нее, то добудете мясо и другую пищу!» Индайя также получил от Ишоко яд и узнал, как его готовить. Ишоко научил Индайя стрелять и дал ему лук и стрелу.

Ишоко послал птицу дигериги, которая показывает людям, где есть мед. Он научил хадзапи готовить еду, а также делать посуду из скорлупы яиц страуса. Дав хадзапи еду, Ишоко приказал им делиться добычей. Это Ишоко распределил хозяйственные обязанности между мужчинами и женщинами хадзапи: мужчины получили луки и стрелы, а женщины — палки для выкапывания корней и клубней [8].

Как подчеркивает Г. Бауман, хадзапи обладают наиболее полным и последовательным представлением о солнце как фактическом божестве. Хадзапи обращаются к Ишойе не

только при болезни, голоде и войне, но и прежде всего перед охотой, которая является основным источником их существования. После удачной охоты они благодарят Ишойя, принося ему в жертву мясо убитых животных [67, 52].

Обращение к солнцу и жертвоприношения солнцу практиковались и у соседей хадзапи — исанзу (солнце они называли Дьова), ирамба (Лиова), у родственных племен тавета (Изуве) и паре (Изува) и др. Тавета почитали «отца»-солнце, но также и «бабушку»-луну, которую, по-видимому, считали более древней. Паре просят у солнечного божества Изува детей и благословения для скота, связывая с ним представления о плодovitости. Даннхольц, а вслед за ним и Г. Бауман прослеживают у паре множество наслоений в представлениях о божествах. Так, считают, что Изува вытеснил более древнего Киумбе, который был его создателем. Киумбе слился с Изува и Мрунгу в образ нового солнечного божества. Согласно одному мифу, Киумбе после создания мира удалился на небо. Лишь тогда Изува сделали богом [86, 13, 67, 51].

Солнечное божество и следы культа солнца отмечены также у народа моси (бассейн Черной и Белой Вольты), единственной из больших суданских групп, противостоявших исламу вплоть до начала XX в. Божество солнца моси называют Вендэ (также Уендэ, или Уеннам, Унам — звательная форма от Уенде) или На Вендэ (Наба-Уенде, или Наба-Уондэ), вождь-солнце, бог-царь. Для солнца как дневного светила существовали наименования: *виннига* — солнце в полдень, *винторо* (*виннига торо*) — когда оно палит. Утром и вечером, на восходе и заходе, а также в начале дождливого сезона (время сева) на алтарях в виде трех конических камней жрецы моси приносили жертвоприношения солнцу, «чтобы связать его Землей». Мого-Наба, главу государства моси, приравнивали к богу-солнцу [77, 4—5]. Как отмечали исследователи, эзотерический культ солнца в особенности был принят у членов тайного общества посвященных (*уанго*), танцоров, носивших тотемические маски и исполнявших во время похоронных обрядов знатных людей песни на особом языке. Этот очень древний институт, обнаруженный завоевателями моси у автохтонного населения страны, известен у бобо, кассонке, догонов, бамбара, малинке и др. Культ солнца отмечен у родственных моси гурунси.

Следы некогда, вероятно, развитых представлений о солнечном божестве и культа солнца сохранились также у луо, кавирондо, кумби, кулиа, татуру, нанди, иранги, галла, сафва и других народов Тропической и Южной Африки. У кумби, сукума божество-солнце Лиова (или Лиуба) создал луну,

Мвези (его дочь), а также звезды, небосвод, море, животных и людей. Его отличают от солнца как дневного светила — *ли-ми*. Кусу поклоняются солнцу (Униа) как богу: Униа привел людей на землю, послал болезни, он регулирует наступление дня и ночи [67, 53—54].

Джагга называют божество солнца Ирува (Рува) [112, 177—179; 94, 106]. Г. Бауман полагает, что джагга только символически отождествляют божество с солнцем. Однако связь Ирува с солнцем прослеживается достаточно ясно. Джагга приветствуют восходящее солнце, у солнца просят защиты, но почитают также и луну. Солнце как дневное светило отличают от солнца-божества. Божество присутствует также и ночью, молния — его топор. Оно огромное, живет между небом и землей, одна сторона его сверкающе-белая, другая — кроваво-красная. Согласно одному из текстов, царь Ирува находится «на самом дальнем конце мира, там, где восходит солнце». Он — «лучезарный, яркий, как пылающий огонь». Умершие отправляются к Ирува, их можно обнаружить в его свите. Это необычное для бантуязычных народов представление А. Вернер приписывает влиянию масаев [192, 53].

Иногда исследователи отмечают, что все небесное пространство называется Ирува и является божеством. Но связь Ирува непосредственно с солнцем все же очень сильна: «Его лицо сияет, как огонь»; «сила бога более всего проявляется в полдень — поэтому и жертвы ему приносят в полдень; лучше всего просить божество о чем-либо при солнцестоянии».

У многих народов древние божества солнца постепенно вытеснялись новыми, существовали параллельно с ними или уступали им место, передавая свои качества новым божествам. У мбугве солнце называют именем божества Мулунгу. У ква культ солнца вытеснен представлениями о Мулунгу и громовнике Леза, хотя еще сохранились следы представлений о солнечном божестве. Солнце (Иланзи) дает жизнь, охраняет людей, но и убивает их. Мулунгу у гого тесно связан с солнцем. Так, просьбу о здоровье могут обращать как к Мулунгу, так и к солнцу [67, 52, 44].

Часто божество могло иметь имя Солнце как хвалебное, не отождествляясь при этом с солнцем как мифическим солнечным существом. Так, ньямвези знают для своего божества среди прочих хвалебные имена, означающие «солнце»: Казьоба, Льюба, Лими.

* * *

Широко представлены в мифологиях африканских народов божества, являющиеся олицетворением явлений и сил природы, связанных с небом, дождем, грозой.

Тип «грозового», «небесного» божества, громовника, хорошо известен бантуязычным народам Тропической и Южной Африки. Народы тонга, ронга знают мифологический образ Тило (голубое небо), и это же слово обыкновенно употребляется для обозначения самого неба. Иногда Тило называют *коси*, что означает «вождь», «великий», «господин». Тило связывают с небом, грозой, его наиболее характерное проявление — в буре, он вызывает гром, молнии, с ним же связывают рождение близнецов, которых называют «дети Тило» (неба), а мать близнецов — именем Тило. Внезапные болезни, поражающие детей, также связывают с Тило. Считается, что Тило помогает обнаруживать воров и убийц.

У тонга и ронга существуют также представления о жителях неба — балунгвана. Это — карлики, падающие на землю во время дождя. Когда гремит гром, а дождя нет, говорят, что это играют балунгвана; продолжительный раскат грома — пение балунгвана [132, 390, 392—393; 157, 189, 192].

По представлениям зулу, существует «господин неба», который вызывает грозы, владеет молниями и пр. Его боятся, так как он может убивать молниями людей и животных, сжигать хижины, разрушать посевы дождем и градом. «Господину неба» не оказывают культового почитания. Существует особый род колдунов, называемых «пастухи неба», которые служат посредниками между «господином неба» и людьми. Говорят, что они «пасут» небо, они могут видеть, когда небо чем-либо угрожает людям. Если вспыхивает молния, «пастухи неба» заставляют ее вернуться туда, откуда она явилась, они запрещают граду выпадать и губить посевы, траву и деревья. Они могут успокоить небо с помощью особых церемоний. Иногда «пастухи неба» действуют как «делатели дождя», но, как правило, этим занимаются особые лица [76, 117, 375, 378, 389].

Подобные представления о громовниках известны почти всем африканским народам, однако наиболее отчетливо они воплотились в образах Леза и Нгаи.

Божество Леза (Реза) известно народам верхнего и среднего Замбези, Северной Родезии и южного бассейна Конго — ила, тонга, биса, вемба, луба, ньянджа, субийя, винамванга, марунгу, лубаво, каонде (юго-западные), бена-мукуни и др.² Представление о Леза как о божестве, связанном с дождем, являющемся олицетворением дождя, по-видимому, исконное, характеризующее сущность образа. Так, у ила ряд хвалебных имен Леза непосредственно указывает на эту его основную

² Этимологически и по содержанию образа Г. Бауман связывает с Леза также другие божества Южного Конго — Кабезья (Кабейя) и Мавезе (Воези, Мпези, Мамейя) [67, 34, 38].

особенность: «Shakatabwa» от «kutabwa» — «выпадать» (о дожде). Говорят: «Leza uatabwa» — «Идет дождь», «Shakamba» — «Податель дождя», «Mangwa» — «Затопляющий, хлынувший потоком», «Namesi» — «Дающий воду» («mesi» — древняя форма от «menzhi» — «вода»); «Namesi» — может означать также «Мать дождя».

Все, что связано с дождем, является Леза. Говорят: «Леза низвергает воду вниз», «Леза приносит много воды» [192, 40], «Леза идет» (о дожде), «Леза дует» (при ветре), «Леза взбешен» (о молнии), «Леза делает нди-нди-нди» и «Леза выбивает свои ковры» (о громе).

Когда Леза открывает рот, мы видим молнию (или же говорят, что молния — блеск его глаз, когда он сердит); его голос — гром; когда он спускается на землю — буря. Два-три дня после того, как выпадет дождь, люди не работают на полях, так как говорят, что нельзя ранить Леза мотыгой, нельзя трогать его воду, его мочу. Звезды — глаза Леза, радуга — арка Леза. Посредниками между Леза и людьми выступают духи предков [171, 202, 204, 208, 219, 220].

У соседних с ила бена-мукуни Реза также выступает прежде всего как дающий дождь. Его имя означает «он идет» (о дожде) [188, 28]. Дождь — проявление созидательной силы Реза, молния — его разрушительная сила [188, 133]. Дети «господина дождя» Реза приходят с дождем с неба. В сказках банту рассказывается о птице — «зятке Реза» [*Microgogon sulphuratus*(?)], которая предвещает начало дождя [188, 144]. Царей часто называют «нкамбо-Реза» («дед Реза») [188, 28].

У юго-западных лубаво, каонде [146, 154] Леза также носит характер божества дождя. Считают, что Леза живет на небе и его проявлениями являются дождь, молнии, гром. Его жене, Земле, приписывают землетрясения. Связь Леза с дождем выражена также в наименованиях для него на луба, нянджа [67, 38, 192, 50].

Таким образом, Леза можно считать ярко выраженным громовником, поскольку в характеристике этого персонажа преобладают черты, указывающие на его связь с дождем. Однако эти первоначальные представления о Леза осложнились чертами, заимствованными от различных персонажей мифологии знавших его народов, а также от божеств соседних народов. По-видимому, именно так можно объяснить созидательную сторону образа Леза, выраженную в некоторых его хвалебных именах (у ила): «Chilenga» (также «Namulenga») от «kulenga» — «делать или производить что-то, не существовавшее прежде»; «порождать, вызывать, быть первым» (ср. предок — «вызыватель» людей). Этот глагол употребляется также в значении «вводить обычай, установления». Леза

называют этим именем, когда хотят подчеркнуть, что он создал все и установил племенные обычаи. Кроме того: «Lubumba» — «Творец» от общеконгольского «kubumba» — «придавать форму» (как женщина изготавливаемым ею горшкам); «Shakaranga» — «Составляющий, собирающий» от «kiranga» — «создавать, собирать вместе». На языке ила этот глагол сейчас не употребляется, но он встречается в других языках банту — суахили, конго, ньянджа, бемба, ламба и др. [171, 201, 202].

Более или менее отчетливо в характеристике Леза у разных народов выделяются качества, типичные для культурных героев-предков. Так, на верхней Замбези у коба-йе и субийя встречается Леза с чертами предка. По представлениям биса и вемба, души умерших спускаются к «Кузимуку Леза», в мир духов, к божеству, которое не только управляет небом, но также выступает как судья и арбитр для духов [67, 36]. Влияние на Леза представлений о предках исследователи отмечают также у народов Танзании [135, 125]. Следы влияния на Леза представлений, связанных с предками, обнаруживаются также у винамванга, но у них же «гром и молния являются самим грядущим на землю Леза» [67, 38]. То же можно сказать о Леза у марунгу и до некоторой степени у биса — вемба [67, 39].

Вероятно, представления, связанные с культом предков, получившим в Африке почти повсеместное распространение, оказали влияние на образ Леза. Г. Бауман, однако, склонен объяснять привнесение в образ Леза представлений о предках внутренней связью характера Леза с манистически-хтоническими понятиями.

Характерная деятельность культурного героя-демиурга, учителя первых людей, приписывалась Леза у каонде. По представлениям каонде, Леза создал первых людей — Мулонга и Мвинамбузи, которые сначала были бесполоыми и только потом благодаря Леза превратились в мужчину и женщину. Но так как Мулонга пытался обмануть Мвинамбузи, Леза постановил, что отныне мужчины должны давать брачный выкуп за женщин. Леза также дал медовой птице для первой человеческой пары три калесасы: две с семенами полезных растений, а в третьей были смерть, болезни и хищные звери. Несмотря на запрет Леза, медовая птица открыла калесасы до прихода Леза — так смерть, болезни и страх перед хищниками пришли к людям. Леза наказал медовую птицу, а людям посоветовал строить жилища для защиты от зверей. Леза научил их выделывать шкуры, делать кузнечные мехи, показал им, как добывать огонь трением, получать железно, изготавливать топоры, мотыги, копья и пр. [146, 155—159].

Установление различных обычаев приписывалось Леза

также у ила. Считалось, что Леза накажет за их нарушение. Ила полагали, что жизнь и смерть находятся в руках Леза: Леза дал людям не только смерть, но также и снадобье для рождения детей, чтобы люди не вымирали. Бездетным говорят: «Это Леза не хочет, чтобы вы рождали детей». Человека, лишившегося детей, называют «тот, на которого взглянул Леза». Смерть чаще всего приписывают Леза в тех случаях, когда эта смерть таинственная, не объяснимая естественными причинами. Леза посылает людям болезнь, но он же дает им лечебные снадобья: «Когда человек заболит, лечите его. Если я хочу, чтобы он жил, он будет жить; если я захочу, чтобы он умер, он умрет». В случае болезни, когда никакие другие средства не помогают, обращаются с молитвой к Леза: «Леза, я молю тебя. Если это ты сделал больным нашего брата, то оставь его, чтобы он мог жить. Разве не ты создал его и приказал ему жить и почитать тебя? Оставь же свое дитя, чтобы он мог чтить тебя,—ты, великий вождь!» Проказу ила называют «огонь Леза» [171, 102, 207, 209—210, 232, 268, 345]. Кроме того, к нему же обращались и в других случаях, например перед охотой. После удачной охоты Леза приносили жертву: «Благодарю тебя за то мясо, что ты дал мне».

Такое расширение сферы деятельности Леза объясняется, по-видимому, тем, что в мифологическом пантеоне некоторых бантуязычных народов Леза стал выдвигаться на первое место, вытесняя другие мифологические персонажи. У бемба, например, Леза называют именем Лукеле. Лукеле — культурный герой, изменяющий поверхность земли. Иногда Леза называли именем Булонго, который считался божеством земли [171, 203].

К Леза по своему характеру очень близок образ Нгаи (Энг-Аи, Энгаи, Моган) у кикуйю и камба. Эти бантуязычные народы заимствовали имя Нгаи у масаев (нилоты), однако при известной близости и сходстве этих божеств Нгаи масаев отличается от Нгаи кикуйю и камба. У масаев этот образ намного сложнее, так как здесь мы имеем дело с культом племенного божества, бога-воителя. У кикуйю и камба Нгаи, или Энгаи, отчетливо обрисован как громовник. Энгаи приносит дождь [119, 63]. Дождь, радуга, молнии и гром, а также солнце, луна, звезды рассматриваются как проявления могущества Нгаи. Через эти знаки он может обнаружить свою любовь или ненависть. Так, когда появляются молния и гром, это считается предупреждением очистить дорогу для прохода Нгаи с одного священного места на другое. Если же человека ударит молния, то обычно говорят, что его ударило за то, что он осмелился взглянуть вверх, чтобы увидеть Нгаи. По-

этому смотреть на небо во время грозы — табу. Если же человек в это время находится в хижине и лежит в постели и не спит, он должен перевернуться на бок, а не лежать лицом вверх [133, 227].

«У Нгаи нет ни отца, ни матери, ни жены, ни детей, он совсем один... Он сам делает всю работу» [164, 225]. «У Нгаи нет посыльных, которых он мог бы, подобно земному вождю, отправить вперед, чтобы очистить путь для него. О его приближении можно узнать по звукам. Гром — это хруст его суставов, как если бы воин потягивался перед тем, как выступать. Чтобы расчистить путь, он использует молнию как меч. Он сразит все, что осмелится стать на его пути, — деревья, животных, людей» [133, 228].

Нгаи контролирует дождь и соответственно урожай. В его власти здоровье и жизнь людей и животных [133, 231]. Если дождь не выпал в обычное время и засуха угрожает полям, то необходимо обратиться с молитвой к Нгаи. Старейшины обращаются к прорицателям, которые, снесясь предварительно с Нгаи, объясняют, на что рассердился Нгаи, отказывающийся дать дождь, а также сообщают, какое именно животное будет приятно Нгаи и смягчит его гнев [133, 234]. При этом необходимо соблюсти множество различных условий и ограничений, касающихся самой жертвы, участников жертвоприношения, места жертвоприношения, дня самой ритуальной церемонии, порядка исполнения церемонии и т. д. Неудача предприятия приписывается какому-либо упущению в исполнении церемонии, и весь ритуал повторяется снова до тех пор, пока наконец не пойдет дождь.

Дж. Кениатта приводит текст молитвы, обращенной к Нгаи, которую произносит ведущий церемонию: «Почтенный старейшина, живущий на горе Кения! Ты, кто заставляет горы дрожать и реки выступать из берегов! Мы приносим тебе эту жертву, чтобы ты дал нам дождь. Взрослые и дети плачут; овцы, козы и рогатый скот плачут. Мвене-Ньяга, мы умоляем тебя кровью и жиром ягненка, которого собираемся принести тебе в жертву. Мы принесли тебе очищенный мед и молоко. Мы восхваляем тебя так же, как наши предки имели обыкновение восхвалять тебя под этим же самым деревом, и ты слышал их и давал им дождь. Мы просим тебя принять эту нашу жертву и принести нам благодатный дождь» [133, 237—238]. Хор старейшин поет после каждой фразы особым ритуальным тоном, употребляемым только в торжественных церемониях: «Мир, мы просим Нгаи, да будет с нами мир».

Относительно местожительства Нгаи существуют разные мнения. Представление о том, что Нгаи живет на небе, воз-

никло, вероятно, под влиянием христианских и мусульманских верований. Обыкновенно говорят, что Нгаи живет на высоких горах (при этом указывают на гору Кения, а также на гору Кинангоп, известную у кикуйю как Ньяндáру) и на священных деревьях. Дж. Кениатта сообщает, что, по существующим представлениям, Нгаи живет на небе, но имеет временные жилища на земле — на горах, где он может отдыхать во время своих посещений земли, предпринимаемых им для того, чтобы благословить или наказать людей [164, 224—226; 119, 63].

Нгаи — это обычное имя, которое употребляют, говоря о боге. Но в молитвах и при жертвоприношении к нему обращаются как к Мвене-Ньяга («Mwene-Nyaga» — «Обладающий яркостью»), что ассоциируется с названием кикуйю для горы Кения — Кере-Ньяга («Kege-Nyaga» — «Та, которая обладает яркостью, или гора яркости, сияния»). «Кикуйю верят, что гора сияния является официальным местом отдыха Нгаи, и в своих молитвах они поворачиваются лицом к Кере-Ньяга и воздевают руки по направлению к ней» [133, 5]. Эту гору сотворил сам Нгаи как место отдыха во время путешествий. Кроме этого основного жилища существуют и другие: «Kege hjahe» — «Гора большого дождя» (на востоке); «Kea-Mbiroiro» — «Гора ясного неба» (на юге); «Kea-Nyandarwa» — «Гора сна или тайного убежища» (на западе).

Связь с дождем, оставаясь основной чертой в характеристике Нгаи, тем не менее не исчерпывает еще содержания образа. В жизни скотоводческих и земледельческих народов дождю принадлежит огромная роль. Вероятно, уже в силу этого Нгаи занял главенствующее положение в представлениях кикуйю и камба. Его неизменно призывают при важнейших событиях в жизни каждого человека — рождении, инициации, свадьбе и смерти. Стихийные бедствия и большие несчастья в жизни всего племени, такие, как засуха, эпидемия и т. д., объясняют гневом Нгаи. Если кто-нибудь болен или ранен, сначала применяют обычное врачевание. Когда оно не помогает, то обращаются к прорицателю. С его помощью выясняют, кто из предков недоволен и чем. Совершают искупление, и больной выздоравливает. Но если болезнь все же не проходит, тогда глава семьи должен воззвать к самому Нгаи. Совершается жертвоприношение, в котором должны принимать участие все члены семьи: живые и мертвые — духи предков. Это должно убедить Мвене-Ньяга, что случай серьезный и вся семья, испробовав все другие средства, молит его о помощи. Если же человек был поражен молнией, т. е. самим Нгаи, то за помощью сразу же обращаются непосредственно к нему. Убивают овцу в том месте,

где молния вошла в землю. Для «очищения» человека обмазывают содержимым желудка жертвенного животного. «Предков не вовлекают, так как молния не является их оружием. Но они присутствуют, так как этот религиозный акт выполняется всей семейной группой. Живые и мертвые члены семьи пытаются умиловить бога, который в своем гневе поразил одного из членов их семьи. Жертва должна его успокоить, чтобы больше его гнев не пал на эту семейную группу» [133, 230—231].

Нгаи нельзя отождествлять с духами предков, как это пытается представить Р. Р. Маретт [164, 357—362]. Противопоставление Нгаи предкам и ограничение власти последних вытекает, в частности, из следующего сообщения Ч. Хобли: «Говорят, что если духи предков хотят убить кого-либо, то Энгаи или Мулунгу могут остановить их, объясняя это тем, что, хотя предки могут причинять живым людям страдания, они не могут убить их без согласия Мулунгу» [119, 63]. Нгаи, а не духи предков, приносит дождь.

Как и Леза, Нгаи выступает в качестве типичного культурного героя — демиурга и учителя первых людей. Рассказывают, что в самом начале, когда человечество только начало заселять землю, Нгаи — тот, кто делит мир, владыка, повелитель природы, вызвал Кикую и дал ему его долю — страну, которая теперь принадлежит народу кикую [133, 5], с реками, оврагами, лесами, дичью и всеми дарами природы. Нгаи также научил Кикую, что, если ему понадобится помощь, он должен принести жертву и воздеть руки по направлению к горе Нгаи. Нгаи дал ему жену, которую Кикую назвал Моомби («Создатель», «Творец»). Затем Нгаи посылает девять юношей — женихов для дочерей первого кикую. Из этих девяти семей впоследствии образовалось девять главных кланов кикую. Все они составляли одну большую семью, их общее родовое имя было «дети Моомби, или племя Моомби». Рассказывают, что Нгаи научил людей добывать железо [133, 68—70]. Он же указал, что кикую и камба должны заниматься земледелием, масаи — скотоводством, ндоробо — охотой [164, 283; 80, 310].

Можно сказать, что на божества-громовники, возникшие первоначально как персонификация, олицетворение атмосферных природных явлений (гром, молния, дождь), в большой степени распространились повсеместные представления, связанные с культом предков, к тому же мифологические образы прародителей часто наделены чертами, характеризующими их и как громовников. Такое взаимопроникновение и слияние представлений оказалось возможным благодаря известной смежности, совместимости этих двух рядов представ-

лений в отношении к дождю. Представления о предках как дающих дождь (это одна из их основных функций) и громовниках как «хозяевах» дождя в ряде случаев настолько органично слиты, что можно говорить о едином мифологическом типе «предка-громовника». Генетический анализ может выявить его двойственную природу, однако это уже достаточно сложившийся персонаж. Равным образом сюжеты, характерные для мифов, где главные действующие лица — предки, группируются и вокруг громовников, которым начинают приписывать характерные деяния предков (разумеется, с соответствующими модификациями деталей этих сюжетов). Так, вызывание предком первой человеческой пары из земли (хтонически-манистический сюжет) сменяется спуском этой первой пары «грозовым», «небесным» божеством на землю с неба (при этом деталь — «следы первых людей» на земле, скале, откуда они вышли или куда спустились в доисторическое «мифическое время», сохраняется). Получение первым человеком огня, полезных злаков, различных установлений в «нижнем мире» у предков предстает как получение этих культурных благ от «небесного» божества и т. д.

* * *

У некоторых африканских народов, и, по-видимому, в особенности это характерно для Западной Африки, одним из основных мифологических персонажей, которому приписывается ведущая роль в создании и организации вселенной, является божество, воплощающее дух воды. Таковы, в частности, мифологические образы Фаро у бамбара и Номмо у догонов.

Самоназвание бамбара — банмана или бамана, однако слово «бамбара» утвердилось в европейской этнографической литературе как классическое название. Этимология самоназвания бамбара, согласно различным авторам, имеет множество толкований. Одно из них, «люди крокодила» (от слова «бамба», или «бамма», — «крокодил»), носит тотемический характер. Существует и «историческое» толкование этого названия: «банмана» («банма-на», где корень «бан» или «ба» — «отказывать») означает «отказ от хозяина». Это толкование опирается на легенду, по которой банмана в начале XIII в., чтобы избавиться от ига завоевателей малинке, покинули свою родину (Уассулу) и направились к району Торон, расположенному в верховьях Мило и Баулé, притоков верхнего Нигера (в настоящее время — в пределах Берега Слоновой Кости). Затем они продвинулись к северо-востоку и образовали царства Сегу и Каарта.

Ш. Монтей, отрицая обе вышеназванные этимологии, приводит объяснение, где название бамбара выводится от древнего корня «ба» — «черный». Существует также истолкование, согласно которому «бамана» означает «крутая скала» (Э. Реклю, Л.-Г. Бингер). Однако эти два последних истолкования не получили распространения в научной литературе, где в основном принята этимология: «люди крокодила» (Ж. Брюн, Л. Токсье) и «отказ, восстание, неповиновение» (П. Коппе, аббат Анри, М. Делафосс).

Бамбара — наиболее значительный народ западных и южных областей Судана — занимают территорию, расположенную между 11—14° с. ш. и 7—11° з. д. Язык бамбара — один из диалектов мандинго, относящегося к северной группе (манде-тан) языковой семьи манде и объединяющего почти пятимиллионное население верховьев Сенегала и Нигера вплоть до Томбукту. Основным занятием бамбара было земледелие, но были развиты также скотоводство и огородничество, а по берегам Нигера — рыболовство; были известны ремесла — кузнечное дело, гончарное производство.

В течение долгих веков основные народы мандинго — малинке, бамбара и диула, а также другие народы северной группы манде входили в состав одного государства. В XVII в. государственный распад привел к разобщению племен мандинго. История и этнология бамбара свидетельствуют о том, что современные бамбара — продукт смешения многих народностей. Это не могло не отразиться и на мифологических представлениях бамбара, сложность которых в еще большей мере обуславливалась влиянием на мифологию развитого института жречества.

Основные мифологические события связываются у бамбара с двумя различными по характеристике персонажами — фаллическим деревом Пемба и хозяином воды, громовником Фаро, мифологическая деятельность которых дополняет друг друга. Согласно одному из вариантов, приводимому С. де Гане [104], первенство принадлежит Пемба: он породил двух близнецов женского пола — Мусо Корони и Фаро, который выступает здесь в женском обличье. В варианте Ж. Дитерлен [90] господство над миром и людьми первоначально принадлежало фаллическому дереву баланза, являющемуся одним из воплощений духа Пемба, но в дальнейшем господство переходит к Фаро, победившему Пемба и реорганизовавшему вселенную. Иногда же считается, что Фаро — старший.

Пемба и Фаро участвуют в сотворении, однако с Фаро связывают происхождение людей, причем бозо были первыми. Не исключено, что первоначально эти персонажи принадлежали представлениям разных народов, которые стали предками

современных бамбара. В частности, возможно, что представления о Фаро были исконными именно для бозо. Фаро — хозяин воды, но и бозо считались хозяевами воды. Вообще бозо как первые близнецы, рожденные Фаро, находились в привилегированном положении. В мифах говорится, что бозо могли входить в прямое общение с Фаро. Возникнув у бозо как вероятное воплощение Нигера, духа реки, представление о Фаро по мере распространения среди других народов приобретало более широкое значение, и Фаро стал восприниматься как божество воды вообще. Хотя основное местонахождение Фаро — Нигер, он обладает даром вездесущности и часто посещает все воды. Фаро представляют в облике, имеющем много общего с рыбой, — его уши прикрыты двумя плавниками, перепончатый хвост, и т. п. Фаро, божество воды, выступает и как громовник. Все атмосферные явления, как полагают, свидетельствуют о присутствии и могуществе Фаро.

С представлениями о Пемба [«мировом древе» (?)] соотносим сюжет о первобытном древе, «дереве предков». Из него выходит предок или первые люди, которых «вызывает» предок (как у гереро и др.). Этот мифологический сюжет в той или иной форме характерен для многих африканских народов, однако у бамбара, по-видимому, имеется в наиболее разработанном варианте.

Пемба (дух, сила, материя) был творцом всего. С Пемба связывается и появление Фаро. Пемба перемещался в вихревом движении. Поднимаясь, он бросил вверх то, что позже было названо Фаро. Фаро отправился сначала на запад, затем на юг, север и восток, определив таким образом небесные страны света. Фаро создал небо — семь небес, которые соответствовали семи землям. Он породил Телико (от «тели» — «быстро идти»), духа воздуха. Затем в виде воды, которая падала с седьмой части неба на седьмую часть земли, он пролил жизнь на землю.

Когда Фаро растекся по земле, он увидел, что создание земли еще не закончено, и наполнил водой пустоты, образовав источники, скрытые и до сегодняшнего дня. На земле появилась жизнь. Фаро, оплодотворенный вибрацией, на пустынном холмике породил двух близнецов. С появлением близнецов выросла первая трава и появились скорпионы, которые должны были их защищать. Через некоторое время обильная роса упала на холм и образовала источник, из которого вытек ручеек. Рыба Кокони (*clarias senegalensis*) направляла течение этого водного потока.

Вскоре за ней последовала другая рыба Кокони, которая несла на своей спине Фаро и его детей, поток увлек их в водяное жилище.

Первая рыба породила двух близнецов, один из которых был мужского рода. Фаро послал своего вестника — ласточку, чтобы она поместила в родовых водах души (или жизненную силу) близнецов. Ласточка охраняла в воде их двойники (*дья*), чтобы предохранить их от зла. От этих двух близнецов родились предки народа бозо, которые, как и близнецы Фаро, могли жить в воде и беседовать с Фаро. Затем Фаро создал рыб, которые служили им пищей, пресмыкающихся и животных, обитающих в воде, которые заселили моря и реки, после чего Фаро поднялся в небо.

Спустившись на землю, Пемба превратился в семя акации. В течение семи лет передвигался он в пространстве, носимый ветром, насылая дождь. Наконец, исчерпавшись, он опустился, и земля, прикрыв его комьями, дала ему возможность прорасти. Из семени выросло дерево баланза (*асасия альбида*), но вскоре, высохнув, оно погибло. Остался только прямоугольный брус (*пембеле*), называемый также «глава вещей», лежавший на голой земле.

Этот древесный ствол, Пемба, был один на земле, но он содержал в себе возможность создания животных и растений. Под ним накопились продукты его гниения. Когда, устав от одиночества, он стал передвигаться, этот прах собрался в кучу, и ветер пригнал его к груде земли и гниющих деревьев. Пемба замесил эту массу своей слюной, вложив в нее, таким образом, душу-дыхание (*ни*), и придал ей форму; он создал нематериальный двойник (*дья*), который доверил Фаро, хозяину неба и воды, стражу *дья*.

В течение четырех дней лежал он на этом созданном им существе и на пятый услышал под собой женский голос, который сказал: «Поднимайся, я истощена». Это создание походило на женщину, но у нее была голова с большими остроконечными ушами и грудь животного, а также хвост. Она должна была стать маткой будущих существ, хранительницей познаний и вдохновительницей мышления Пемба. Она уверила его в своей любви и стала его женой, получив имя Мусо Корони Кундые — «Маленькая старуха с белой головой» (маленькая — так как произошла из него, древняя — так как была его эманацией, т. е. равной ему во времени, белой — так как, выйдя из него, она была чистой, как он). В обмен на свою силу она получила от него множество семян и родила растения и животных. Все, что она породила, было наделено душой, или жизненной силой (*ни*) и двойником (*дья*), похожими на те, которые Пемба вложил в нее, замешивая ее своей слюной.

Земля стала кишеть существами, которые появлялись в хаотическом беспорядке случайных рождений. Они стали по-

читать Пемба как своего создателя. Пемба хотел захватить всеобщее господство, и он попросил Мусо Корони посадить его в землю. Он тут же пустил корни и стал первым из всех деревьев баланза, зеленым в сухой сезон и высыхающим в сезон дождей. Пемба, таким образом, материализовался в виде баланза, чтобы продолжить работу созидания. Баланза — это земное перевоплощение Пемба, образ его оплодотворяющей мужской силы.

Человеческие существа, рожденные Фаро, которые жили в скалах, пришли укрыться от зноя под этим деревом. Все видели его могущество, так как оно не нуждалось в воде и было зеленым в сухой сезон. Люди обращали к нему молитвы и получали от него указания, как жить. Дерево научило людей делать огонь посредством трения двух камней.

В то время люди были бессмертны, они не знали языка и одежды. Чтобы узнавать друг друга, они по совету Мусо Корони нанесли на свои лица в зависимости от пола три или четыре насечки. Три было символом мужского начала, четыре — женского.

В то время люди получали пищу от неба. Дух Телико, который в пространстве следил за водами Фаро, посылал им в сезон дождей камни с седьмого неба, содержавшие орехи карите. Женщины выжимали из них масло, которое употребляли в пищу с плодами. Однажды в сухой сезон одна женщина, выжав масло из четырех орехов, вытерла руки о баланза. «Вот так я хочу», — сказала дерево. С тех пор все женщины предлагали ему масло, а позже их примеру последовали и мужчины.

Баланза уже не довольствовался больше Мусо Корони. Он потребовал, чтобы все женщины принадлежали ему. Они должны были соединяться с ним, увеличивая его жизненную силу и могущество, так как он питался их силой. Узнав об этом, Мусо Корони не приближалась к нему больше, отказав ему, таким образом, в любви и верности, которые ему обещала. Уединившись, она прекратила созидание, которое они осуществляли вместе с Пемба, и начала разрушать уже созданное. Баланза проклял Мусо Корони за измену и оттолкнул ее, когда она пыталась вернуться к нему. Тогда на нее нашло безумие. Она пробегала по небесам, по земным пространствам, втыкая в почву кусочки дерева, как она делала раньше для Пемба, надеясь, что, в свою очередь, они станут баланза.

Во время своего странствия Мусо Корони вступила в половые сношения с *пембеле* и была им искалечена. Тогда она решила наложить на других такие же раны: свою ярость она выразила в том, что подвергла обрезанию и эксцизии все

человеческие существа, которые встречала на своем пути. Это послужило причиной появления первой менструальной крови, которая вышла из Мусо Корони, когда она сделала себе эксцизию своими ногтями и зубами.

В то же время она открыла людям все то, что узнала от Пемба и что должно было остаться в тайне. Из-за своего предательства она стала нечистой, и все, к чему она прикасалась, становилось также нечистым. От этого стала нечистой и земля. Так она внесла беспорядок в создание и ввела в мир зло, горе и смерть.

Пемба (а также по его просьбе и Фаро) тщетно преследовал Мусо Корони, чтобы отобрать у нее власть и знание, которые он ей дал. Наконец Мусо Корони умерла, но перед этим она научила людей земледелию.

За это время жизнь распространилась на земле. Это вызвало необходимость для баланса увеличить силы, которые он с самого начала черпал в семенной жидкости женщины. Однако теперь ему этого стало недостаточно. Однажды старик женился на девушке, но, так как он лишился силы, девушка соединилась с деревом, которое, дефлорировав ее, покрылось кровью. После этого дерево стало горячим. Этот жар предназначался для того, чтобы отталкивать тех, кто являлся к нему, так как вместо их семени он требовал чего-то другого. Охваченные страхом, женщины совершили гадательные обряды, чтобы узнать, чего он желает. Оказалось, что он желает крови. Люди не знали, как удовлетворить его желание. Тогда самый старый из них, который был прорицателем, стал вытирать испачканное кровью дерево, увлажняя его водой. На третий день одна из его рук зацепилась о шероховатости ствола, вена на его запястье открылась, и пролилась кровь. С этого времени два раза в году люди приносили ему в жертву кровь из своих вен, и дерево получало силу для своего возрождения. В обмен на этот дар дерево было согласно обновлять и омолаживать их, но оно требовало, чтобы все женщины принадлежали ему.

Первое жертвоприношение крови мужчин произошло в начале сухого сезона. Собравшись вокруг дерева под руководством старейшего из них, мужчины пели песни и окропляли ствол, открывая вены правого запястья. Отдать кровь из правой руки значило отдать половину своего тела, посвятить дереву свой труд и своего двойника (*дья*). Запястья перевязывали волокнами, и раны заживали без шрамов. Во время этой церемонии происходило омоложение стариков.

Дерево требовало также, чтобы ему отдавали менструальную и родовую кровь. По его приказанию люди вырезали из дерева фаллус и поместили его на стволе.

Власть баланза достигла апогея. Однако злоупотребление этой властью должно было повлечь за собой его гибель. Действительно, в те времена мужчины, как и женщины, были сильно истощены от того, что отдавали свою кровь. Кроме того, людей становилось все больше, и начался голод. Однажды вечером одна женщина, находясь в поле дикорастущих томатов, упала в обморок. Когда она пришла в себя, Фаро, который находился в водах земли, подал ей мысль поесть этих плодов. Томаты превратились внутри ее тела в кровь, и она поднялась, набравшись сил. Женщина пошла искупаться в Нигере; в воде ее схватил Фаро, который отрезал ей нос и пупок и вскрыл живот. Он съел красную мякоть, которую там обнаружил. Он сосчитал зерна плодов — их оказалось семь. В каждом томате была кровь и основной элемент (принцип жизни), который составляет человеческое существо (3+4). Это Фаро вложил в плоды принцип жизни, томаты едят, чтобы возродиться и продолжать питать баланза в обмен на омоложение.

Фаро восстал против могущества баланза. Он считал, что оно в какой-то мере зависело от него, потому что для жизни людей и восстановления их крови были необходимы вода и томаты — его собственность. Фаро предъявил дереву условия, на которых он будет продолжать давать воду. Он потребовал прекращения рождения людей от союза женщин с деревом и оставил за собой размножение посредством томатов.

Баланза предвидел, что люди предадут его, что культ, который был посвящен ему, впоследствии будет обращен к Фаро, так как вода обеспечивала существование людей и размножение растений. Он знал, что побежден и что это предательство породит смерть. Но он знал также, что Фаро обеспечит созидание. Он вырвал себя с корнем и пошел навстречу Фаро. Долгая и ожесточенная борьба кончилась победой Фаро.

По прошествии семи дней первыми покинули баланза его жены, которые породили от него животных и растения. Они стали жить у реки. Теперь они пили воду, в которую Фаро тайно подмешивал томаты, посредством чего он оплодотворял женщин, и они приносили близнецов с гибкими конечностями. В благодарность женщины приносили ему в дар три или четыре плода соответственно полу ребенка.

Вслед за женщинами отказались от культа баланза и мужчины. Теперь для поддержания огня, того самого огня, который люди получили от баланза, они стали брать ветки, которые падали под баланза, вместо того чтобы использовать другие деревья, как это делали до сих пор. Тогда де-

рево их прокляло, и люди узнали болезни, злобу, зависть, ненависть. Раны, которые они наносили себе, чтобы дать кровь дереву и посредством этого омолодиться, больше не заживали и воспалялись.

Люди пытались исправить положение. Восемь старейших из них отправились к баланза, и, несмотря на жар, которым он хотел их отогнать, приблизились к дереву, и надрезали свои языки, предложив ему свою кровь. Оценив их жертву, дерево испустило дуновение, а потом заговорило и возвестило им приход смерти. Но их, благодаря этой жертве, оно превратило в птиц — *татугу конони* («маленькие птицы огня»). Для этого дерево потребовало, чтобы они терлись спинами о его ствол до тех пор, пока не потеряют всю кровь. Их тела и кожа стали древесиной, кости соединились с белой корой, а костный мозг стал красным плодом. После этого люди почти не используют в повседневной жизни дерево баланза, считая его «человеческим телом».

Восемь предков, превратившихся в птиц, были впоследствии почитаемы людьми (в особенности кузнецами). Эти птицы должны были жить возле баланза и не разлучаться друг с другом. Они обладали властью над огнем. Мокрая соломинка загоралась, когда, зажигая, приносили их имя. Гончаров они предохраняют от ожогов.

Дерево шело и приносило плоды, и эти плоды и листья содержали кровь людей. Люди стали питаться этими плодами и срезали ветви, чтобы дать их животным. Но однажды некий человек взобрался на вершину дерева и срезал все почки. Испугавшись своего поступка, виновный бежал в Страну манде, где упал мертвым, сраженный *ньямой*, которая его преследовала.

Люди манде не знали, что такое смерть, и поместили его в убежище, думая, что тот спит. Они пробовали его кормить, а его тело натирали щавелем и маслом. Это привело к тому, что тело сохранялось некоторое время, но через десять дней труп разложился. *Ньяма*, которая из него вышла, напала на других людей, и они умерли.

В это время родители умершего пошли искать тело своего сына. Они съели его мясо, а кости умершего унесли с собой. Когда они вернулись, дерево приказало растолочь кости и посыпать искалеченные ветви. Оно объявило, что отныне не нуждается в их крови, люди больше не будут омолаживаться и все узнают смерть. Услышав эти слова, трое мужчин и четыре женщины упали. Это было последней жертвой дереву. Так из-за проклятия дерева смерть появилась среди людей.

После того как дерево от них отступило, люди, от-

чаявшись, отправились к реке. Но и здесь на их мольбы долго не было ответа, и люди стали слабеть. Наконец они услышали голос Фаро: «Я дам дождь, необходимый для полей, родников, потоков, водоемов, Нигера. Но знайте, что вся вода священна и ее надо чтить. Я не могу вас избавить от смерти, но я буду ее предотвращать». И он обучил их слову и языку.

Вскоре после этого стали умирать старейшие, и один старик понял, что Фаро требует жертвоприношений. Старик стал первым жрецом культа, который он основал. С тех пор люди стали почитать этот культ.

В те времена все виды животных и растений размножались сами собой, и беспорядочные рождения первых лет прекратились. Женщины, оплодотворенные Фаро, рождали только человеческие существа, но не единичные, как во времена баланза, а близнецов. Рождение близнецов было правилом в течение долгого периода, вплоть до того дня, когда люди предали Фаро.

Дух воздуха, Телико, решил, в свою очередь, захватить власть. Люди последовали за ним. Но Фаро победил Телико, а людей наказал за их предательство. Однако Фаро не оставил их, как баланза. Он дал им суставы, сделавшие их пригодными к физическому труду, которым отныне они вынуждены были заниматься, чтобы обеспечить свое существование. Он отменил рождение близнецов, и рождения стали единичными, а близнецы сохранились лишь как редкая привилегия. Но в возмещение этого каждое существо было снабжено двойником (*дья*), который находится в воде.

Фаро, победив баланза и подчинив Телико, возобновил создание и реорганизовал вселенную, установив порядок, который существует и по сегодняшний день. Он классифицировал элементы вселенной, и все они находятся под его властью.

Фаро отправился в путешествие на восток, запад, север и юг, чтобы обозначить эти четыре страны света и установить границы вселенной. Он измерял пройденный путь, высоту неба, глубину земли, а также расстояние между странами света. Он ввел сезоны и заменил первобытный мрак регулярной сменой дня и ночи. Установив пределы пространства, он учредил время. Затем Фаро расположился в центре вселенной.

Земля разделена на семь частей, которые соответствуют семи небесам. На земле Фаро создал сначала глубокие ямы с водой, морскую бездну и реки. Он сам вырыл первые колодцы, водоемы и русла рек. Он установил режим дождей, которые являлись очищением и исправлением космических беспорядков. Затем он классифицировал животных и растения. Люди также были названы и классифицированы по ра-

сам и кастам, начиная с рабов. Затем он определил для всех пищу и установил пищевые запреты, животные и растительные, которые должна была соблюдать каждая категория существ, чтобы предохранить виды от вырождения. Через кузнецов он дал людям восемь зерен злаков, созданных в то же время, что и люди, но хранившихся на небе в тайне. Эти восемь зерен стали основой пропитания и являются основой человеческого существа; люди носят их в ключицах. Духи, представители Фаро, должны были наблюдать за всеобщим порядком. Таким образом, Фаро, хозяин слова, владеющий жизнью, руководит всеми видами человеческой деятельности.

Обращает на себя внимание распространенность представлений о Фаро, обнаруживаемых и у других народов, например у фульбе, сенуфо, туарегов [90, 1]. Любопытно, что в мифе туарегов, где рассказывается не только о происхождении Фаро, но и об установлении его культа и необходимости жертвоприношений, в связи с Фаро упоминаются также и томаты, хотя в дальнейшем эта тема не развивается. У бамбара же томаты тесно связаны с мифологическим сюжетом и с культом Фаро.

В тексте сенуфо фигурируют и дерево-даритель и духи воды Фаро. Баобаб отсылает героя в поле томатов: там ты найдешь того, кто даст тебе все, что пожелаешь. Герой встречает духа воды Фаро, который отводит его в подводное царство и одаривает [97, 226—228].

Согласно мифам пель, дух воды дал им корову и сказал, что они будут скотоводами. В мифах курумба дух воды Домфё спускается на землю вместе с дождем, ветром и первыми зернами [65, 240].

Для суданских народов характерно, что в сотворении наряду с духом воды принимает участие также кузнец, выступающий в роли культурного героя, посылаемого божеством воды (гурунси), или совмещающий в себе черты духа воды и кузнеца (догоны). Догоны знают божество воды, Номмо, ассоциировавшееся, по-видимому, первоначально с рыбой («*Nommo anagoppo*»). Догоны в настоящее время живут на территории республики Мали и в пограничных районах республики Верхняя Вольта. Обосновавшись здесь около XIII в., догоны не раз попадали под власть соседних народов и государств: в XIV в. — Мали, в XV в. — Гао (государство сонгаев), в XVIII в. — бамбара, в начале XIX в. — фульбе, с 1860 г. — тукулеров. В 1893 г. появляются французы, окончательно закрепившие за собой территорию в 1921 г. Таким образом, этногенез народов этого района очень сложен. Миграции племен, их смешение, подчинение одних племен дру-

гим — все это создало сложное переплетение исторических судеб народов.

Система мифологических представлений, обнаруживаемых у догонов, является еще более сложной, чем у бамбара, хотя в мифологиях этих народов много общего.

Согласно одному из вариантов мифа догонов о сотворении, происхождение всего существующего ведется от Амма, верховного божества, живущего на небе. В начале бог Амма создал солнце и луну, подобно гончару. Солнце раскалено добела, его окружает спираль из восьми витков красной меди, а луну — такая же спираль из белой меди. Звезды — это глиняные шарики, которые Амма бросил в пространство. Так же он поступил, создавая землю: сжал ком глины и бросил в пространство, глина приняла форму женского тела. Оно было распростерто с севера на юг (а конечности вытянуты к востоку и западу).

Амма был одинок, он приблизился к Земле, чтобы соединиться с ней, но при этом ему пришлось эксцизировать Землю — срезать преграждавший путь термитник, клитор Земли. Это был первый случай нарушения порядка во вселенной. Помехи сделали этот союз несовершенным, и вместо близнецов, которые должны были родиться, если бы обошлось без неблагоприятных случайностей, появилось непарное существо, шакал *Иуругу* (*Vulpes Pallida*).

Амма снова пришел к своей супруге, и дождь, божественное семя, оплодотворил Землю, которая дала рождение Номмо, близнецам, представляющим идеальную пару. Бог создал их подобными воде. Они были наполовину люди и наполовину змеи. Их красные глаза были широко открыты, подобно человеческим, а языки были раздвоены, как у пресмыкающихся. У них были гибкие конечности, без суставов, и гладкие тела, сверкавшие, как поверхность воды, и покрытые короткими зелеными волосами, предвещающими будущую растительность земли. У них было восемь членов, и их число было восемь, которое является символом Речи. Номмо поднялись на небо, где получили наставления от отца. Они были созданы Амма из божественной сущности, подобной ему, которая является жизненной силой мира. Это сила — вода, и Номмо являются водой. Они — вода морей, потоков, дождей. Свет — это также Номмо. Солнечные лучи, прорывающиеся сквозь облака, — это лучи, которые испускают Номмо; эти лучи из меди.

Глядя вниз с неба, духи Номмо видели свою мать, Землю, нагой и лишенной речи, как следствие первоначального происшествия в ее отношениях с Амма. Тогда Номмо, чтобы положить конец этому беспорядку, спустились вниз, неся с со-

бой волокна небесных растений. Они взяли десять пучков волокон, по числу своих пальцев, и, разделив их на две связки, сделали из них юбку. Скрученные спиралью влажные волокна, полные сущности Номмо, заключали в себе Слово. Поэтому они были не только одеждой, но и средством передачи Земле Речи, которую Номмо решили открыть ей. Таким образом Земля получила Речь, первый язык этого мира. Это было первое Слово.

Рождение Йуругу, оказавшегося без пары, привело к беспорядку в создании. Это было возмездие за те трудности, которые возникли у Амма до того, как Земля была эксцизирована. Пожелав жену, Йуругу совершил инцест с матерью. Он схватил волокна, в которые воплотилась Речь. Земля воспротивилась этому инцестуальному поступку и спряталась в своем же чреве, т. е. в муравейнике, превратившись в муравья. Однако шакал преследовал ее, и Земля не смогла убежать.

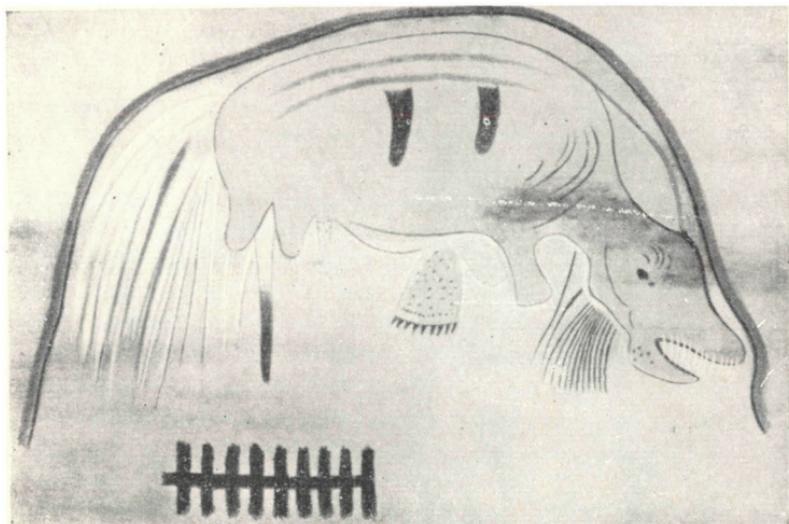
Инцест имел серьезные последствия. Шакал обрел дар речи, так что впоследствии он смог открывать прорицателям замыслы бога. Инцест явился также причиной появления менструальной крови, которая окрасила волокна.

Так как Земля была осквернена, Амма решил создавать живые существа без нее. Он сделал из сырой глины первую человеческую пару. Номмо предвидели, что первоначальное правило рождения близнецов грозит исчезнуть и тогда могут произойти ошибки, как в случае с шакалом, который был рожден без пары. Поэтому они начертили на земле два контура — мужской и женский, один поверх другого. Таким образом, каждое человеческое существо с самого начала было наделено двумя душами разных полов. Женская душа мужчины устраняется при обрезании, и то же происходит при эксцизии женщины.

Пара, созданная богом, породила восемь первоначальных предков, из которых четверо старших были мужчинами, а остальные — женщинами. Но и те и другие были андрогинами и могли самооплодотворяться. От них произошли восемь семей догонов.

Номмо спустились на землю и вошли в муравейник, т. е. в чрево, где они сами возникли. Благодаря своей влажности и свету они очистили тело, бывшее оскверненным в глазах бога. Заняв место Амма, Номмо выполняли работу Амма, работу возрождения.

Первые предки не знали смерти. Однажды самый старший из предков пришел к муравейнику, занятому Номмо. Он всунул ноги в отверстие муравейника, т. е. в земное чрево, и стал медленно погружаться, пока не исчезла его голова. На земле он оставил как свидетельство его проникновения в



↑
 «Животное — дождь».
 Наскальная живопись. Южная Африка.



← Человек — змея.
 Дерево. Конго — Браззавиль.
 Высота 139 см. (Частная коллекция, Париж.)

Фигура предка. Культура Сао.
 Терракота. Высота 33 см. (Музей Человека, Париж.)





Фигуры предков.
Дерево. Догон. Мали. Высота
68 см. (Музей Ритберга,
Цюрих.)



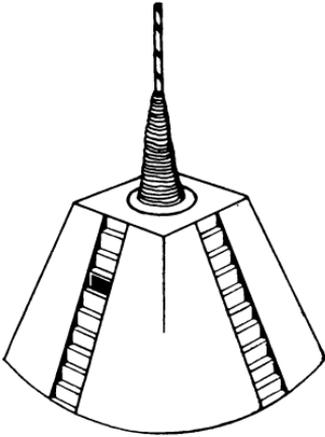
Маска духа воды.
Дерево. Иджо. Нигерия.
(Британский музей,
Лондон.)

другой мир деревянную чашу, которую использовал для еды, а также носил на голове для защиты от солнца. Мужчина Номмо повел его в глубь земли, где он вошел в воды чрева женщины Номмо, чрево которой стало частью чрева земли. И там он стал водой, семенем бога и сутью Номмо. Усовершенствованный водой и Словом, он превратился в Номмо и поднялся в небо. Все восемь предков подверглись этому процессу трансформации.

Седьмой предок представлял собой совершенство. Число семь — это символ совершенства, так как оно содержит одновременно число четыре, символизирующее женское начало, и число три — мужское начало (исходя из анатомии полов). Таким образом, семь — символ союза мужчины и женщины. Седьмой предок в отличие от других получил совершенное знание Слова — второго Слова. Тем самым он дал возможность людям взять верх над шакалом, который обладал знанием первого Слова. Седьмой предок открыл свое Слово при помощи ткачества, так же как Номмо — при изготовлении одежды из волокон.

Случилось это следующим образом. Погрузившись в чрево Земли, седьмой предок завладел им. Его губы начали сливаться с краями муравейника, и отверстие муравейника стало его ртом. Появились острые зубы — до восьмидесяти, т. е. по десяти на каждого предка. На восходе назначенного дня седьмой предок изрыгнул восемьдесят нитей хлопка, которые он разместил между своими верхними зубами. Таким образом он создал нечетные нити основы, а при помощи нижних зубов — четные нити. Открывая и закрывая челюсти, он заставил нити основы двигаться (как при ткачестве). Слова, которые он при этом говорил, были вплетены в нити. Слова стали одеждой, и одежда была словом. Вот почему тканый материал называют *сой*, что означает «это есть сказанное слово», но также *сой* означает «семь», так как это был седьмой предок. В то время когда происходила эта работа, пришел муравей, и он рассказал потом обо всем людям.

Превратившись, восемь предков поднялись в небо, где господствовали Номмо — первая пара. Предки были отделены друг от друга, и им было запрещено собираться вместе. Бог дал им восемь разных зерен для еды, и первый предок отвечал за эти зерна. Когда последнее из них (*Digitaria*) дали первому предку, он отказался от него, сказав, что оно очень маленькое и из него трудно что-либо приготовить. Он даже поклялся, что никогда не станет есть его. Однако, когда все зерна, кроме последнего, были съедены, первый и второй предки, нарушив запрет (об отделении друг от друга), собрались вместе, чтобы съесть его. Из-за этого нару-



«Амбар Хозяина чистой земли».
 Модель вселенной в мифологии
 догонов. Мали. [106].

шения порядка оба предка стали нечистыми, а это несовместимо с жизнью в небесном мире. Тогда они решили покинуть небо, и шесть остальных предков присоединились к ним; с помощью бога они решили взять с собой все, что может принести пользу людям, к которым они собирались присоединиться.

Первый предок взял плетеную корзину с круглым отверстием и квадратным основанием. Поставив ее вверх дном, он покрыл каркас небесной глиной. На всех четырех сторонах сооружения он сделал лестницы, каждую из десяти ступеней.

Символическое значение этого сооружения было следующим: круглое основание — солнце, квадратная крыша — небо, а круг в центре крыши — луна. Ступеньки лестницы были мужскими и женскими, представляя собой потомков восьми предков. Они ассоциировались также с людьми, животными, рыбами, птицами, насекомыми, растениями и звездами. Это сооружение называется «амбар Хозяина чистой земли». Оно было разделено на восемь отделений: четыре — внизу и четыре — наверху. В каждом из них находилось одно из восьми зерен, данных богом восьми предкам. Но эти восемь отделений были не просто хранилищами для зерен. Они также символизировали восемь основных органов Номмо, которые можно сравнить с человеческими органами. «Амбар» со своим содержимым представлял также модель мировой системы.

На плоской крыше «амбара» первый предок собрал кузнечные инструменты, у него были также железный лук и стрелы. Одну из этих стрел он укрепил на крыше «амбара» в центре круга, представляющего луну, и обмотал вокруг нее длинную нить паутины, образовав катушку. Взяв вторую стрелу, он прикрепил к ней другой конец нити и бросил стрелу в небесный свод. Теперь все было готово к отправлению.

Перед спуском первый предок украл у небесных кузнецов Номмо огонь для своей кузницы, а затем сбросил свое

сооружение вниз по радуге, и нить, намотанная на стрелу, стала раскручиваться.

Вслед ему неслись удары грома и молнии небесных кузнецов, которые бросали в него горящие головни. От этих громовых ударов скорость движения «амбара» по радуге все увеличивалась. Во время приземления первый предок перебил себе конечности кузнечными инструментами — так появились суставы.

Предок спустился с крыши по ступенькам и разметил землю для полей, распределив ее между восемью родами потомков предков. Положив небесной земли в поле, потомки таким образом очистили землю.

Вслед за первым предком спустились семь остальных — предок кожевников, предок певцов и т. д., каждый со своими орудиями или инструментом.

Восьмой предок, нарушив последовательность, спустился раньше седьмого, «Хозяина Слова». Последний был так рассержен, что, достигнув земли, восстал против всех остальных и, превратившись в огромную змею, набросился на семена и раскидал их вокруг. Люди убили его и съели его тело, отдав голову кузнецу. Взяв голову, кузнец подошел к камню, на котором сидел, когда ковал железо, и вырыл яму; он похоронил голову, а камень положил сверху.

Старейший из людей принадлежал к восьмому роду, пользовавшемуся особыми привилегиями. Седьмой предок является Хозяином Слова, восьмой — самой Речью. Речь отделилась от того, кто учит речи, т. е. седьмого предка, — это восьмой предок. Следовательно, старейший на земле из-за своей принадлежности к восьмому роду был из всех живых существ на земле истинным представителем Слова. Его звали Лебе.

Таким образом, второе Слово должно было уступить место третьему. Новое Слово должно было быть сообщено седьмым предком, который был убит людьми. Для того чтобы попасть в тот мир, где находился седьмой предок, Лебе должен был умереть (по видимости, так как смерти тогда еще не существовало). Лебе умер, и его положили в землю. Когда начала работать кузница, первые звуки проникли в глубь земли и достигли седьмого предка. Под ритмические удары молота он приблизился под землей к могиле Лебе и проглотил его. Затем он изрыгнул его обратно вместе с потоком воды. На том месте, где находилось тело Лебе, вода разлилась, покрыв собой большое пространство, и из нее вытекли пять рек, в тех направлениях, где были голова и конечности. Кости Лебе, выйдя из чрева седьмого предка, превратились в цветные камни (*дуге*), обозначившие очертания лежащего

го, верхнего и нижнего, четного и нечетного, мужского и женского. Этот контур обозначал также новый мировой порядок.

С тех пор как произошли эти события, стали выпадать дожди. Эти первые дожди были очистительными. Когда вода оросила первое поле, кузнец стал обучать людей искусству сева.

После того как седьмой предок проглотил потомка восьмого предка, их жизненные силы смешались. Лебе, происходя от седьмого и восьмого предков, считается девятым. Лебе — это новое Слово, созданное седьмым и восьмым предками (женские предки). Седьмой предок сделал барабан, который научил людей новому Слову. Главы каждого из восьми родов сделали барабан для своей группы, следуя инструкции седьмого предка. У каждого барабана был свой звук, и поэтому у каждого рода — свой язык. Но так же как восьмой род является главным, так и восьмой язык господствует повсюду.

Таким образом, представления о божестве воды, Номмо, включенные в сложную мифологическую систему догонов, значительно трансформируются по сравнению с представлениями о традиционных громовниках и духах, божествах воды, отмеченных в менее развитых мифологиях. Мифологические представления догонов, по-видимому, можно назвать «вторичной» мифологией, в создании которой значительная роль принадлежит касте жрецов. На рассмотрении этого вопроса мы остановимся подробнее в следующем разделе.

ГЛАВА IV

ПОЛИТЕИСТИЧЕСКИЕ ПАНТЕОНЫ, СЛОЖНЫЕ СИСТЕМЫ МИФОЛОГИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, МИФОЛОГИЧЕСКАЯ СИМВОЛИКА

Народы Тропической и Южной Африки в общественно-экономическом отношении были далеко не однородны, уровень их развития соответствовал различным стадиям разложения общинно-родового и родо-племенного строя, перехода к классовому обществу. У наиболее развитых из них еще со времен средневековья сложились примитивные государства полуфеодалного типа: Мономотапа — в междуречье Лимпопо — Замбези; Буганда, Уньоро, Бурунди, Руанда — в Межозерье; Конго, Балуба, Лунда, Бакуба (Бушонго) — в бас-

сейне Конго; Гана, Мали, Канем-Борну, Сонгаи, Вадаи, Дагомея, Ашанти, Бенин (Эдо) — в Судане и Гвинее.

Мифологические представления народов, создавших эти и подобные государственные образования, можно охарактеризовать как политеистические пантеоны божеств во главе с прародителем и вождем этого пантеона, включающие персонажи различного характера — персонификации природных явлений, обожествляемые царские предки и т. д.

Развитые политеистические пантеоны представлены в мифологии народов Западной Африки, и в частности йоруба (Нигерия) и фон (Дагомея). Йоруба — один из наиболее значительных народов Западной Африки. Европейцы, впервые появившиеся в стране йоруба в XV в., были поражены, обнаружив существование городов-государств, развитую систему общественных отношений, богатство и самобытность их культуры. Наиболее известными из городов-государств йоруба, представлявших собой небольшие феодальные княжества, были Ифе, Ойо, Эгба, Иджебу, Илорин, Бенин, Абеокута. Основание древнейшего из них — Ифе (Иле Ифе), являвшегося центром высокой и своеобразной культуры йоруба, — приходится, видимо, на XI в. Именно Ифе принадлежат наиболее совершенные образцы искусства йоруба, превосходящие в художественном отношении прославленное бронзовое литье Бенина. Расцвет Ифе приходится на XII—XIV вв. Вероятно, в это время Ифе главенствовал над всеми государствами йоруба. Позднее политическая власть перешла к Ойо, а Ифе остался, скорее, религиозным, священным центром.

Ойо было могущественным государством, и правитель Ойо — *алафин* — считался правителем всех племен йоруба. В период наибольшего расцвета влияние Ойо доходило до Ганы на западе и до берегов Нигера на востоке. XVI—XIX вв. ознаменовались для йоруба, как и для других народов Гвинейского побережья, получившего название Невольничьего Берега, активным вовлечением в работорговлю. Крупнейшим центром работорговли на западе Африки становится Лагос (начиная с 1815 г.). Почти четырехвековой период работорговли сменился колониальным гнетом. С середины XIX в. начался постепенный захват государств йоруба Англией, превратившей страну в свою колонию, и только примерно через столетие, в 1961 г., йоруба вновь обрели независимость.

В этническом отношении йоруба подразделяются на ойо¹,

¹ Полагают, что племя, известное теперь как ойо, и дало всей народности название «йоруба». Так называли их соседние фульбе и хауса. Само слово «йоруба» означает «ловкий», «искусный» [177, I-19; 100, I].

иджебу, эгба, ифе, илеша, экити, ондо, ово, ове, акоко, ягба, джекри (итсекири). Язык йоруба относится к подгруппе ква гвинейской группы языков Судана.

Йоруба населяют главным образом юго-запад Нигерии и насчитывают около 6 млн. человек (по данным 1959 г.) — 13% всего населения Нигерии (кроме того, в Дагомее — 185 тыс., в Того — 30 тыс. человек). Основное занятие йоруба — земледелие, известны им также скотоводство, рыболовство, охота; из ремесел развиты ткачество и крашение тканей, гончарное производство, резьба по дереву, кузнечное дело, выделывание кож.

У йоруба, как и у других народов Западной Африки, существовал развитый институт тайных обществ, тайных союзов и культов. Роль этих организаций была настолько велика, что часто власть вождей носила номинальный характер, а действительная власть находилась в руках тайных обществ, имевших политическое и религиозное значение. Наиболее значительными из них были Огбони, Эгунгун, Оро. Тайное общество Огбони (культ богов земли) играло почти исключительно политическую роль (особенно в Ифе) и выполняло важную функцию в государственной организации йоруба. Со временем Огбони во многом утратило свое политическое значение (в большей степени влияние Огбони сохранялось у иджебу и эгба, где Огбони было известно как Ошугбо). Общества Эгунгун (или Эгун) и Оро связывают с культом предков, а Оро — также с фаллическим культом. Оро считалось исключительно мужским тайным обществом. Общество Оро особое значение имело у эгба, иджебу и ойо, а Эгунгун — в Ибадане. В функции Оро и Эгунгун входило также наказание преступников, и в особенности обвиняемых в колдовстве [177, III—758—762; 100, 9, 17—19; 150, 3—4, 6—9].

У йоруба сложился обширный пантеон богов, полубогов и духов, связываемых с той или иной областью природы, человеческой жизни и культуры. Мифологический пантеон йоруба насчитывает множество божеств, или *ориша*, многие из которых имели свои культы, жрецов, специальные празднества. Выбор того или иного *ориша* зависел от того, каким *ориша* поклонялись родители, но *ориша* мог «выбрать» или призвать к себе последователя сам, подав ему какой-либо «знак». Главнейшими в пантеоне божеств йоруба считались Олорун, Обатала, Одудува, Шанго, Огун, Олокун, Ориша Око, Ифа, Элегба.

Олорун («Хозяин неба»). Олорун мыслился как весьма отдаленное божество, не вмешивающееся в дела людей. Ему не оказывали почитания; у него не было символов и изображений, жрецов и священных рощ. К нему почти не об-

ращались с просьбами, молитвами и жертвоприношениями. Многие исследователи мифологических и религиозных представлений йоруба придерживаются мнения, что Олорун считается главой всех *ориша*, которые являются его детьми, а иногда — его вассалами, управляющими, в свою очередь, той или иной областью природы или культуры [150, 2, 4; 100, 29].

Однако, как справедливо отмечал один из наиболее ранних исследователей представлений йоруба, А. Б. Эллис, значительная роль в таком понимании образа Олоруна принадлежала миссионерам, объявившим его «верховным божеством» [96, 35—38; 156, 34].

Небезынтересно сравнить Олоруна с Имана, которого считают главой мифологического пантеона ньяруанда и рунди Межозерья. Представления об Имана также весьма смутны и неопределенны. Он — справедливое и благодетельное божество. Он — все, что считается священным: священные деревья, священный бык, священное копье, амулеты, оракул, царь. Но к нему никогда не обращаются с молитвами, хотя в молитвах, адресованных предкам, его именем называют предков, желая им польстить [192, 43—44]. Тем не менее некоторые исследователи склонны считать Имана верховным, первостепенным божеством [67, 72].

Обатала («Оба-ти-ала» — «Господин белой одежды»; белый цвет считается посвященным Обатала). Его создал Олорун и передал ему управление небесным сводом и миром. Он сделал из глины первого мужчину и первую женщину; он создает ребенка в чреве матери [96, 38—40; 177, II—30; 67, 133].

Одудува (или Одуа). Одна из важнейших богинь йоруба. Ее изображали обычно как сидящую женщину с ребенком. Одудува считалась женой Обатала. Их детьми были божества, олицетворявшие, по-видимому, землю и воду, от союза которых произошел Орунган (воздух). Он со своей матерью дал жизнь пятнадцати основным божествам, вышедшим из ее разорвавшегося тела; это — Дада (божество растительности), Шанго, Огун, Олокун, Олоса, Ойя (богиня р. Нигер), Ошун (богиня р. Ошун), Оба (богиня р. Оба), Ориша Око, Ошоси (божество охотников), Оке (бог гор), Адже Шалуга (божество богатства), Шанкпанна, или Шопона (бог оспы), Орун (бог солнца), Ошу (богиня луны). На том месте, где разорвалось тело их матери при их появлении на свет, и был, согласно одному преданию, образован г. Ифе [96, 41—45; 177, II—31].

Шанго (бог грома и молнии) — один из важнейших богов йоруба. Культ этого божества получил развитие во внут-

ренных районах страны. Наибольшее почитание ему оказывают в Ойо, где ежегодные торжественные церемонии в его честь — одно из основных празднеств года. Согласно мифам, Шанго живет в облаках, в огромном сияющем медном дворце. У него большая свита и много лошадей. Шанго считают также богом охоты и грабежа. Дома, в которые ударяла молния, немедленно бросались грабить жрецы и почитатели Шанго, а хозяев домов, кроме того, еще и штрафовали за то, что они разгневали бога, так как считалось, что он всегда за нарушение клятвы и ложь наказывает молнией. Людей, потерявших сознание от удара молнии, убивали (и не хоронили), так как думали, что они нужны Шанго. Из своего дворца Шанго в тех, кто вызывает его гнев, бросает раскаленные камни. Одно из его имен — «Бросающий камни». Его слуги — Афефе (ветер) и Ошумаре (радуга). Ошумаре носит воду с земли во дворец Шанго². Шанго обычно изображают стоящим с луком и мечом в окружении трех жен, которые держат ладони сложенными перед грудью [96, 46—49; 177, II—31—32].

Огун (бог железа и войны) — одно из древнейших божеств йоруба, покровитель воинов, охотников (как и Шанго), кузнецов. Железо и земля (поскольку в ней находят железо) считались посвященными Огуну. В судах клялись на его символе — ноже, а если клялись его именем, то обычно прилагались языком к железному оружию. Обычное жертвоприношение Огуну — собака, но в особо важных случаях, например перед началом войны, — человеческое жертвоприношение [96, 67; 177, I—20, II—88, 95; III—913; 100, 30].

Олокун (бог или богиня моря). Согласно мифам, Олокун живет в огромном дворце в море и морские духи — его слуги. Однажды Олокун, разгневавшись на людей, решил уничтожить их, затопив землю. И много людей уже погибло, но его остановил Обатала, который связал Олокуна семью железными цепями и водворил обратно в его дворец. Особенно почитали Олокуна рыбаки и жители побережья. Его жена — Олоса, богиня лагуны Оса. Крокодилы считались ее посыльными, они выходили из воды, чтобы получить жертвоприношения от ее почитателей. В серьезных случаях — сильная буря, долгое отсутствие рыбаков и т. д. — Олокуну (также и Олосе) приносили человеческую жертву. Олокуну адресовали также молитвы о богатстве [96, 70—72; 177, II—37, 88].

² Согласно другим представлениям, божество радуги Ошумаре — великая змея подземного мира, которая иногда выходит из земли пить воду с неба [96, 81].

Ориша Око (бог земледелия). Это божество популярно у земледельцев-йоруба и почиталось в большинстве городов йоруба. Особенно его почитали в Ибадане, где главным праздником года считают празднество во время уборки урожая, посвященное Око. Пчелы считались его слугами. Символы Ориша Око — железный жезл и флейта из слоновой кости. Его изображали в виде человека с огромным фаллосом. Жрицы Ориша Око считались его женами, они жили в святилищах Ориша Око [96, 78; 177, II—89].

Ифа (божество гадания, мудрости, судьбы; его называют также богом пальмовых орехов, так как ими пользуются при гадании). Ифа занимает особое положение среди других мифологических и религиозных персонажей йоруба. Культ Ифа получил у йоруба (ср. Фа в Дагомее) очень большое значение. Ни одного серьезного решения не принимали, не посоветовавшись предварительно с жрецом Ифа. К нему обращались за советом, прежде чем выбрать время свадьбы, приступить к постройке дома, начать войну или устроить примирение, в случае бездетности и т. д. Жрецы Ифа считались главнейшими среди всех других жрецов йоруба; за ними следовали по старшинству жрецы, занимавшиеся врачеванием, жрецы Обатала и Одудуа, жрецы Шанго, Ориша Око и т. д. Жрецы Ифа считались также искусными знахарями. Рассказывают, что впервые Ифа появился на земле в г. Ифе, но, не встретив там хорошего приема, отправился странствовать и впоследствии обосновался в Адо, где посадил на скале орех, из которого сразу выросло шестнадцать деревьев. В честь Ифа также устраивали ежегодные празднества [96, 56—59; 177, II—33—34, 185; 100, 22, 29—30].

Элегба (или Элегбара). Его часто называют также Эшу. Полагают, что сначала Элегба был фаллическим божеством, а впоследствии стал восприниматься как персонификация зла. Его изображают в виде сидящего обнаженного мужчины с огромным фаллосом, с руками на коленях. С ним у йоруба (как и у эве) связывали церемонии инициации. От каждого жертвоприношения он получает долю [96, 64—66; 177, II—90].

Характеризуя мифологический пантеон йоруба, А. Б. Эллис [96, 289—290] отмечал, что по сравнению с мифологическими представлениями других народов Западной Африки (эве, чи) мифологическая система йоруба носит более антропоморфный характер. Широкое развитие получили здесь божества — хранители деревень, городов, семей и племен. Наблюдается тенденция к переходу локальных божеств в основные божества пантеона, как, например, в случае с богинями йоруба Олоса (лагуна Оса), Ойя (р. Нигер), Ошун, Оба (реки). В то время

как у эве каждая гора имела своего духа, у йоруба уже выделилось обобщенное божество гор — Оке; у народов побережья Западной Африки существовало множество местных морских божеств, а у йоруба мы находим обобщенный образ божества моря Олокуна.

Мифология йоруба была в значительной степени подвержена соответствующей переработке и использовалась в интересах выделившейся в обществе йоруба группы правителей. Города-государства йоруба имели свои собственные предания и легенды, связанные с происхождением правящей династии — *алафина* Ойо, *они* Ифе, *оба* Бенина, *алаке* Эмба и др. Вокруг этих правителей циклизуются различные по своему характеру мифологические представления, которые усилиями официальных хранителей традиций — *арокинов* — перерабатывались в своеобразную «историю» государства. Боги и богини предстают в этих «исторических» преданиях нередко в совершенно ином виде, а в некоторых случаях сохраняется, вероятно, лишь имя божества. Часто обожествляемые предки правящих династий получали имена почитаемых архаических божеств, им начинали приписывать наиболее важные деяния и поступки божеств, которые рассматривались уже как земные цари. Так, согласно такого рода преданиям, предки царских семей различных племен йоруба произошли от Оудува (Одуа), которому приписывается также создание земли. Бог (?) послал его (здесь Оудува выступает уже в мужском варианте) с неба в лодке. У Оудува был мешок песка, который он сыпал в воду, и пятипалый цыпленок. Цыпленок скреб и рассыпал песок, ставший первой сушей. Затем были созданы люди и город Ифе, где стал править Оудува, первый царь. Во дворце в Ойо рассказывают сходную легенду, но уже с другим главным действующим лицом — Ораньяном, первым царем Ойо [150, 1].

Ораньян был младшим сыном Оудува. Согласно некоторым преданиям, Шанго считается сыном Ораньяна и древним царем Ойо. Иногда ему приписывается перенесение центра из Иле Ифе в Ойо (в других случаях это приписывают Ораньяну). Считалось, что он мог по желанию вызывать молнию [177, 1—279]. После смерти Шанго ушел под землю [96, 50]. Несомненно, подобные представления являются более поздними и носят вторичный характер по сравнению с ранее рассмотренными [190, 18].

Некоторые исследователи полагают, что и Шанго, и Одуа, и Ифа являются обожествленными царями, предводителями, вождями, героями, давшими свои имена этим божествам [177, II—18, 31—32; 100, 4]. Однако, по-видимому, имел место об-

ратный процесс — для создания новых богов были использованы не только мифы и отдельные атрибуты, но и имена почитаемых архангелских божеств. В частности, следует отметить, что Шанго как божество грома и молнии — чрезвычайно типичный для Африки мифологический тип. Вполне вероятно, что имя и атрибуты такого древнего почитаемого божества могли быть использованы при создании «царской легенды» [156, 58].

* * *

Мифология йоруба имеет много общего с мифологией фон (Дагомея). Известное сходство их представлений обуславливается, по-видимому, как типологической общностью представлений, так и непосредственным влиянием и даже заимствованием. На это сходство указывали многие исследователи (Ле Хериссе, М. Херсковитс, Р. Корневин) — в частности, сравнивают Хевнозо фон и Шанго йоруба, находят в мифологии йоруба образы, аналогичные Маву и Лиза фон и др. [177, 153; 81, 224—227]. Предания фон говорят о переходе некоторых представлений к ним от йоруба: например, культ Фа и система гадания пришли к фон из священного города йоруба Ифе. Согласно мифу, появление культа Фа связывается с царской династией: Тегбезу, царь Дагомеи (правил с 1728 по 1775 г.), сын царя Агаджа, был отправлен в Ойо как часть дани, ежегодно взыскиваемой йоруба с фон. По возвращении на родину он принес в Дагомею систему гадания [177, 202, 209].

Мифология дагомейцев представляет собой далеко не однородный материал. Можно выделить несколько различных пластов, и в том числе архаические представления тотемического характера о змее-радуге Айдо-Хведо, «которая существовала до всех остальных»: она носила в пасти демпурга, когда он создавал мир. Символом ее является свернувшаяся кольцом змея, закусившая свой хвост, которая держит на себе землю. Эта змея служила «подушечкой для грузов». Значение ее имени истолковывается как «ты была создана раньше земли и неба» или как «ты находишься и в земле и в небе» [117, 248—249].

Один из дагомейских вариантов мифа о сотворении выдвигает на первый план некое божество Нана-Булуку. Мир, согласно жрецам культа неба, был создан Нана-Булуку, андрогинным божеством, которое породило близнецов Маву и Лиза и уступило им затем господство над созданным царством. Маву (луна) управляла ночью, а Лиза (солнце) — днем. Маву живет на западе, а Лиза — на востоке. Исходя из этого толкования, лунные и солнечные затмения объясняются супружескими отношениями Маву и Лиза. Нана-Булуку по-

священо святилище, которое находится северо-западнее Абомей, в деревне Думе. Хотя Нана-Булуку никогда не выходит оттуда, оно узнает обо всем, что происходит в мире, от своих детей: Маву приходит ночью, а Лиза — днем. В Маву — мудрость мира, а в Лиза — сила [117, 101—103].

Один из вариантов представляет попытку включить Айдохведо в культ Маву — Лиза, лишив ее при этом старшинства: близнецы Маву — Лиза породили сына Дан, который проявляется в различных формах, и в частности в радуге, символом которой является змея, кусающая свой хвост [65, 243].

Согласно другому варианту дагомейского мифа о сотворении, главным является андрогинное божество Маву-Лиза, которое породило все остальные божества мифологического пантеона. Каждое из них имеет свою область деятельности, управляя природой и людьми. Они, в свою очередь, считались главами соответствующих пантеонов — земли, грома, моря, где фактическую власть осуществляли их дети, у каждого из которых были свои обязанности и положение. Эти пантеоны, как справедливо замечает М. Херсковитс [117, 294], представляют собой, скорее, семьи, главой которых является старший. Схема сверхъестественного мира дагомейцев отражает политическую и социальную организацию их повседневной жизни. Так же как главный вождь региона имеет под своим управлением младших вождей, отвечающих перед ним, так и глава пантеона держит под своим контролем младшие божества.

Основная характеристика Маву-Лиза (в текстах обычно фигурирует имя Маву) — прародитель и, по-видимому, демиург. Первыми детьми Маву-Лиза были близнецы — Да Зоджи (Дада Зоджи), ставший главой земного пантеона, и его жена Ньохве Анану. Маву отдает им все богатства и велит населить землю, им было поручено управление землей.

Затем Маву было рождено андрогинное божество Со (или Согбо) — громовник, глава пантеона грома. Другое его имя Хевиозо. Оно образовано от названия деревни Хевие, расположенной между Аллада и Вайдах. Таким образом, Хевиозо — божество, принесенное из Хевие. Рассказывают, что так его стали называть, чтобы отличить от другого Со — божества автохтонного населения плато Абомей. Хевиозо известен также, как Агболесу («Огромный баран»), он мог принимать вид барана, который является символом громовника³. Хевиозо — хозяин неба. Он вершит верховный

³ М. Херсковитс видит в объяснении имен Хевиозо, данном ему жрецом культа, попытку согласовать два пантеона [117, 150—151].

суд, так как знает нужды мира. Он посылает жару и дождь. Он убивает людей и разрушает дома, уничтожает деревья и поля, но вместе с тем Хевиозо делает людей плодовитыми, а поля — плодородными.

Дети Согбо распорядились молниями. Его сыном называют также Агбе, который является главой пантеона моря, — в этом проявляется, по-видимому, стремление к циклизации вокруг божества-громовника всех явлений, связанных с водой. Так как Агбе больше не живет на небе, права старшего взял на себя Аден. Он посылает плодоносный дождь, он — страж плодовых деревьев. Когда он карает, убитый им лежит на спине. Аколombe регулирует тепло и холод в мире, он считается виновным в граде, из-за него разливаются реки. Когда он убивает, то забирает губы жертвы. Аджаката дает сильный дождь, он всегда спешит. Он — страж небесной двери. Аджаката убивает, выдавливая глаза. Гбвезу всегда остается с Согбо, он не приближается к земле и не убивает людей, его голос — отдаленное ворчание грома у горизонта. Акеле также не убивает; он держит веревку дождя; его обязанность — забирать воду из моря, из которой затем делается дождь. Алаза живет теперь в лесу, где вершит суд; никто не входит туда без сопровождения жрецов; он помогает искать воров. Когда Агбе обосновался в море, Алаза пришел в Хевие для того, чтобы поведать людям о царстве неба и царстве земли. Он рассказал, что дети Согбо называются Со, и научил людей, как их надо почитать. Поэтому почитание Со распространилось от людей Хевие. Младшим является Гбаде, любимец Согбо. Он причиняет зло, но его не поправляют. Он свободен делать, что ему вздумается, на земле и небе. Мать завещала ему гнев, он легко возбуждается и стремится истребить все, что встречает. Он посылает зигзагообразные молнии. Его голос слышен в громовых раскатах. Всюду за ним следует его мать — это ее укоряющий голос слышен за громовыми раскатами: не убивай, успокойся, не мсти людям. От его грома раскрываются яйца ящериц, питонов и крокодилов. Убивая, он ударяет по всему телу жертвы. Гбаде получил от Согбо радугу-змею Айдо-Хведо, которая переносила его на землю. Ему приходилось бывать на земле чаще своих братьев для того, чтобы наказывать людей, делающих зло. Когда вдали видны облака и слышны отдаленные раскаты грома, говорят, что это Гбаде навещает другие страны. Как и все младшие, он непослушен и могуществен.

Затем у Маву родились близнецы — Агбе, вождь пантеона моря, и его жена Наετε, которые должны были населить море и управлять водами. Обосновавшись в море, Агбе встре-

чается со своей матерью на горизонте, там, где сходятся море и небо. Солнце — глаза Агбе, так как оно опускается и выходит из моря. У Агбе и Наете было шесть детей — бог волн, бог бурунов и т. д. Некоторые из них стали впоследствии реками. Самая младшая из них, любимица родителей Афрекете, выступает как трикстер. Ее обязанность — сторожить богатства моря, она знает все тайны отца и матери.

Четвертым сыном Маву был Аже, божество охоты. Он — охотник, живет в лесной чаще и управляет всеми животными и птицами.

Пятым сыном Маву был Гу, божество железа, войны, оружия и орудий. У Гу нет головы, шея его заканчивается мечом, а туловище — каменное. Гу — это сила Маву, поэтому ему не дали головы. Благодаря ему земля не осталась дикой, заросшей лесами, от него люди получили орудия и оружие.

Шестым сыном Маву был Дьо, божество атмосферы, воздуха, дыхания; он дает жизнь человеку. Дьо управляет пространством между небом и землей, благодаря ему боги невидимы людям на земле, он «одевает» богов, поэтому божества (*водун*) также называют именем Дьо. Всем своим детям Маву дал разные языки, а Дьо получил язык людей.

Седьмым и самым младшим сыном Маву был Легба, божество-трикстер, «толмач» богов. Легба был поставлен над всеми. Обязанностью Легба было посещать все царства, которыми управляли его братья, и давать Маву отчет обо всем происходящем. Поэтому Легба знает языки своих братьев, а также язык, на котором говорит Маву. Если кто-либо из братьев хочет что-нибудь сказать Маву, он должен передать это Легба, так как никто, кроме него, не может обратиться к Маву. Также он служит посредником между братьями. Поэтому Легба находится всюду и даже перед домом *водун*, и все должны обращаться прежде к нему, чтобы боги их поняли.

Каждый пантеон имеет свое жречество и своих посвященных, а также особые ритуальные танцы. Считается, что иногда боги сами подают знак, где должно быть основано их святилище. Каждому из богов посвящен определенный день. В различных регионах Дагомеи могли быть преимущественно развиты те или иные культы. Предпочтение отдавалось какому-либо из них в зависимости от того, какого культа придерживалась правящая династия. М. Херсковитс отмечает, в частности, что культ земли (Сагбата), пришедший в Дагомею из северных областей, во время правления династии Аладахону был не в почете [117, 135—144]. У Маву по

сравнению с божествами других пантеонов было незначительное число почитателей. Однако ритуал Маву наиболее разработан, так как почитание Маву было введено представителями царской династии и находилось под покровительством царской семьи [117, 292]. Согласно мифу, этот культ появился в Дагомее благодаря матери царя Тегбезу, жрице Маву-Лиза. Прежде в стране не было *водун*. В те времена женщины рождали коз, а козы рождали людей. Однажды из Аджа пришла одна женщина, Хванджиле, чтобы продать индиго. Жена царя Агаджа, Найе Адоно, вернувшись с рынка, рассказала ему, что встретила женщину, в стране которой люди рожают людей. Агаджа тотчас же послал за Хванджиле и, расспросив ее, узнал, что нужна помощь *водун*. Он просил ее принести *водун* из Аджа. И она принесла Маву, Несухве, Товоду, Фа, Минона и Боко-Легба. Хванджиле стала женой Агаджа и родила ему сына Тегбезу [117, 101—104].

Легба не имеет своих святилищ, жрецов, посвященных ему «жен». Но этому божественному трикстеру посвящен целый цикл мифов. Рассказывают, что прежде Легба был наименее значительным из всех богов. Однажды Маву решила устроить состязание, чтобы определить, кто из богов должен быть вождем. Она потребовала различные музыкальные инструменты и сказала, что вождем станет тот, кто сможет сыграть на всех инструментах одновременно, танцуя при этом. Хевиозо, Аже, Гу, несмотря на свою силу, потерпели неудачу, и только Легба это удалось. Тогда Маву объявила богам, что отныне Легба будет выше всех.

Легба как трикстер способствует беспорядку. Так, в столкновении Хевиозо (громовника) и Сагбата (земли) он поддерживает притязания Хевиозо и разжигает вражду между ними, а потом сам же все улаживает. Маву-Лиза назначает Сагбата как старшего управлять землей, и Хевиозо был очень рассержен, так как сам хотел занять это место. Легба предложил Хевиозо не давать дождя, в то время как Маву он сказал, что в небе нет воды и все умирают от жажды. Маву распорядилась, чтобы ни одна капля дождя не упала с неба. Люди были недовольны Сагбата, так как с его приходом у них не стало воды. Маву послала Легба узнать, что случилось. Легба через птицу Вутуту велел передать Сагбата, что нужно разжечь огромный костер, а птице велел петь, когда поднимется дым от костра. Маву же Легба сказал, что на земле засуха и от этого огня могут погибнуть и все на небе. Тогда Маву велела передать Хевиозо, чтобы пошел дождь, и распорядилась, чтобы отныне дождем управляли с земли. Вутуту она послала жить на землю, и, когда насту-

пают засуха, Вутуту кричит — и идет дождь. Таким образом трикстер Легба примирил братьев.

Легба первым сделал *гбо*. В те дни боги были голодны, так как им не делали жертвоприношений. Легба сделал змею и, положив ее у дороги, ведущей к рынку, приказал, чтобы она кусала прохожих. После чего появлялся Легба и предлагал пострадавшему вылечить его за вознаграждение. Однажды один человек спросил Легба: «Что это такое, что кусает людей?» Легба сказал, что это *гбо*, и предложил сделать *гбо* для него, если он даст ему двух цыплят, восемьдесят *каури* и солому. Легба объяснил, что нужно сделать, чтобы изготовить *гбо*, а затем велел тому человеку бросить на землю ползучее растение. Оно тотчас же превратилось в змею, которая стала кусать людей. Но Легба дал ему средство, чтобы лечить укусы змей. Этого человека звали Аве, и, таким образом, первым, кто узнал о *гбо*, был Аве. Легба дал Аве много других снадобней, и Аве стал первым обладателем знания Легба, магии. Но так как Аве узнал слишком много, Маву запретила Легба учить его другим секретам. Она сделала Легба невидимым, и тот стал *водун*. Аве же возгордился и решил померяться силами с самой Маву. Маву, рассердившись на его поведение, послала в мир Ку (Смерть).

Проделки Легба могут быть направлены и против Маву. Однажды Маву сказала, что все, кто будет воровать в огороде, должны быть убиты. Тогда Легба отправился в огород, взяв ее сандалии, и таким образом оставил следы, которые могли принадлежать только самой Маву. Маву рассердилась на него и удалилась на небо... Раньше небо было близко, и Маву всегда видела проделки Легба. Легба научил одну старуху плеснуть в небо грязной водой, и тогда небо поднялось вверх. Поскольку Легба-трикстер делил ложе и с Гбаду (Фа) и с ее дочерью Минона, Маву сказала, что Легба никогда не будет удовлетворен.

Герою мифов и мифологических сказок, божеству-трикстеру Легба соответствует образ Йо, героя юмористических сказок. Если Легба обманывает других, то Йо часто одурачивает сам себя. Йо — невидимый, говорят, что он — животное. Он может превращаться в животных, насекомых. Йо нередко изображают как обжору. Он «испортил» множество вещей, открытых предками. Многие проделки Йо типичны для трикстера животной сказки [118, 32—38, 101, 324].

Огромную роль в жизни Дагомеи играет культ Фа (Гбаду) и система гадания. Согласно мифу, Фа — андрогинное божество, рожденное после близнецов, создавших пантеон моря. Гбаду жила на небе, на вершине пальмового дерева, и могла видеть все, что происходит в царствах моря, земли,

неба. Маву сказала ей, что она должна быть посредником между этими царствами. У Гбаду было шестнадцать глаз, ночью, когда спит, она закрывает их. Утром Легба взбирался на дерево, чтобы открыть глаза сестры. Он каждый раз спрашивал ее, какие глаза открывать сегодня — сзади, спереди, слева или справа. Чтобы ее не подслушали, она не отвечала вслух, а сообщала ему свои желания при помощи пальмовых орехов. Если она брала в руки один орех, это означало, что нужно открыть два глаза, а если два — один глаз. Ее детьми были две дочери, одна из которых — Минона, и сыновья — Аови, Аби, Дуво, Кити, Агбанукве, Зосе. Маву дала Гбаду ключ к дверям, которые открывают будущее (дом с шестнадцатью дверями, по числу глаз Гбаду). Если люди хотят узнать будущее или какое им следует принять решение, они берут пальмовые орехи, и это открывает глаза Гбаду. Когда началась война в царствах моря, земли и неба, Легба посоветовал Маву послать Гбаду на землю, но Маву послала трех сыновей Гбаду, чтобы они обучили некоторых людей на земле языку Маву. Так, Дуво, Кити и Зосе отправились обучать Фа. После их возвращения Маву отправила на землю всех детей Фа; их повел Легба. Гбаду дала Зосе имя Фалувоно («Владеющий тайной Фа»). Минона стала богиней женщин, она находится в доме женщин, где прядет⁴. Дуво находится в домах Фа. Кити вместе с Дуво помогает Зосе, задачей которого является бросать пальмовые орехи. У Зосе одна нога. Вначале люди не верили Зосе, и обязанностью Аови было заставить людей почитать культ Фа, а Аби, который стал углями, заставил женщин почитать Минона [117, 203—206].

У фон, таким образом, существовало несколько вариантов мифа о сотворении, каждый из которых выдвигал на первый план определенное божество, связанное с соответствующим культом.

Подобная синкретичность мифологических представлений свойственна и другим народам Западной Африки. Это объясняется, по-видимому, помимо различий стадийного характера сложностью исторических, социально-политических, этнических и культурных процессов, сопровождающих формирование средневековых государственных образований (миграции племен, их объединение и разобщение, смена господства, распад одних империй и возникновение на их месте других).

⁴ Минона («Наша мать На») характеризуется в различных мифах по-разному: мать Маву и Легба, сестра Легба, мать Фа. Каждая женщина имеет святилище Минона, где ее почитают. Ей дают первые плоды, чтобы поля были плодородными. Также она заботится о тех, кто делает гбо [117, 266].

Политеистические пантеоны могут включать и заимствованные божества, принадлежавшие побежденным народам.

Главой мифологического пантеона становится божество, почитателем которого была господствующая группа. Это божество считается прародителем, вождем мифологического пантеона, а остальные выступают как его дети, слуги. Однако за божеством, переходящим в разряд «второстепенных», сохранилась область его деятельности и его функции, поэтому нередко «главенство» основного божества было чисто номинальным. Этому мифологическому персонажу соответствовала, как правило, очень неопределенная характеристика в отличие от подчиненных ему божеств, область деятельности которых всегда конкретна.

Главой мифологического пантеона часто является некое «небесное» божество, однако его «атмосферные качества» выражены недостаточно отчетливо, гораздо более четко определяется его функциональная роль: он — вождь, царь божеств пантеона, а также обожествляемый вождь, царский предок или великий жрец. Он — прародитель, но, по-видимому, не демиург.

Таковы Олорун, Маву, Вамара (или Вамала), глава мифологического пантеона одного из народов Межозерья. Вамара, имя которого означает «хаос кончился», породила вселенная. Хотя Вамара и участвует в создании, он не является демиургом. Вамара приказал своим подчиненным осуществить сотворение: Ирунгу, бог охоты, создал горы, леса и некоторых животных; Казоба создал солнце, луну и свет; Ханги создал звезды и небосвод; Мугаша создал воду, ветер и банановое дерево. Вамара считался великим жрецом культа бахвези (культ мертвых, принадлежавших к знатым) [182, 156—159].

Многие авторы, однако, склонны переоценивать роль и значение «главы» политеистического пантеона, считая его «верховным» божеством, исконным и первоначальным «небесным» богом (в соответствии с положениями монотеизма). Подобную точку зрения разделяли не только породившие ее миссионеры, которые таким образом «практически» осваивали африканский мифологический материал, облегчая туземной пастве путь к христианству, но и серьезные исследователи, стоявшие на позициях теории монотеизма. В частности, Г. Бауман, которому принадлежит капитальное исследование африканских мифологий, придерживаясь положений этой теории, последовательно выявляет в мифологических представлениях африканских народов «древнее божество типа ярко выраженного небесного бога», т. е. аналог христианского бога.

Против подобного тенденциозного подхода к рассмотрению африканских мифологических персонажей выступали многие исследователи, неоднократно подчеркивавшие искусственность такого рода построений и их прямую связь с деятельностью миссионеров. М. Херсковитс [117, 291—292] отмечает, что в Западной Африке имя небесного божества стало для европейских авторов эквивалентом монотеистического божества. С древних времен христианские миссионеры использовали в переводе Библии имя Маву как синоним европейского бога (ср. Олорун у йоруба). Находили и другие параллели: Лиза — Иисус, Легба — дьявол (что, кстати, по мнению М. Херсковитса, способствовало популярности этого персонажа в дагомейском фольклоре [118, 36]), Хевиозо — Михаил, Аже — Павел и т. д. [82, 101]. «Насилнем над логикой традиционных верований и над логикой научного метода в изучении человеческой культуры» назвал подобные попытки М. Херсковитс.

* * *

У многих народов Западной Африки мифологические представления оформлялись в развитые мифологические системы, сложную мифологическую символику, охватывающую различные области — идеологическую, хозяйственно-экономическую, политическую. Своим происхождением эта мифология обязана жреческому институту, получившему в Западной Африке очень широкое развитие. Знание этой «вторичной» мифологии было доступно узкому кругу посвященных, но и для последних существовала соответствовавшая степени их посвященности градация знания. «Полным» знанием обладали лишь немногие избранные.

Мифы догонов, бамбара, моси, малинке, бозо, курумба и др. — материал, ставший предметом исследования Грнolia и его школы, — дают представление об этом эзотерическом знании и мифологической символике. Мифологические представления этих народов во многом соотносимы, что, по-видимому, объясняется различными причинами. Как рассказывают генеалогические мифы догонов, с давних пор их предки занимали район нынешнего обитания, придя из Страны манде. На эту же мифическую родину указывают, в частности, и предания бамбара, для которых так же, как и для многих суданских народов, Страна манде — центр, откуда вышли эти народы. Впоследствии они распространились на территории между Атлантическим побережьем, Сенегалом, Нигером вплоть до Дагомеи. Об этом событии в истории бамбара, имевшем место в отдаленные времена, хранят память меж-

племенные семилетние культы, в частности культовые церемонии, осуществлявшиеся в святилище Кангаба в отношении клана Кейта.

Сопоставление мифологических представлений догонов, моси, гуси, нанкансе, гурма и др., принадлежавших в лингвистическом отношении к центральнобантоидной группе языков Судана, с представлениями народов, относящихся к языковой группе манде — бамбара, малинке и др., позволяет выделить некоторые общие компоненты их мифологий. Эта идентичность, сопоставимость принципов, наличие общей основы мифологий неоднократно отмечались исследователями. В частности, М. Гриоль и Ж. Дитерлен объединяли как во многом сходные мифологические представления народов Судана, проживающих на территории современной Республики Мали.

Наличие подобной общности, по-видимому, можно объяснить как генетическим родством (Страна манде как первоначальная родина), так и историческими условиями, неоднократно приводившими к объединению этих народов вплоть до государственной общности, а также типологическим сходством общественного развития, и в частности наличием системы тайных обществ, а следовательно, тайного знания, хранителем которого является жречество.

‡

* * *

Согласно одному из вариантов мифа догонов о сотворении, мир принадлежит четырнадцати Амма, божествам, которые господствуют над четырнадцатью землями, расположенными друг над другом: семь — наверху и семь — внизу. Наша земля — первая из семи «нижних миров», но только она заселена людьми, в шести других «нижних мирах» находятся поселения хвостатых людей. В «верхних мирах» живут рогатые люди, которые посылают на землю болезни и бросают камни грома и молнии.

Земля — круглая и плоская, она, как ободом, окружена большим пространством соленой воды. Море, в свою очередь, обвивает громадная змея, которая поддерживает все вместе, прикусив свой хвост. Если же она выпустит его, то все обрушится. В центре земли находится железный столб. Он поднимается до другой земли, которая находится за небом, и поддерживает ее, но не проходит насквозь. У Амма, творца, с самого начала было железо. Он положил на железо нижнюю землю. Для каждой земли есть солнце и луна. Солнце неподвижно, а земной диск вращается в течение дня вокруг своей железной оси. Амма каждой земли живет на

небе, над землей. Амма нижней земли — самый старший и могущественный. Он первым стал создавать землю, а остальные Амма стали ему подражать.

Амма создал землю, небо, воду, а также Номмо (ламантин) — духа воды, который спустился на землю вместе с водой по радуге. Кроме того, Амма создал духов *йебан*, *андумбулу*, растения и животных. Затем Амма создал людей, которых поместил под первым деревом. Люди жили до старости, а затем превращались в змей, которые затем, в свою очередь, превращались в *йебан*.

Другой вариант космогонического мифа догонов, очевидно, более приближенный к «знанию», оказывается еще более сложным. Согласно этому варианту, мир произошел от Слова Амма, давшего начало бесконечно малому — *кизе узи*. *Кизе узи* — эвфемизм для обозначения зерна *но* (*Digitaria exilis*), или *фонио*. Посредством внутренней вибрации этот первоначальный зародыш жизни превратился в «яйцо мира». Яйцо, представлявшее первоначальную матку, делилось на две плаценты, и каждая должна была содержать пару близнецов Номмо. Однако из одной половины яйца вышло раньше срока существо мужского пола, впоследствии превратившееся в шакала *Йуругу*, который захотел стать господином вселенной. Он украл зерна, уже созданные Амма, и в том числе зерно *но*, а затем, оторвав кусок своей плаценты, сделал из него ковчег, где поместил украденное, и устремился в пространство. Этот кусок плаценты стал землей.

Йуругу, оставшись без пары, вернулся на небо, чтобы попытаться найти остальную часть плаценты со своей женской душой, *Йазиги*. Но Амма уже поручил *Йазиги* Номмо, появившимся из другой половины яйца. *Йуругу* не мог вернуть ее, и с того времени он постоянно занят бесполезными поисками *Йазиги*. Тогда *Йуругу* вернулся и, проникнув на землю, сделанную Амма из его плаценты, соединился таким образом со своей матерью, совершив первый инцест. Оскверненная земля стала бесплодной и сухой.

Чтобы исправить положение, созданное *Йуругу*, Амма принес в жертву на небе одного из Номмо. Тогда вселенная вновь обрела состояние чистоты, необходимое для созидания. Куски тела Номмо были брошены в четырех частях света, при этом частицы — зерна его ключиц, будущая пища людей, высыпались, и из них выросли первые деревья на небе и на земле.

Снова собрав куски тела принесенного в жертву Номмо, Амма соединил их «небесной» землей и воскресил Номмо (в человеческом облике). Затем Номмо спустился на землю в ковчеге, сделанном из его плаценты, вместе с предками лю-

дей, животными, растениями, минералами. Номмо принял свою первоначальную форму (Nommo anagonno — рыба) и стал жить в воде. Спуск ковчега совпал с появлением солнечного светила и с выпаданием очищающего и животворящего дождя. На земле, снова ставшей чистой и плодотворной, появилась жизнь. Люди размножились. Сыновья Номмо, принесенного в жертву и воскресшего, — Амма Серу, Лебе Серу, Бину Серу, Дионгу Серу и их женские близнецы — это восемь предков, от которых произошли племена догонов: дион, ару, оно и домно.

Амма поручил управление миром Номмо. Два Номмо находятся вместе с Амма в небе. Третий, «отец людей», был принесен в жертву для очищения и преобразования мира после пагубных действий четвертого, ставшего Йуругу. Эти трое, «под наблюдением Амма», отвечают за дела мира, являются хранителями жизни, владетелями и покровителями духовных начал человечества и злаков.

Роль Йуругу является дополнительной по отношению к роли Номмо. Атрибуты этих двух существ являются равно необходимыми для нормального течения жизни и соответствуют один другому: Йуругу — ночь, засуха, бесплодие, беспорядок, смерть; Номмо — день, влага, плодотворность, порядок, жизнь. Номмо должны ограничивать вызывающую беспорядок деятельность Йуругу.

Чтобы обеспечить успех какого-либо дела, следует сначала посоветоваться с Йуругу (путем гадания), а затем обратиться к культуре Номмо (дары алтарям, приношения).

Своеобразие мифологических и религиозных представлений догонов проявляется в стремлении к упорядоченности этих представлений, распространении принятой системы на все области социальной жизни догонов, высокой степени символики. Как отмечал М. Пало-Марти, «миф — внутри человека, в большом доме семьи, в институтах, ремеслах и т. д.» [153, 57]. Так, например, согласно существующим представлениям, человек был предвосхищен в семи вибрациях по «яйцу мира»: первая и шестая — ноги, вторая и пятая — руки, третья и четвертая — голова, седьмая — половые органы. Ключицы, кости (остов тела), с одной стороны, являются основой «небесного амбара» и содержат восемь первоначальных зерен, с другой — они совпадают с ключицами (грудными плавниками) и символом человеческого зародыша. В момент соития содержимое ключиц мужчины и женщины передается друг другу. Зародыш развивается, начиная с ключиц. Внутриутробный зародыш уподобляется рыбе. Новорожденный — это рыба, которая выходит живой из родовых вод: один и тот же графический знак представляет человеческий

зародыш и рыбу — *анагонно*. Человек — это Номмо в становлении: новорожденный — это голова духа; ребенок, достигший половой зрелости, — это его грудь; в момент обручения человек уподобляется ногам Номмо, во время свадьбы — его рукам. Взрослый человек — это тело Номмо. В старости человек — это весь Номмо, представляющий человечество и всю вселенную.

Так же как и представления о строении и развитии человеческого организма и человека как общественной единицы, символика мифа у догонов проявляется и в форме дома, украшениях и частях здания, в расположении деревни, в описании процессов ткачества, кузнечного дела, в культах. Поздний характер и истоки этой рафинированной символики — результат воздействия высокоорганизованного жречества.

Об этом свидетельствует большое количество тщательно оформленных святилищ, алтарей, разработанных ритуалов и церемоний, а также культов в повседневной жизни догонов и, наконец, положение жреца, осуществлявшего верховную власть, который, с одной стороны, наделен большими полномочиями, а с другой — связан необходимостью соблюдения многочисленных запретов.

Аналогичные представления отмечены также у моси. Д. Заан подробно раскрывает мифологическую символику, отраженную в структуре жилища моси [194, 223—229]. Число брусьев остова и кровли хижины строго определено. Если хижина предназначается для женатого человека, то количество брусьев кровли должно быть 13, где число 10 (здесь 10 принимается за 1) представляет единство пары, а число 3 представляет мужчину (3 — символ мужчины, 4 — женщины, 2 — холостого мужчины). Если хижина делается для женщины, костяк кровли насчитывает 14 брусьев. Если мужчина не женат — 12 брусьев, так как, не имея жены, он не является полным (совершенным) мужчиной.

Жилище и дверь вместе представляют живот. Войти в хижину и выйти — равносильно введению пищи в тело и ее выбросу в виде экскрементов; дверь как отверстие является одновременно ртом и анусом. Живот, представленный хижинной, является прежде всего животом человека, так как вся хижина представляет человека, но равным образом и животом мира. Все, что происходит в доме, равноценно тому, что происходит в мире, — работе и потреблению пищи, жизни и смерти. Домашний ритм определяется мужчиной и женщиной, они оба представлены в брусьях остова. Ритм космический определяется принципами (началом) мужским и женским, — четырьмя близнецами по два каждого пола. Они представлены дверью и замком. Три планки, зажатые рейка-

ми, и замочная задвижка (язычок замка) символизируют мужчин; четыре рейки, зажимающие планки, и замочная коробка — женские. Эти близнецы представляют бога Уенде, андрогина. Весь дверной запор означает в плане дома половой акт, а в космическом плане — союз мужского и женского начал, так как в момент, когда дверь закрыта, язычок замка (*кулуньоре* — букв. «фаллус») оказывается в выемке замочной коробки (*кулункинде* — букв. «влагалище»), т. е. подобно тому, как мужчина соединяется с женщиной. Соответственно и другие детали замка сравниваются с анатомией половых органов мужчины и женщины.

В плане этого символизма ключ занимает особое положение; его называют сыном двери (*кулунбило*). Предназначенный для того, чтобы открывать и закрывать жилище, он является в то же время плодом союза мужчины и женщины и фактором, вызывающим отделение полов. И так же как четыре близнеца, представленные дверью, означают самого бога, так и ключ представляет сына бога, единственного, кому открыты тайны мира. На небесном своде это дитя бога представлено звездой.

«Четырехблизнецное» божество напоминает Номмо догонов, представленных двумя парами близнецов, каждый из которых, так же как и у моси, являлся одновременно близнецом другого того же пола, что и он, и близнецом того, чей пол противоположен. «Религиозный симбиоз моси — догонов», как характеризует общность их мифологических и религиозных представлений Д. Заан, имеет и практическую основу — в стране моси нередко именно догоны осуществляли по отношению к ним жреческие функции.

Мифы бамбара о создании содержат философию бытия и вселенной. Это знание, полученное бамбара от Кейта (манде), носило имя *гла гла зо* и описывало стадию вневременную и первоначальную, которая предшествовала этапам сотворения. Бамбара считают, что мир произошел из первоначальной пустоты, наделенной движением — *гла*. Эта пустота произвела звук, который создал своего двойника. Удвоение *гла гла* указывает на первичный характер парности, принцип существования. От этой пары произошла субстанция *зо сумале* («холодная ржавчина»), которая образовала твердые и блестящие вещества.

После ряда движений и трансформаций между двумя *гла* произошел взрыв, образовавший твердое и мощное вещество, которое, вибрируя, стало спускаться. Благодаря этой вибрации возникли знаки, которые должны были расположиться на еще не созданных вещах для того, чтобы их обозначить. Затем человеческое сознание отделилось от *гла* и перешло на

вещи, чтобы пробудить их самосознание и назвать их. В ходе этого создания появились дух, называемый Йо, двадцать два основных элемента и двадцать два оборота спирали, которые «размешали» Йо — и возникли звук, свет, все существа, все действия и все существующие чувства.

От Йо произошли две первые могущественные силы — Фаро и Пемба. Пемба, одним из воплощений которого является фаллическое дерево баланза, был творцом всего. Фаро, хозяин воды, громовник, продолжил создание, начатое Пемба. Фаро дал название всему существующему. Люди также были названы и классифицированы по расам и кастам начиная с рабов. Затем Фаро определил для всех пищу и установил пищевые запреты, животные и растительные, которые должна была соблюдать каждая категория существ, чтобы предохранить виды от вырождения. Через посредничество кузнецов он дал людям восемь зерен злаков, созданных в то же время, что и люди, но остававшихся в тайне на небе. Эти восемь зерен стали основой пропитания и являются основой человеческого существа, люди носят их символ в ключицах. Повсюду он поместил духов, которые должны были поддерживать порядок во всех областях.

Мифологические представления бамбара и догонов имеют много общего: представления о создании мира путем вибраций, спиралеобразного движения; о порождении от союза «небесного» божества и земли; о принципе парности, лежащем в основе образования вселенной; о «яйце мира» (*адуну талу* — у догонов, *мири* — у бамбара); о четырех элементах (воздух, огонь, земля, вода), из которых сотворен мир; о созидающем значении Слова и о краже языка; о классификации элементов вселенной; о множественности миров (семь «верхних» и семь «нижних миров» догонов, семь земель и семь небес бамбара); о получении людьми от божества через посредство кузнеца восьми зерен злаков (основа человеческого существа, заключенная в ключицах). При этом последние представления известны, как указывают исследователи, по-видимому, всем суданским народам группы манде. У догонов и бамбара в ключицах наличествуют зерна, у бозо — рыбы.

У бамбара, как и у догонов, традиционная социальная, политическая и даже экономическая организации тесно связаны с религиозной организацией. Мы находим у них ту же сложную символику, посредством которой эти институты связываются между собой и «объясняются» через систему традиционных мифологических и религиозных представлений. Так, посредством мифологической символики суставов, по аналогии с человеческим организмом, объясняется роль и значение множественной системы тайных обществ бамба-

ра (Н'домо, Комо, Нама, Коно, Тьивара, Коре). Эти шесть обществ (*дьов*, ед. ч.— *дьо*), согласно понятиям бамбара, соответствуют шести основным суставам человека. Так, Н'домо, первое из этих обществ, объединяющее детей, не прошедших обрезание, соответствует голеностопному суставу. Так же как голеностопный сустав позволяет человеку двигаться, Н'домо расчищает человеку путь к знанию. Общество Комо соответствует колену и т. п. Таким образом, эти шесть обществ соответствуют шести стадиям посвящения. Высшая степень знания принадлежит тем, кто входит в общество Коре.

Некоторые представления (такие, как символика чисел, например семь как число человека, где три воплощает мужское начало, а четыре — женское), судя по их большей разработанности и последовательности в известных нам материалах, по-видимому, первоначально исходят от бамбара.

Одним из существенных элементов сходства мифологий бамбара и догонов является то, что роль демиурга приписывается божеству, воплощающему дух воды: Номмо — у догонов и Фаро — у бамбара.

Согласно одному из вариантов создания, приводимому С. де Гане, у бамбара творцом является Пемба, который породил близнецов — Мусо Корони и Фаро, подобно тому как Амма догонов в «яйце мира» породил пары близнецов Номмо.

В варианте, излагаемом Ж. Дитерлен, первоначальное господство над миром и людьми принадлежало фаллическому дереву баланза, являющемуся одним из воплощений духа Пемба. Первая созданная им женщина Мусо Корони встала против его власти, вызвав тем самым космические беспорядки, последствия которых люди испытывают до сих пор. В дальнейшем Фаро победил баланза и реорганизовал вселенную. Эта реорганизация имела в своей основе принцип парности, Слово, которому обучил людей «Хозяин Слова» Фаро. Царство Фаро позволяло предвидеть «будущие слова», которые он раскрывал в будущем. Как видно даже из краткого изложения, этот вариант также имеет немало общего с мифологией догонов.

Рассмотрение мифологических представлений догонов и бамбара позволяет отметить, что у этих народов и, по-видимому, у народов группы манде в целом сложилась своеобразная мифологическая и религиозная система. Следует подчеркнуть, что это своеобразие заключается не в наличии каких-то особых мифологических компонентов (аналогии тех или иных персонажей, сюжетов обнаруживаются у многих других народов Африки южнее Сахары), а в уровне развития мифологической системы.

Как указывает, в частности, Ж. Дитерлен, мифы бамбара

должно понимать как «знание», а не как ряд этнологических рассказов [90, 1]. Это «знание», в полном объеме,— привилегия членов общества Коре, последнего в цепочке из шести тайных обществ бамбара, представляющего высшую стадию посвящения⁵.

Таким образом, мифология бамбара, как и догонов, является вторичной мифологией, мифологией высшего порядка, в организации которой значительная роль принадлежала развитому у этих народов институту жречества. Эта степень развития мифологических представлений соответствует высокому социально-историческому уровню развития народов данной группы, создавших в прошлом могущественные царства и империи, память о которых запечатлена в исторических преданиях и хрониках, в эпических циклах — жанре, достигшем, в частности, у народов Мали большого развития по сравнению с другими африканскими народами.

В своем исследовании, посвященном религиям народов Африки южнее Сахары, Л.-В. Томас и Р. Лунео дают классификацию мифологической символики [186, 73—85]. Символика цифр (и букв) получила, по-видимому, особенно широкое распространение у народов Западной Африки (ср. мифологию бамбара, моси, догонов), при этом один и тот же символ у разных народов может быть поливалентным. Символике имен придается очень большое значение, поскольку имена, даваемые человеку на протяжении его жизни, переводят его тем самым в определенную группу, уточняя его происхождение, родство или указывая на его перевоплощение и т. д. Символика цветов и их сочетаний играет очень важную роль в искусстве и обряде: так, красный ассоциируется с кровью, жизнью, мужеством, любовью, царской властью; белый — цвет умерших, предков, чистоты и т. д. Символизм в отношении животных и растений тесно связан с тотемическими представлениями, зоолатрией и т. п. Используется эта символика и в стадийно более поздних мифологиях, например у догонов, бамбара восемь зерен или восемь рыб в ключицах человека составляют основу человека и основу мира, повторяясь в структуре дома, плане расположения деревни и т. п. Символика стран света, правого и левого (Томас и Лунео называют это символикой неорганической природы), космический символизм (земля — женщина — луна — плодородие, небо — мужчина — солнце — сила и др.), символизм элементов (огонь, земля, воздух, вода и их соответствия), символизм форм (дерево или змея — фаллос, си-

⁵ Характерно, что информантами Ж. Дитерлен были главы тайных обществ [90, IX].

ла, плодородие, жизнь, бессмертие), символизм вещей (царские барабаны Камеруна, священные сиденья ашанти и др.), символика действий (ср. прядение и ткачество у догонов) — все эти типы символики, составляющей эзотерическое «знание» («глубокое, полновесное, дальнейшее»), способствуют формированию сложных мифологических систем, охватывающих природу, человеческое общество и культуру.

**ЖАНРОВЫЕ КАТЕГОРИИ
ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОГО ФОЛЬКЛОРА
НАРОДОВ АФРИКИ ЮЖНЕЕ САХАРЫ
И ИХ СВЯЗЬ С МИФОЛОГИЧЕСКИМИ
ПРЕДСТАВЛЕНИЯМИ**

Проблема классификации жанров повествовательного фольклора народов Африки южнее Сахары еще не получила своего разрешения как в силу сложности и своеобразия архаического африканского материала, так и из-за недостаточной изученности фольклора. Принимая во внимание некоторую условность жанровых границ применительно к нашему материалу, мы рассмотрим три основные категории — животная сказка, волшебная сказка, эпические формы.

Недостаточная жанровая дифференцированность африканского фольклора обуславливается, в частности, его «мифологичностью», тесной и еще живой связью с мифологическими представлениями. Мифологические персонажи — культурный герой, «хозяева», духи и божества — послужили материалом и основой для формирования сказочных образов: трикстера животной сказки, персонажей волшебной сказки (героя, «помощника», «дарителя», «вредителя») и, наконец, эпического героя и его эпических противников. Соответственно и многие мифологические сюжеты и мотивы в более или менее трансформированных формах обнаруживаются в сказках и сказаниях. На африканском материале эта генетическая внутрижанровая связь, общая для мирового фольклора, прослеживается очень четко и конкретно благодаря стадийной многослойности африканского фольклора и наличию множества переходных форм — от архаических к более поздним.

Животная сказка

Сказка о животных принадлежит, безусловно, к древнейшим формам повествовательного фольклора, причем африканская животная сказка выступает как наиболее архаическая разновидность жанра. Генезис главного героя сказки о

животных приводит нас к основной фигуре первобытного фольклора — культурному герою [20, 25—32]. Первопредок и демиург, учитель первых людей — культурный герой наряду с серьезными мифологическими деяниями — созданием мира, животных, введением обрядов и установлений и т. п. — характеризуется также и как мифологический трикстер. В архаическом фольклоре все эти функции совмещаются в одном персонаже, в частности, тотемический культурный герой бушменских мифов Цагн выступает как такой синкретический образ. Мвари, первопредок и громовник мифологии шона, согласно некоторым мифам, также наделяется чертами трикстера, однако, по-видимому, в меньшей мере, чем Цагн. Это связано с тем, что Мвари, имевший свой культ, жрецов и т. д., является более «продвинутым» в религиозном отношении образом, чем Цагн. С развитием мифологии и религии подобное совмещение функций, характерное для архаического типа мифологических представлений, становится невозможным. В развитых политеистических пантеонах все функции архаического культурного героя распределяются между различными божествами. Соответственно функцией трикстера наделяется специфический мифологический персонаж. Таким божественным трикстером является, в частности, Легба, Элегба (Элегбара) или Эшу в мифах фон, йоруба, эве.

В дальнейшем образ трикстера перемещается почти повсеместно из мифологии в животный сказочный эпос, получивший у африканских народов преимущественное развитие и представляющий классический тип этого жанра мирового фольклора. На базе животного эпоса со временем формируется анекдотическая, юмористическая сказка, герой которой — хитрец и обманщик — использует трюки и проделки, аналогичные тем, которые встречаются в мотивах и сюжетах животной сказки.

Став центром циклизации животного эпоса, герой-трикстер по мере складывания собственно классической животной сказки утрачивает связь с мифологией. Однако некоторые сюжеты и мотивы, входящие в трикстерские циклы, даже в фольклоре сравнительно развитых народов все еще сохраняют свои мифологические черты. Соответственно центральные персонажи этих сюжетов отличает бóльшая архаика, мифологичность характеристики. Так, паук в фольклоре суданских народов нередко выступает и как демиург, творец мира¹, и как трикстер, а черепаха в сказках многих народов Африки

¹ Например, согласно одной из сказок народов Того, паук «достал» солнце, луну и темноту [79].

характеризуется сверхъестественными способностями, причастностью к миру магического.

Черепаха — основной трикстер одного из распространенных сюжетов африканского животного эпоса, который условно можно обозначить «узнать название дерева» [192, 280—286]. Этот сюжет интересен тем, что является, вероятно, весьма архаичным, оснащенным множеством мифологических деталей. В голод (или случайно, во время охоты) звери находят дерево, неизвестное им, но полное спелых плодов. Хозяином таинственного дерева иногда является божество — Ле-за, Мавеза, Мвиди Мукулу² и др. Например, в вариантах народов субийя, бена-каниока [192, 280], а также луба [192, 283—284] «Хозяина дерева» считают божеством.

Педи и ила называют «Хозяином дерева» «старуху» (у ила — это «старуха, живущая в падающем доме» [171, 394]); согласно сказке басуто, «Хозяина дерева» называют «Коко» («бабушка»). В некоторых вариантах «Хозяина дерева» называют «Вождь». Иногда же эта деталь вообще не уточняется: дерево может существовать само по себе, быть «волшебным» деревом. Очевидно, такие варианты являются более поздними по сравнению с архаическими представлениями о мифологических старухах и божествах. Не исключено также, что представление о «таинственном» дереве генетически восходит к мифологическому «дереву предков»³ или «мировому древу».

Звери посылают одного за другим посыльных к «Хозяину дерева», чтобы узнать его название — тогда можно будет есть плоды. Возможно, в архаических текстах название дерева имело магический характер. Так, например, согласно одному варианту, как только было произнесено правильное название дерева, плоды тут же попадали вниз [192, 282]. В более поздних текстах, где мифологические черты утрачиваются, название дерева нужно лишь для того, чтобы выяснить, «что это за сорт дерева, можно ли есть его плоды или они несъедобны» [192, 280].

Само значение названия дерева (которое варьируется в различных текстах), как правило, утрачено. Так, в варианте педи дерево называется Матлатладиане. В тексте стражем дерева это имя истолковывается как «Он скоро придет», однако больше никаких уточнений не делается [192, 285].

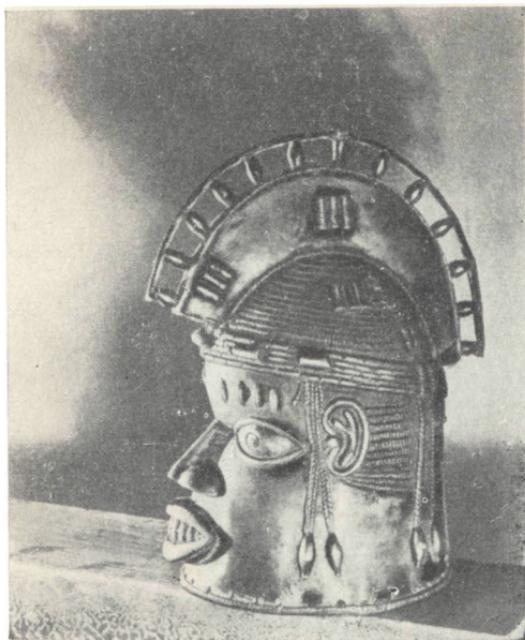
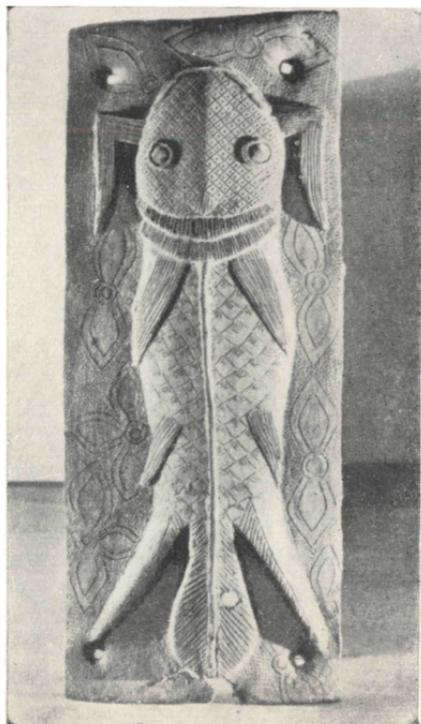
Черепаха (в некоторых вариантах также и заяц, а иногда

² Божества, проявляющие себя как громовники и отчасти как первопредки, прародители.

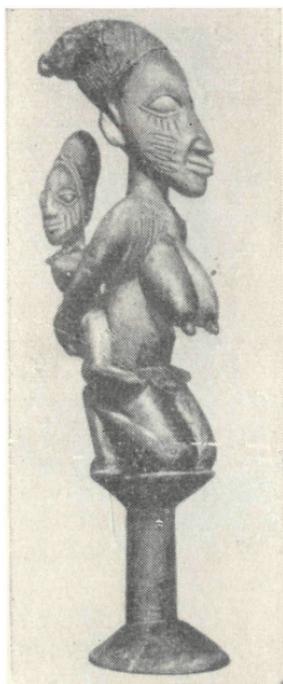
³ «Дерево предков» — важная деталь культа предков, получившего в Африке широкое распространение. Ср. дерево, из которого вышли первые люди и животные (Омумборомбонга у гереро) [67, 224—235].

Изображение рыбы — распространенный мифологический мотив, часто встречающийся и в искусстве народов Западной Африки.

Бронза. Бенин. (Британский музей, Лондон.)



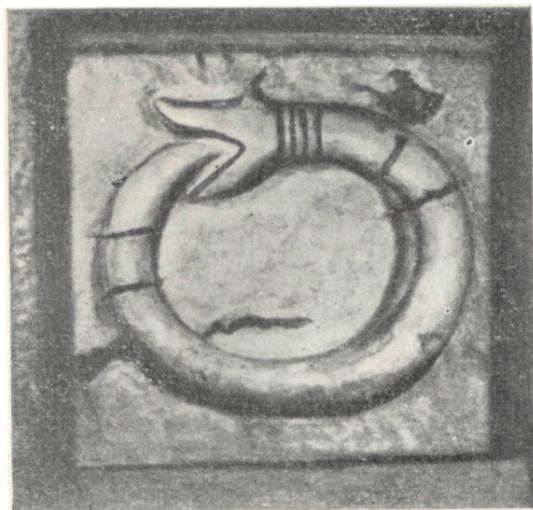
*Маска Одува.
Бронза. Бенин.
(Британский музей,
Лондон.)*



↑
Культовая фигура из храма Шанго, дарующего женщинам плодovitость.
Дерево. Йоруба. Нигерия. Высота 43 см.
(Частная коллекция, Нью-Йорк.)

Эшу (Элегда). Фаллическое божество.
Дерево. Йоруба. Нигерия. [155].

Змея вечности, держащая во рту свой хвост
(ср. Айдо-Хведо). [155].



газель) оказывается тем удачливым посыльным, которому удается запомнить название дерева, сообщенное его «хозяином». Все остальные посыльные забывали название на обратном пути, так как не выполняли какого-либо обязательного условия: не оглядываться назад по дороге, не есть и не пить, пока переправляешься через море, иначе челнок опрокинется и название забудется; не спотыкаться о муравейник по дороге и т. д. В сказке луба Мавеза дает черепахе маленький колокольчик, который напоминает ей название дерева [192, 284].

Удачливость черепахи, проявляющей себя здесь как мифологический трикстер, объясняется «знанием» соблюдения определенных табу, ее причастностью к миру магического. Когда в некоторых вариантах звери отказались дать черепахе ее долю плодов и убили ее, муравьи с помощью того, «кого создал бог», оживили черепаху. Звери снова убили черепаху, разбив ее панцирь, но муравьи собрали куски вместе, и она опять ожила. Тогда черепаха вырвала с корнем дерево, на ветках которого сидели все звери, и они при падении дерева погибли. Подобная трактовка характера главного героя выступает как наиболее архаическая.

В варианте сказки на сюжет «колодец зверей» черепаха наделена магической силой. В засуху лев созвал всех зверей и предложил им вырыть колодец в высохшем русле реки. Но никому из них не удалось добраться до воды. Черепаху же даже не позвали: она была очень маленькой, а когда она вышла вперед и стала рыть землю, над ней стали смеяться. Но вскоре там, где она копала, показалось сырое пятно. Носорог в ярости, что ей удалось сделать то, в чем он потерпел неудачу, швырнул черепаху о скалу так, что ее панцирь разбился на сто кусков. И он стал копать на том же самом месте, но влажный песок быстро исчез и, как и прежде, поднялись тучи пыли. Звери тщетно пробовали достать воду и наконец решили позвать черепаху, которая тем временем подобрала куски своего панциря и склеила их вместе. Черепаха снова стала копать, и вскоре хлынула вода [192, 255—256]. То, что именно черепахе приписывается магическая власть над водой, связано, очевидно, и с тем, что она — «водяное» животное.

Наряду с этими чертами, рисующими черепаху, скорее, как трикстера мифологического, она может характеризоваться и как типичный трикстер классической сказки о животных⁴ наравне с другими животными трикстерами.

⁴ Даже в некоторых вариантах сказки на архаический сюжет «узнать название дерева» (например, у педи, суто) черепаха, которую звери лишили ее доли плодов, хитростью добывается своего и применяет характер-

В повествовательном фольклоре народов Африки южнее Сахары сказка о животных занимает большое место и выступает как один из наиболее развитых, оформившихся и сложившихся жанров, со своим характером и кругом сюжетов, типом главного героя и т. п.

Классическая животная сказка представлена более или менее полными циклами сказочных сюжетов, объединенных общим героем — трикстером. Сказка повествует о различных приключениях и проделках героя, который благодаря своей хитрости и ловкости, как правило, выходит победителем из самых различных положений. Последовательность в изложении сказок цикла (равно как и число этих сказок) обычно не имеет существенного значения для цикла в целом, представляющего собой механическое сцепление сюжетов, связанных общим героем и характером действия, поскольку каждая из сказок описывает еще одну проделку, трюк, обман со стороны главного героя.

Трикстер почти всегда является инициатором различных проделок и обманов, однако в некоторых случаях он начинает действовать в ответ на проделку, обман «друга» [192, 262—265, 277—280, 286—287]. Эта линия трикстер — «друг» (жертва) является основной в сказках рассматриваемого типа. Но если для сказок многих бантуязычных народов эта формула раскрывается обычно как заяц — гиена, то в фольклоре готтентотов, например, как гиена (шакал) — заяц. Соответственно характеристика зайца в сказках готтентотов и банту будет различной.

Поэтому едва ли правомерно говорить о «постоянстве характеристик животных» [124, 32] применительно к африканской животной сказке в целом, не учитывая региональных различий. Африканская сказка о животных еще не достигла такой «басенной» определенности характеристики героев. Хотя общий характер персонажей жанра очерчен достаточно ясно, однако конкретные носители этих черт в фольклоре разных африканских народов могут быть различными и даже противоположными⁵. У народов Западного Судана в роли трикстера выступает паук; заяц — основной трикстер в фольклоре многих бантуязычных народов Восточной Африки; гиены

ные трюки животного-трикстера (например, «свалить вину на другого»: черепаха съедает плоды с запретной ветки и разбрасывает зерна от съеденных плодов возле спящего слона) [192, 286].

⁵ Этот факт в числе первых был отмечен А. Вернер в ее книге «Мифы и легенды банту». Однако и Вернер не свободна от общих для многих исследователей поисков в архаической африканской сказке морализации. «Доброго» и «злого» начал, свойственных в значительной мере европейской животной сказке, часто имеющей уже полубасенный характер [192, 25—26].

на или шакал — у готтентотов, а также у галла, сомали; черепаха — у эдо, ибо, йоруба, некоторых бантуязычных народов и т. п.

Сюжеты сказок различных циклов (группирующихся вокруг различных трикстеров) часто соотносимы и даже, более того, идентичны, различаясь в некоторых случаях только по имени центрального персонажа, чему способствует однотипный характер главного трикстера. Однако некоторые сюжеты привязаны к определенному герою, обыгрывая особенности его характера, внешние признаки и т. п. Эта связь может быть более или менее тесной. В последнем случае возможна, хотя и не всегда до конца логичная, замена одного животного трикстера другим.

Сюжет «трикстер нянчит детенышей львицы», по-видимому, первоначально связывался с гиеной, так как в построении этого сюжета использовались характерные особенности животного — привычка гиены грызть кости. Гиена вызывается понянчить детенышей львицы (обманное предложение), причем дает обещание не грызть костей, но не выполняет его, и кусочек кости, отскочив, убивает львенка. Затем гиена съедает детенышей львицы, а когда обман обнаруживается, убегает, свалив вину на других зверей или оставив кого-либо вместо себя.

Трюк: «меня связали, так как я отказываюсь от жира». Трикстер меняется местами с одураченным зверем, который «не отказывается от жира», и соответственно получает наказание, предназначавшееся обманщику — трикстеру [138 (I), 47—53, 55, 105—106]. Эта сказка может быть включена и в цикл о зайце, выступающем здесь вместо гиены [192, 259—262].

Возможность такой замены в данном случае обусловлена сравнительно слабой связью сюжета с конкретным героем (деталь сюжета — гиена убивает львенка куском кости, — связанная с конкретной способностью характера гиены, опускается без ущерба для основной линии сюжета). Следует отметить, что вокруг зайца как популярного трикстера животной сказки циклизуются многие сюжеты, первоначально связанные с другими животными-трикстерами.

Однако целый ряд сюжетов исключает замену конкретного действующего типа другим.

Трюк: «отрезанная голова» (вариант: «отрезанная нога») всегда проделывается одним и тем же героем — петухом. Петух прячет голову под крыло и наказывает жене сказать пришедшей в гости гиене, будто ему отрезали голову и отрезанная голова пошла пить пиво. Гиена поверила и, решив последовать примеру друга («неудачное подражание»),

умерла [138, I—III]⁶. Сказка на этот мотив включается и в цикл о зайце, где заяц (выступающий вместо гиены) оказывается побежденным петухом [192, 271—272].

В сказках на сюжет «колодец зверей» заяц, как первый трикстер соответствующего цикла, терпит тем не менее поражение от черепахи. Уловка, примененная черепахой, связана с самым типом этого персонажа как «водяного» животного: притаившись в воде, черепаха, не замеченная зайцем, подкарауливает его и хватается, не выпуская до прихода зверей (вариант: заяц прилипает к смазанному птичьим клеем панцирю черепахи, спрятавшейся в воде)⁷.

Сюжет «колодец зверей», представляющий один из основных и постоянных сюжетов цикла о зайце, является, вероятно, наиболее разработанным сюжетом африканского животного эпоса. Он насчитывает большое количество вариантов и оснащен множеством мотивов. Обычный зачин для сказки на этот сюжет — сообщение о засухе. Звери сообща роют колодец. Не участвует в этой работе только заяц. Звери решают не давать ему воды и по очереди сторожат колодец. Заяц обманывает всех сторожей (кроме черепахи).

Трюк: «Я не хочу твоей воды, моя вода сладкая». Сторож просит дать ему сладкой воды (мед), заяц соглашается при условии, что сторож будет привязан: «Моя вода такая сильная, что свалит тебя, если ты не связан». Затем заяц набирает воды, моется и, замутив воду, уходит. Черепахе удается поймать зайца. Суд зверей, заяц сам выбирает себе наказание.

Трюк: «Свяжите меня, и я умру, но не связывайте меня кокосовой веревкой, а свяжите зеленым банановым волокном и бросьте на солнце, тогда я очень быстро умру». На солнце банановое лыко высыхает и ломается — заяц убегает.

Иногда он прячется в муравейник, и слон пытается вытащить его. Трюк: «Ты держишь корень...» (когда слон хватается за ногу).

Звери уходят за мотыгами, чтобы выкопать зайца, а слон сторожит его. Трюк: «Ты, карауляющий нору, открой глаза пошире и пристально смотри на нору, чтобы заяц не проскочил мимо тебя». Заяц бросает песком в глаза сторожу и убегает.

«Переодевшись» так, что его нельзя узнать, заяц возвращается к зверям и предлагает им «помощь». Сломав рукоятку мотыги, он просит у жирафы взаймы ногу вместо сломанной рукоятки. Сломав и ее, он кричит: «Я заяц!» Затем убегает и прячется в муравейнике с двумя выходами. Ускользнув

⁶ Вариант: «отрезанная нога» [138 (I), 98; 78, 366—367].

⁷ Другое «водяное» животное, выступающее в этой роли, — лягушка.

оттуда, он снова преобразуется до неузнаваемости и возвращается к животным. На этот раз, когда у его мотыги обломилась рукоятка, он просит разрешить прибить рукоятку на голове слона и убивает его. Затем снова убегает [192, 254—259].

Характерно, что, как правило, достойным противником зайца оказывается черепаха. Очевидно, это объясняется тем, что в фольклоре некоторых африканских народов черепаха и сама выступает как первый трикстер, т. е. главный герой цикла о трикстере. Также и паук, другой первый трикстер африканского животного эпоса, может в некоторых вариантах заменять черепаху в этом сюжете.

Однако заяц, даже будучи пойманным, все же в конечном счете спасается, придумав очередную уловку, а в некоторых случаях его вообще не удастся победить [138 (I), 103—104]. Таким образом, эпизод заяц — черепаха в сюжете о «колодце зверей» вполне включился в цикл о зайце, став его органическим звеном, в то время как эпизод заяц — петух выглядит инородным в этом цикле. Не случайно он еще не имеет своего постоянного места в ряду сказок цикла, и нередко его рассказывают где-то в середине, а вслед за сказкой, в которой сообщается о смерти зайца, следуют сказки, где снова действует этот излюбленный персонаж животного эпоса многих африканских народов. При этом подобное воскрешение или оживление зайца никак не объясняется и не мотивируется.

Характерным сюжетом для цикла о зайце является сюжет о зайце-судье, выступающем посредником в споре двух животных. Спор может быть, например, о том, кто отелился: бык, принадлежащий льву, или корова, принадлежащая гиене. Лев мажет своего быка кровью коровы и говорит, что бык отелился. Хитрость зайца помогает справедливому разрешению спора: он говорит, что идет за водой, чтобы обмыть отца: «мой отец родил». А когда лев сказал ему, что это невозможно, заяц спрашивает: «А как может отелиться бык?» [138 (I), № 1]⁸.

Заяц выступает как судья и в споре охотника со львом. Охотник обещал льву отдавать из своей добычи часть мяса, в том числе сердце, печень и другие лакомые куски. Жена охотника, заметив, что он приносит домой не всю добычу, решила

⁸ Варианты: [138 (I), 93—95]. В некоторых вариантах этой сказки трикстер сам лишается теленка и хитростью возвращает его. Так, в сказке тавета гиена отбирает теленка у зайца, и тот говорит, что его защитит небо или земля. «Таинственный» голос из-под земли присуждает теленка зайцу. На самом же деле это — голос матери зайца, которую он спрятал в норе [138 (I), 98].

проследить за мужем, но сама попала в одну из ловушек. Лев потребовал свою часть и от этой «добычи». Но охотник отказался убить жену. Проходивший мимо заяц велел освободить женщину и попросил льва показать, как женщина попала в ловушку. Так лев был одурачен. Вариант: заяц предложил спорящим войти в пещеру, так как он якобы ничего не слышит из-за ветра, после чего крикнул, что пещера обрушивается, и послал охотника вместе с женой «за подпорками». Сам заяц убежал, а лев, устав поддерживать скалу, бросился к выходу, но так ударился головой о камень, что его оглушило. С этого дня львы сами охотятся за дичью [192, 269—270]⁹.

Другой эпизод, также весьма характерный для цикла о трикстере,— договор между трикстером и его другом убить своих матерей.

Заяц и лев решают убить своих матерей, так как они якобы околдовывают скот. Но заяц прячет свою мать и приносит печень утки, выдавая ее за печень матери. Он предлагает льву попробовать: чья печень горькая,—та мать и околдовывала скот.

Горькой оказывается печень львицы. Но одураченный лев вскоре догадывается, что заяц его обманул, выслеживает мать зайца и убивает ее. Заяц плачет, а на вопрос льва о причине слез отвечает, что это дым ест ему глаза. Затем заяц мстит льву, засунув ему в глотку вместо мяса раскаленный камень [138, (I), № 7]¹⁰.

Сюжет о состязании относится к числу наиболее распространенных и вариативных сюжетов. Некоторые варианты связаны с вполне определенными трикстерами, так как построены на обыгрывании деталей внешнего облика и характерных особенностей именно этих животных. Например, состязание в беге принадлежит циклу о черепахе, состязание в перетягивании -(tug-of-war) — циклу о зайце и т. д., хотя, конечно, это разграничение не всегда строго соблюдается: встречаются и смешанные варианты [64, № 152]. Состязание устраивается иногда, чтобы выяснить, кто самый быстрый. В некоторых вариантах конечная цель — женитьба на девушке [138 (I), 65—67, 108—109]. Выигрывает черепаха. Трюк: она прячет вдоль всей трассы и на финише своих сородичей

⁹ Здесь контаминация мотивов. Обычно мотив «подержи камень, чтобы он не упал на тебя» встречается отдельно и не принадлежит сюжету о трикстере-судье [138 (I), № 12]. Варианты: [138 (I), 102—103].

¹⁰ Варианты: [138 (I), 98—101]. Причиной убийства матерей может быть не колдовство, а голод. Сообщение о голоде является характерным зачином для сказки о животных, так же как и то, что проделки трикстера почти всегда связаны с добыванием пищи [ср. 20, 51—52].

[64, № 108, 110]. Представляет интерес вариант, в котором состязание проводится во время засухи. Животные должны достать воду в реке — выигрывает черепаха, которая спряталась у самого берега. Здесь опять обыгрывается связь черепахи с водой как «водяного» животного.

В сказке конде черепаха вызывает слона на спор, что она может перепрыгнуть через его голову, и выигрывает.

Трюк: черепаха прячет свою жену в траве и заставляет слона встать между ним и женой. Слон решает взять реванш в беге, но черепаха расставляет своих детей вдоль трассы состязания и, таким образом, оказывается победителем [192, 275—277].

Заяц по отдельности вызывает гиппопотама и носорога на состязание, но обманывает их, заставляя меряться силой друг с другом. Концовка сказки варьируется. В сказке ила носорог и гиппопотам, обнаружив, что оба обмануты зайцем, становятся друзьями, поэтому носорог пьет воду в реке, где живет гиппопотам, а гиппопотам выходит пастись на берег, где живет носорог.

В другом варианте заяц по очереди берет штраф с каждого участника состязания за то, что они не смогли его перетянуть (сказка ньянджа). Вариант: веревка разрывается (или ее разрезает пополам трикстер), и оба соперника падают, и т. д. [192, 268—269].

Соревнуются паук и хамелеон: тот, кто быстрее вспашет поле, женится на царской дочери [64, № 154]. Петух и слон состязаются в еде, силе (обмениваются «волосами») и т. д.— побеждает петух [138 (I), 7, 97; 102, 73—76].

Иногда в сюжете о состязании используется трюк, встречающийся также в сюжетах, связанных с добыванием пищи, приглашением трикстера в гости в место, недоступное из-за его физических возможностей, и т. д. Трикстер, не умеющий летать, прячется в сумке, узле, и друг (или соперник), не догадываясь об уловке трикстера, переносит его на небо или в другое нужное место, таким образом трикстер достигает цели [118, № 84; 160, 74—78; 39, № 21].

Сюжет «пир только для рогатых зверей» А. Вернер связывает с гиеной. Гиена прикрепила воском рога и отправилась пить пиво с рогатыми зверями. Но когда стало пригревать солнце, воск расплавился, рога отвалились и звери с позором прогнали гиену. Часто в этом сюжете фигурирует заяц [192, 291—292].

Наиболее типичным и почти универсальным зачином и одновременно завязкой в животной сказке является сообщение о дружбе двух животных, одно из которых трикстер, а

другое — жертва его проделок. Соответственно в концовке сказки сообщается о том, что «дружба кончилась»¹¹.

Дружба нарушается из-за того, что заяц, охотясь вместе со львом, присвоил себе всю добычу [138 (I), № 21].

В других сказках заяц отправляется со своим другом гиеной к родственникам его невесты, чтобы отдать брачный выкуп. Ночью он съедает курдюк барана, а гиену мажет жиром (трюк: свалить вину на другого). Гиену обвиняют в проступке, и тогда заяц предлагает испытание, из которого он заведомо выйдет победителем, — прыгать через огонь. Гиена не может перепрыгнуть и обгорает. Ее прогоняют вместе с принесенным ею брачным выкупом — скотом. Заяц обманом присваивает себе и скот гиены [138 (I), № 17]¹².

Заяц предлагает своему другу гиене показать, где много мяса, и приводит ее к месту охоты льва. Предварительно он сделал дыру в мешке гиены, из-за чего гиена не смогла набрать себе мяса до прихода льва [138 (I), № 20].

Заяц обманывает гиену, присвоив ее скот. Он отрезает хвосты у животных и втыкает их в трещины на дороге: «твой скот ушел в землю». Затем он предлагает гиене тянуть за хвосты, которые, естественно, разрываются. Гиена обнаруживает обман и прогоняет зайца, вернув свой скот [138 (I), № 14]¹³.

Лев дарит зайцу утку. Тогда заяц, чтобы угостить льва, обманным путем выманивает гиппопотама из реки, предлагая таким образом льву «мясо» [138 (I), № 16]¹⁴.

Своеобразным трикстером является Ухлаканьяна в фольклоре зулу. Ухлаканьяна — ласка. Имя Ухлаканьяна означает «Маленький хитрец», «Ловкач». Его другие имена — Кцаижана-Богцононо, Махлабиндодаисэми. Кцаижана означает «Маленький красный зверек с хвостом, кончик которого черный», Богцононо — «Из племени Гцононо (ласки)», т. е. происходящий от ласок. Имя Махлабиндодаисэми говорит о его храбрости — «Он нападает первым, когда этого не ожидают, так как он маленький».

Ухлаканьяна ведет себя как типичный трикстер; в сказках, где он фигурирует, используются мотивы, характерные для животной сказки.

Ухлаканьяна нянчит детенышей леопарда. Трюк: он де-

¹¹ Если трикстер возмещает урон, понесенный другом по его вине, то дружба возобновляется [138 (I), 55—59]. Вариант: [138 (I), 82]. Интересна концовка одной из сказок на сюжет «колодец зверей»: убедившись в невозможности победить зайца, звери решили с ним дружить [138 (I), № 13].

¹² Варианты: [138 (I), 103].

¹³ Варианты: [138 (I), 104—105].

¹⁴ Варианты: [138 (I), № 21, 30].

дает вид, что дает матери кормить детенышей по очереди, а на самом деле подносит одного и того же, так как остальных он съедает.

Преследуемый, Ухлakanьяна прячется в норе. Трюк: «Ты схватил корень» (когда хватают его ногу...).

Ухлakanьяна предлагает «игру»: давай по очереди варить друг друга. Спасается, сварив вместо себя своего противника (друга).

Пойманный на месте, Ухлakanьяна сам выбирает себе наказание: не бей меня, а то я буду горьким, т. е. невкусным...

Спасаясь от преследователей, Ухлakanьяна превращается в палку-копалку или камень зернотерки, который преследователи, не подозревающие, что это и есть Ухлakanьяна, перебрасывают через реку.

Ухлakanьяна съедает сваренных его матерью птиц, подменяя их навозом, а обвиняет ее.

Таким образом, Ухлakanьяна — трикстер, он обманывает всех людей в деревне, людоедов, животных и т. п., отнимая у них пищу, убивая их. Однако, вероятно, в силу недостаточной жанровой расчлененности зулусского фольклора образ Ухлakanьяна осложняется и другими чертами. Так, рождение Ухлakanьяна рисует его как «чудесного» героя: Ухлakanьяна говорит в чреве матери, он сам перерезает себе пуповину; только родившись, он уже ест вместе со старейшинами, как взрослый мужчина, и т. п. В то же время характеристика Ухлakanьяна сближает его с представлением об *абику* — «сверхъестественном» ребенке западноафриканского фольклора: Ухлakanьяна — не обычное человеческое дитя, он не был зачат, а «лишь вошел» в жену вождя, и, таким образом, он не сын вождя. Ухлakanьяна говорит матери: «Я очень стар, я не ваш, и отец мой не мой отец, ибо я лишь лежал в тебе» [38, 35—53, 235—238].

* * *

Представления о трикстерах существуют у дагомейцев (фон) как бы в двух планах — мифологическом и сказочном.

Мифологическому пантеону фон, кроме основного божественного трикстера Легба, младшего сына Маву-Лиза, известны и другие — Аффрете, младшая дочь морских божеств Агбе и Наеде [117, 155]; Гбаде, младший сын божества грома [117, 157—158]. Это всегда младшие дети, которые, как полагают, «испорчены», т. е. избалованы родителями, и поэтому пользуются большей свободой и безнаказанностью [118, 25].

Своеобразным сказочным вариантом Легба выступает Йо, представляющий собой синкретический образ. Хотя Йо

фигурирует главным образом в сказочном эпосе, согласно некоторым текстам, его характеризуют черты, сближающие этот фольклорный персонаж с мифологическими представлениями. Йо связан родственными узами с божеством-громовником Хевнозо: старшая сестра Йо — жена Хевнозо, она живет с ним на небе. Йо отправляется навестить сестру. Затем Йо, изгнанный с неба за свои проделки, попадает в реку, где старуха заставляет его рубить дерево, которое все время вырастает снова. Звуки ударов топора Йо — это эхо, которое мы всегда слышим, когда рубят деревья [118, № 84]. Йо превращается в паука и тклет свою паутину [188, № 87], а сын Йо становится бабочкой: за то, что он не укараулил гиену, Йо подбрасывает его в воздух, и тот превращается в бабочку [118, № 91]. Йо вытягивает уши обманувшему его кролику, и с тех пор у кролика такие длинные уши [118, № 87].

Йо «испортил» многое из того, что было открыто предками. Прежде деревья могли превращаться в девушек. Йо женится на девушке-дереве, но нарушает «брачное условие» (не говорить о ее происхождении), и его жена снова превращается в дерево, так как он «испортил» магию [118, № 79].

Характеризуясь как типичный герой сказок трикстерского цикла, Йо вместе с тем иногда сближается с героем анекдотической, юмористической сказки о хитрецах и обманщиках, приближаясь к трикстеру типа Абу Нуваса. В фольклоре фон партнером Йо часто является мифический царь Дада Сегбо (также Дада Се, Асегбо), который царствовал «в самом начале». Дада Сегбо задает Йо различные задачи, иногда же Йо сам берется за, казалось бы, невыполнимые поручения.

Так, например, Йо вызывается достать для Дада Сегбо жену за одну *каури*: он покупает на *каури* кремь и трут и, поджигая сухую солому, собирает выпрыгивающих из огня кузнечиков, которых затем «меняет» на бобы, бобы — на рыбу, рыбу — на мотыги и ножи и т. д., получив в конце концов жену для Дада Сегбо [118, № 75—76].

Йо вызывается поймать животное для жертвоприношения во время церемонии, посвященной умершим. Трюк: Йо предлагает слону «игру»: давай будем по очереди связывать друг друга, а потом развязывать. Йо отказывается выполнить условие предложенной им «игры» и приносит связанного слона Дада Сегбо [118, № 77]¹⁵.

Йо — вероломный друг. Он замышляет убить собаку, кото-

¹⁵ Вариант: поймать живую гиену для церемонии — брачное условие, которое ставит Дада Сегбо. Йо выполняет его и женится на дочери Дада Сегбо [118, № 78]. Ср. аналогичный трюк: Йо предлагает ящерице «игру»: давай по очереди забираться в нору и разжигать перед ней огонь; когда огонь будет слишком сильным, его надо загасить. Так Йо убивает своего друга — ящерицу [118, № 80].

рая делилась с ним добычей. Поступки Йо — это серия обманов, и, даже когда он попадает, Йо всегда находит способ спастись. Один из распространенных трюков, к которому прибегают, чтобы поймать трикстера (в особенности характерный для фольклора народов Западной Африки), — намазывают клеем или смолой барабан (или вырезанную из дерева фигурку — *tar-baby*), и к нему прилипает трикстер. Посредством этой уловки Йо уличают в воровстве. Он может избавиться от наказания, если угадает имена жен Дада Сегбо. Трюк: Йо взбирается на дерево, плоды которого собирали жены, и, кидая им плоды, узнает из их разговора их имена [118, № 81].

В голод Йо ворует плоды с чужого дерева. Когда его поймали, он просит леопарда освободить его, но вместо благодарности договаривается с охотником, чтобы тот убил леопарда и его детенышей, из которых удалось спастись только самому младшему [118, № 82].

Отправившись вслед за Сиротой на рынок Смерти, Йо попадает из-за жадности — его хватает за руку мертвая женщина. Йо спасается, обманув гиену. Трюк: трикстер меняется местами с другом, для того чтобы избежать смерти (или наказания), под предлогом, что он отказывается от свиньи (жира, должности вождя и др.) [118, № 85].

В голод Йо, приделав себе крылья, перелетел на остров, где была пища. Из-за жадности Йо задерживается там слишком долго — начинается дождь, и крылья Йо, скрепленные глиной, отваливаются. С острова он выбирается хитростью, выдав себя проезжающему мимо лодочнику за мастера делать надрезы — племенные знаки (обманное предложение). Лодочник забирает Йо к себе домой, и тот съедает девушек, которым должен был сделать надрезы на коже [118, № 86].

Йо и Коза отправились в соседнюю страну. Когда они собрались в обратный путь, хозяйка решила выяснить, кто из них хитрее, и предложили им выбрать подарки. Йо выбирает толстую веревку, но к ней привязан козленок, а Коза получает бычка, который был привязан к тонкой веревке. Йо съел своего козленка и отдал Козе язык. Коза не стала его есть, а спрятала у себя под языком и по требованию Йо отдавала ему обратно. Однако когда Коза пила из реки, она случайно проглотила язык козленка. Тогда Йо заставляет ее отдать ему язык бычка, и Козе пришлось убить бычка. Затем Йо выпрашивает у нее остальное мясо [118, № 89]¹⁶.

¹⁶ Вариант: Козе удается вернуть свое мясо. Трюк: Коза кладет на дорогу, по которой должен пройти Йо, голову собаки и, привязав к ней веревку, заставляет голову двигаться, как живую. Йо в страхе отдает все мясо таинственной голове и убегает [118, № 88].

Во время голода Йо просит у Смерти мяса в обмен на два удара. Трюк: так как ее удары смертельны, Йо, обманув других животных, подставляет их вместо себя [118, № 87].

Йо женится на Овце и обманывает ее, оставляя без пищи и питья. Трюк: трикстер посылает Овцу за водой, маслом и прочим, а сам тем временем съедает пищу. Когда Овца умерла, Йо съел ее и женился на Козе, но та благодаря гадателю предупреждена об уловках Йо и сама оставляет его без пищи. Она заранее запасается водой, маслом, солью и, когда Йо посылает ее за этим, дает ему все, что он требует, не оставляя ему возможности отослать ее и съесть все в одиночку. Разозлившись, Йо сам отказывается от еды [118, № 90].

Наряду с трикстерскими циклами, где в роли трикстера выступает один и тот же определенный персонаж, в африканском животном эпосе обнаруживается множество сказок о трикстерах, существующих изолированно от этих циклов. Герои их — также трикстеры, но им присуща эта роль только в рамках данного сюжета. Такими трикстерами могут быть самые различные животные. Со временем многие из подобных «свободных» сюжетов, по-видимому, включились в трикстерские циклы.

Некоторые сказки о животных построены как этиологические, т. е. «объясняющие» особенности внешнего облика и повадки животных. Этиологизм (одна из характерных черт мифа) может, таким образом, служить организующим принципом структуры животной сказки. Помимо этого животные сказки могут иметь этиологическую концовку. Концовками — этиологическими, дилемма-концовками — снабжены, как правило, животные сказки, стоящие вне цикла, поскольку для структуры цикла характерна тенденция к опущению как концовок, так и зачинов и каждая из сказок цикла предстает как один из эпизодов, нанизывающихся на общий стержень — образ основного трикстера данного цикла.

Для классической африканской животной сказки не характерна морализующая концовка, что соответствует самому духу африканского животного эпоса и характеру трикстера. Герой-трикстер не отстаивает какие-то моральные нормы, не борется за справедливость, а, наоборот, его поведение является прямым нарушением морали — он обманом завладевает скотом или добычей своего «друга», хитрая уловка помогает ему одурачить стражей колодца, и он ворует чужую воду и т. д. и т. п. Он обманывает всех, кто попадает на его пути, на хитрость отвечает еще более изощренной хитростью. При этом многие проделки трикстера жестоки и приводят к смер-

ти его «друзей», ставших жертвой его хитрости. И даже роль судьи для трикстера — это опять-таки не столько восстановление чьих-то несправедливо поправленных прав (вопрос такого рода даже не ставится), а просто новая проделка, новое плутовство, с помощью которого он раскрывает обман одной из двух тяжущихся сторон. Таким образом, морализация, как черта более позднего фольклора, не свойственна животной сказке уже в силу характера трикстера и его мифологической природы. Скорее, трикстер олицетворяет стихию юмора, находчивости, неистощимой изобретательности, народной буффонады. Именно это, по-видимому, делает сказку о животных одним из наиболее популярных жанров в африканском фольклоре.

Тенденция к морализации находит наиболее полное выражение в жанре басни, которая может развиваться как из животных сказок [64, № 103], так и из бытовых. При этом «животный» характер персонажей не играет никакой роли в сюжете, кроме чисто декоративной. Нередко морализация достигает в басне очень большой степени, хотя, как правило, не подчиняет себе повествование полностью. Пословица, которой обыкновенно заключается басня, часто еще настолько тесно связана с сюжетом, что не всегда понятна вне контекста басни.

Некоторые пословицы имеют свои «эквиваленты» в животной сказке-басне, и в живой речи вслед за такой пословицей идет изложение соответствующей сказки. Таким образом, пословица иногда может выступать как своего рода намек на всем известную ситуацию, подробно раскрываемую в соответствующей сказке¹⁷. Не исключено, что подобная взаимосвязь пословиц с определенным видом сказок имеет значение для понимания некоторых путей образования пословичного жанра. Африканский материал дает возможность проследить этот процесс как действующий — связь пословицы и сказки налицо, поэтому пословица носит конкретный характер и еще не приобретает вид универсальной сентенции.

Волшебная сказка

Волшебная сказка как сравнительно поздняя в стадийном отношении фольклорная категория не достигла у африканских народов столь полного и законченного жанрового выражения, как сказка о животных. В сопоставлении с европейской сказкой, представляющей собой классическую форму

¹⁷ Ср., например, пословицу одного из народов ила «Помоги мне в моем деле на берегу, а я помогу тебе в твоём в воде» и соответствующую сказку о зайце, подружившемся с крокодилом [171, 313, 323—324].

этого жанра, африканская волшебная сказка выступает как его наиболее архаическая форма. Это определяет характер главного героя и второстепенных персонажей и сюжетную структуру африканской волшебной сказки. В частности, некоторые типичные сюжеты волшебной сказки представлены в африканском фольклоре отдельными, самостоятельно существующими мотивами. Так, сюжет о чудесной жене (приобретение чудесной жены — потеря — возвращение) ограничивается, как правило, первыми двумя ходами, а иногда и только первым, составляющим начальное звено этого сюжета. В то же время в классическом варианте этот мотив служит отправным для дальнейшего развития сюжета.

Главный герой еще не является вполне типичным героем волшебной сказки. Он самостоятелен, активен, наделен магическими способностями и т. д., в то время как в классической волшебной сказке функции героя более ограничены и в значительной мере связаны соответствующими функциями второстепенных персонажей — «помощников», «дарителей» и пр. Герой волшебной сказки ваи (Либерия), например, обладает волшебной силой, перешедшей к нему от отца, самого знаменитого охотника. В сказке говорится, что волшебная сила охраняла его и навела ужас на зверей. Они не могли спастись от юноши. Даже собравшись все вместе, они не могли победить его. Когда они думали, что уже раздавили юношу, он вдруг снова появлялся перед ними, вызывая их ярость своим смехом. Тогда они бросались на него снова, но каждый раз он опять появлялся перед ними. Зверям удалось победить охотника только с помощью волшебства. Одна слониха превратилась в прекрасную женщину и выведала тайну его волшебства, заключавшуюся в том, что он мог сделаться невидимым и «уйти» в дерево, муравейник [83, 59—66]. Мифологическая природа этого «волшебства» достаточно очевидна. В частности, упомянутый тип превращения характерен для мифологических трикстеров: Цагн «вошел» в антилопу, Мварн «вошел» в быка, хижину и т. п.

В классической животной сказке мифологические превращения сменяются переодеванием, ряжением животных-трикстеров, для которых главное не наличие сверхъестественных способностей, а трюкачество. В архаической волшебной сказке превращение достигается благодаря волшебному (магическому) знанию, волшебной силе, а в развитых формах — благодаря обладанию волшебными предметами или действию, направленному на героя со стороны персонажа — «помощника», «дарителя».

Волшебная символика, вытесняющая мифологические и магические представления, в отдельных своих элементах про-

никает даже в животную сказку, нарушая тем самым ее строгие каноны и сближая ее с понятием «волшебная сказка». Так, в принадлежащей развитому фольклору хауса сказке на характерный сюжет о состязании хамелеон, соревновавшийся с антилопой паа в беге на право взять в жены девушку, не применяет трюков, обычных для трикстера-бегуна, а превращается в иголку и, вцепившись в хвост соперника, достигает цели [160, 74—78].

Примером волшебной животной сказки может служить также вариант известного мотива «неудачное подражание». В голод паук увидел, как кузнечик кормится жиром, который он вытапливает из себя на раскаленной сковородке. Паук пытается подражать, но, не обладая «волшебной силой» кузнечика, погибает [39, № 19].

И наоборот, герой волшебной сказки может использовать трюки, типичные для животного-трикстера. В частности, герой волшебной сказки йоруба Онийейе достигает своей цели — женитьбы на девушке, прибегая к хитрости, заимствованной из арсенала животного-трикстера. Для того чтобы поймать царя зверей, имевшего сто пятьдесят два хвоста, и выполнить тем самым «брачное условие» отца невесты, герой притворяется мертвым (ср. аналогичный трюк мифологического трикстера бушменского фольклора Цагна). Таким образом, герой несколько отличается от обычного героя волшебной сказки: Онийейе не обладает сверхъестественными способностями, у него нет «чудесных помощников» или волшебных предметов. Даже жрец Ифа, гадатель и предсказатель, к которому Онийейе обращается за советом, не может ему сказать, где и как искать царя зверей. Онийейе — лучший охотник в стране — добивается своей цели самостоятельно, благодаря своей хитрости и ловкости [102, 83—87].

Африканская волшебная сказка во многих своих деталях сохраняет тесную связь с мифологическими представлениями, что позволяет в некоторых случаях проследить генезис сказочных образов, пути формирования жанра волшебной сказки и его специфику¹⁸.

В африканских сказках на сюжет о «чудесной» супруге в отличие от европейских сказок связь супруга-животного с тотемическими представлениями еще очень тесна. В то же время мы находим в ряде сказок явное разрушение этих тотемических представлений. «Чудесная» супруга уже не осознается как «чудесная»; другие жены, узнав, что новая жена — лань, жалуются на мужа старейшине деревни, и тот выгоняет

¹⁸ Проблеме происхождения образа героя волшебной сказки посвящена, в частности, книга Е. М. Мелетинского [15].

его в заросли вместе с сыном от этой жены, там они оба и погибают (сказка йоруба) [102, 77—82]. Девушка, узнавшая тайну происхождения своего возлюбленного, который оказался рыбой, умирает от горя и разочарования. Ее погубила «погоня за необыкновенным и непомерная гордость» (сказка мамприси) [39, № 42]. В ряде сказок отрицательное отношение к животному супругу проявляет не сама девушка, а ее родители (сказка йоруба) [102, 13—16].

Сюжет о «чудесной» супруге можно сопоставить с сюжетом «о девушке, отказывающейся выйти замуж». С известной условностью их можно обозначить как мужской и женский варианты сюжета о «чудесном» супруге (принцип разделения вариантов по признаку пола не всегда безусловно соблюдается). Классический вариант сюжета (женский) рассказывает о женитьбе героя на «чудесной» супруге (животное, дерево). Сознательно или невольно нарушив брачное условие — не раскрывать тайну происхождения «чудесной» жены, герой лишается жены и принесенного ею богатства [125, 259—262]. Мужской вариант получает иную, структурно противоположную разработку. Если герой выбирает «чудесную» жену в ее первоначальном, «животном» облике, то тотемическая природа «чудесного» супруга скрывается им и обнаруживается только впоследствии, а первоначально он принимает человеческий облик, чтобы обмануть девушку. Тотемическая супруга приносит герою богатство, а «чудесный» супруг — несчастье: он угрожает самой жизни девушки. От опасности быть съеденной мужем (животным, чудовищем [83, 67—79; 102, 44—49]¹⁹ и т. п.) девушку спасает охотник, который затем берет ее в жены, или ее брат, или младшая сестра²⁰. Этот вариант получает этическую окраску: замужество девушки, которая сама выбрала себе супруга, расценивается как проявление ее непослушания, своеволия. Соответственно морализаторская концовка поучает девушек слушать советы родителей, выбирать мужей из своей деревни, страны и не выходить замуж за незнакомцев.

Мифологичны и второстепенные персонажи архаической волшебной сказки. Место волшебных «помощников», «дарителей» в африканской сказке занимают нередко не волшебные персонажи, а тотемы рода, семьи или предки, умершие родители, оказывающие герою ту или иную услугу, а также

¹⁹ Ср. вариант: жених — прокаженный, сдолживший на время красоту у волшебной змейки вафу [39, № 43].

²⁰ Своеобразная деталь африканского фольклора. У многих африканских народов младшая сестра нередко жила в доме своей старшей замужней сестры. Ср. сказки хауса [37, 279—281].

боги и духи (как в фольклоре йоруба), а вместо волшебных предметов фигурируют магические и т. п.

Герой волшебной сказки йоруба сирота Тинтиньин, понимающий язык зверей, вызывается показать правителю — *оба* — царя мертвых. Если это ему не удастся, он будет принесен в жертву царю страны духов. Тинтиньин выполняет свое обещание благодаря помощи умершего отца, который, превратившись в птичку, в песне указывает сыну на царя мертвых [102, 115—118].

По-видимому, более архаическим вариантом такого животного-«помощника» являются не непосредственно умершие родители, а некие родовые или семейные силы, восходящие к представлениям о тотеме племени, рода, семьи. Тотемический образ буйвола Матлангу-Ва-Либала, помогающего девушке, вышедшей замуж в другую деревню, в ее домашней работе (мифологическая сказка ронга) [54, 60], может, вероятно, служить прототипом волшебного «помощника» классической волшебной сказки.

Модифицированный вариант такого тотемического «помощника» представляет волшебная сказка ваи. Одна из жен умершего вождя, которая была беременной, не может уйти из деревни вместе со всеми другими женами: ей препятствуют некие таинственные силы. Она была вынуждена родить ребенка в покинутой деревне, где на помощь ей и новорожденному приходит «чудесная» корова, заботившаяся о матери и сыне. Таинственные силы, помешавшие уходу беременной вдовы, а впоследствии и уходу ребенка, а также «чудесный помощник», фигурирующий в сказке, отождествляются, очевидно, с духом умершего отца или духами этой семьи, препятствующими ее распаду [83, 9—16].

В классической волшебной сказке в роли «чудесного помощника» выступают животные (корова) или предметы (куколка), оставленные сироте умершими родителями, а также животные, полученные от «дарителей», или благодарные звери, помогающие герою, проявившему к ним доброту. Таким образом, символика волшебного, восходящего еще во многом к древним культовым традициям и мифологическим представлениям, в дальнейшем получает уже самостоятельное развитие, и волшебная сказка начинает развиваться по законам жанра.

Этический момент, не свойственный классической животной сказке, в волшебных сказках проявляется более или менее отчетливо, при этом этические категории начинают играть существенную роль в развитии сюжета. Так, скромность и послушание доброй девушки вознаграждаются, а злая девушка оказывается наказанной [83, 17—26]. Несправедливо оби-

женный младший брат приобретает с «чудесной» помощью богатство [169, 107—108] и т. д. Но подобная оценочная характеристика в большей мере свойственна сложившимся волшебным сказкам, чем архаическим формам, и, таким образом, является характерной чертой жанра.

В этом плане интересен модифицированный вариант сюжета «узнать название дерева» (сказка ван [83, 53—58]). В архаическом варианте этот сюжет связан с мифологическим трикстером (обыкновенно черепахой), а в волшебном варианте все мифологические моменты сюжета утрачены, кроме самой общей схемы: голод — появление «чудесного» дерева — дерево дает пищу при соблюдении некоего условия. Само же дерево теперь воспринимается как волшебный, фантастический образ. При этом в волшебном варианте на первое место выдвигается этический момент, и вся сказка получает этическое осмысление.

Во время голода кролик обнаруживает волшебное дерево, на котором вместо цветов росли блюда с горячей пищей. Обратившись к дереву с просьбой и получив блюдо с едой, кролик не набросился с жадностью на еду, а прежде поблагодарил дерево и все волшебные силы. И дерево продолжало кормить кролика, пока не кончился голод. Паук же был наказан за жадность, непочтительность и грубость. Таким образом, жадность паука наказывается, почтительность и скромность кролика вознаграждаются.

В целом африканская волшебная сказка может рассматриваться как архаическая мифологизированная форма классической волшебной сказки. Вместе с тем наряду с архаическими формами встречаются и типичные волшебные сказки с традиционным героем, классической разработкой сюжета и закреплённой последовательностью мотивов в сюжете и т. п. Эти поздние формы волшебной сказки, характерные для развитого фольклора, встречаются, в частности, у многих народов Западной Африки, что обуславливается как более высоким стадияльным уровнем, так и влиянием арабского фольклора, пришедшего вместе с мусульманской культурой. Развитая форма жанра обнаруживается и в других центрах арабского, а также индийского влияния, например в фольклоре суахили (Восточная Африка).

Характерным примером развитой волшебной сказки может служить сказка о братьях-близнецах. Сюжет распадается на три части. В первой части рассказывается о «чудесном» рождении близнецов, их «чудесном» росте и уходе из дома — братья, условившись о сигнале опасности, отправляются в путь. Вторая часть посвящена описанию подвигов одного из братьев — он завоевывает невесту, победив змея, дракона

и т. п., получает богатство и власть. Из-за вмешательства того или иного «вредителя» он теряет все и погибает. В третьей части рассказывается, как брат возвращает ему жизнь и утраченное благополучие [102, 50—67].

Эпические формы

Эпический жанр, возникновение которого обусловлено достаточно высоким уровнем социального развития, процессами этнической консолидации и формированием государственности, естественно, представлен далеко не у всех африканских народов. Наибольшее развитие эпос получил, в частности, в фольклоре Западной Африки, но такие фольклорные формы, как, например, героическая сказка, в которой уже намечаются черты эпического жанра, обнаруживаются у многих африканских народов.

Традиционный герой героической сказки — мальчик, рожденный единственной спасшейся от чудовища женщиной. Она спряталась в пещере, вывалилась в золе и т. д. Для героя характерно «чудесное» рождение (герой говорит в чреве матери, рождается с амулетом на шее, рождается из нарыва на ноге матери и пр.) или «чудесное» происхождение (герой — сын Солнца) [164, 312—314], «чудесный» рост (мать отлучилась на минуту от новорожденного, а возвратившись, застала взрослого мужчину), сверхчеловеческая сила, ум, ловкость и нередко также магические способности [192, 208—221]²¹. Герой борется и побеждает сказочных противников — змею-радугу, фантастическое чудовище («проглатывающее» чудовище), врагов племени.

Наиболее архаические варианты таких мифологических сказок близки к мифам о добывании воды, рассказывающим о борьбе героев за воду [121, 234—238].

Мотив борьбы героя с хранителями воды сохраняется и в настоящих эпических циклах. Это относится в первую очередь к западноафриканским народам, в мифологии которых божества воды играли очень важную роль, что и обусловило распространенность указанного мотива в их фольклоре. В частности, в эпосе мандингов царю Уагаду (Вагаду) и родоначальнику мандингов Джабе в числе прочих подвигов при-

²¹ Ср. со сказками, где рождению «чудесного» героя предшествует договор его матери с великаном-людоедом, чудовищем или животным. Чудовище помогает матери, попавшей в затруднительное положение, и та обещает ему в награду отдать ребенка, которого она родит. «Чудесному» герою удастся перехитрить и мать и чудовище [192, 126]. Интересно, что проделки героя сказок напоминают трюки животных-трикстеров.

писывается укрощение семиглавого змея, сторожившего колодец [26, 70].

В эпическом сказании о Самба, сыне царя фульбе из Фута, мотив борьбы героя с хозяином воды является одним из кульминационных пунктов сюжета. Герой вынужден выступить против своего дяди, узурпировавшего его права после смерти отца. Он отправляется собирать войска. Во время своих странствий он совершает подвиг — убивает каймана, хранителя воды. Интересно, что, хотя тем самым герой спасает от смерти дочь царя, вопрос о женитьбе на девушке здесь даже не ставится. Герой получает в награду войско, с помощью которого восстанавливает свои законные права и становится царем [97, 145—161].

Однако, как правило, в героических сказках мотив борьбы героя со змеем или чудовищем («Хозяином воды») осложняется мотивом освобождения девушки и женитьбы на ней. Соответственно и испытание предстает как брачное (развитие сказочных элементов). Но и в этих случаях связь с водой остается, хотя отходит уже на второй план. Вода становится средством локализации вредителя — змея или чудовища.

В некоторых случаях мифологическое понимание воды как «дара», «блага», которое культурный герой мифа добывает у хранителя воды, уступает место представлению о воде как источнике получения героем рыбы, скота. Последний момент особенно интересен, так как именно скот считался в Африке брачным выкупом за невесту. В связи с этим все детали повествования — борьба героя и его победа над змеем-радугой, живущим в воде и пожирившим скот отца невесты, появление из воды после смерти змея-радуги множества скота, а затем и исчезновения самого озера, женитьба героя на девушке — оказываются логически связанными [67, 194; 164, 309, 312—314; 40, 61—70].

Уже в сказках о «проглатывающем» чудовище, убив которое, герой освобождает свой народ (племя, селение), намечается героико-эпическая тема, однако она еще не получает здесь развития. Об этом свидетельствует, в частности, эпилог сказок: герой убивает чудовище и выпускает всех проглоченных; люди делают героя вождем, но затем из зависти или страха перед его сверхъестественными качествами пытаются его убить. Судьба эпического героя иная — его подвиг всегда вознаграждается.

Характерным архаическим типом эпического героя является Судика-Мбамби, герой фольклора лунда [40, 61—70; 192, 120—125]. Судика-Мбамби — «чудесный» герой: он заговорил, как только родился, и велел матери посадить Килембе — дерево его жизни. Еще будучи ребенком, он отправляется совер-

шать свои подвиги — отомстить врагам *макиши*. Он обладает магическими, сверхъестественными способностями. Когда Судика-Мбамби начал строить дом, он укрепил один кол, и весь дом сразу же построился сам. Он связал только одну охапку травы, а остальная трава сама собралась в связки. Положил одну связку травы — и вся крыша покрылась сама. Судика-Мбамби узнает обо всем, что случилось, даже если он находится далеко от места происшествия.

Магические и мифологические черты играют еще значительную роль в образе Судика-Мбамби. Характерна этнологическая концовка этой мифологической героической сказки: когда гремит гром, Судика-Мбамби идет на восток, другой гром отвечает ему — это его младший брат идет на запад. Они разошлись, так как поссорились из-за женщин, стали бороться, но ни один из них не мог убить другого. Братья устали, отбросили мечи и не могли больше сражаться.

Подвиги Судика-Мбамби характерны для архаического героического эпоса. Один из основных его подвигов — добывание невесты. Судика-Мбамби женится на дочери Калунга-нгомбе, владыки «нижнего мира», после того как выполняет брачное условие отца невесты: убивает чудовище Киниока, похитившего девушку, и Великую рыбу, чудовище-крокодила «Кимбиджи киа Маленде а Нганду», которая держит в плену коз и свиней Калунга-нгомбе.

Героико-эпическая характеристика Судика-Мбамби дополняется существенной деталью — Судика-Мбамби борется не только с чудовищами, но и с реальными врагами (*макиши*), которые напали на деревню его деда, разграбили ее и убили не успевших убежать жителей. Но хотя в данном случае сказочный противник воспринимается как соседнее племя, иноплеменники, это представление является, вероятно, вторичным, на что указывает этимология имени врагов. Слово «макиши» (ед. ч. — «икиши») означает «танцоры в ритуальных танцах и танцах, связанных с церемонией инициации». «Акиши» (ед. ч. — «мукиши») означает «дух» (умершего). Непосвященные верили, что *макиши* являются *акиши*, следовательно, можно предположить, что *макиши* в сказке выступали первоначально как духи умерших. В пользу этого предположения свидетельствует и то, что после победы над *макиши* Судика-Мбамби отправляется в страну Калунга-нгомбе, божества мира предков, «нижнего мира»²².

Эпическая тема борьбы с врагами за освобождение страны, своего народа полностью раскрывается уже в собственно героическом эпосе. Таковы, например, циклы сказаний сон-

²² См. этимологию названий у Ф. Мелланда [146, 56, 176].

гаев о национальном герое Фаране, создателе государства Сонгаи; героические песни и сказания о героях фульбе; героический эпос мандингов о Сундьяте, освободителе страны мандингов, победившего царя-колдуна Сумаоро. По сравнению с развитым мандингским эпосом сказания сонгаев выступают как более архаический вариант жанра, хотя и в них речь идет о борьбе героя с иноплеменными завоевателями.

Героические предания о Фаране [89, 274—275, 381—450], царе Гао (Сонгаи), отражают борьбу племен рыбаков среднего Нигера (сорко — сонгаи), считавших себя аборигенами страны, с различными племенами завоевателей — белла, или белле (негрские племена, подчиненные туарегам), людьми союза Гондо (угорь), Корару (рыбы), Гиены и др. Враги Фарана изображаются в виде фантастических эпических противников — великанов-богатырей, животных и чудовищ — гиппопотама, угря, гиены, змеи и др. «Звериное» обличье эпических противников соответствует тотемическому происхождению названий различных племен. Так, «малинке» означает «люди гиппопотама», «манде» — «люди ламантина», «бамбара» — «люди крокодила», «сусу» — «люди змеи» и т. д.

Цикл преданий о Фаране открывает история его отца, богатыря Кобе-така. Когда Кобе-така был еще ребенком, его мать велела сделать для него острогу, чтобы он мог упражняться в рыбной ловле. Люди сорко взяли 4 тыс. *пампарам* (кусков железа, имеющих форму рыбы) и сделали гарпун, а на рукоятку ушло три огромных дерева. Но увидев эту острогу, Кобе-така бросил ее и заплакал: «Если бы мой отец был жив, он бы мне сказал: „Возьми эту иголку и прикрепи ее к соломинке“». Затем Кобе-така отправляется рывачить. Он шел от деревни к деревне и кормился рыбой, а излишки продавал. На завтрак он съедал пять гиппопотамов.

Чтобы испытать свою силу, Кобе-така пустился на поиски соперников. Нигде он не находил себе равных, пока не пришел в Гурма, где жили богатырша Фатимата-Белле и три ее сына-богатыря. Фатимата-Белле была огромной женщиной, какой никогда не видывали. Когда она спала, год считался за одну ночь. Ее сыновья — охотники на слонов и антилоп за каждую охоту убивали по триста слонов одной рукой. Кобе-така пришел к Фатимата-Белле, сел возле нее и начал с ней разговаривать. В это время раб Фатимата-Белле бросил на землю одеяло, край которого упал на Кобе-така, и он стал задыхаться. Тогда он стал кричать, но никто из них не слышал его криков, хотя когда он кричал в Гао, то его было слышно в очень отдаленных местах. Наконец, Фатимата-Белле обернулась, воскликнув: «Где же мой гость?» Она подняла одеяло и, увидев Кобе-така, спросила: «Мой молодой гость,

как ты попал сюда?» Ему было стыдно признаться в том, как он оказался под одеялом и чуть не задохнулся там, и он ответил: «Я улегся спать здесь, под одеялом». Она его спросила: «Чего же ты хочешь?» И Кобе-така сказал: «Я ищу, с кем мне сразиться». Тогда Фатимата-Белле сказала ему: «Мои сыновья пошли в лес, иди к ним навстречу».

Он отправился. Встретив их, он поочередно предлагал им помощь, но они отсылали его к самому младшему. Тот предложил ему понести его сандалии, но Кобе-така не смог даже поднять их с земли. Пристыженный, он убежал в Гао. Там он женился, а когда его жена забеременела, он вновь отправился сражаться с белле. Обнаружив Фатимата-Белле спящей на земле, он стал ударять ее копьем. Но она даже не проснулась, так как спала целый год. Тем временем пришли ее сыновья. Увидев, что Кобе-така бьет мать, старший, Акхали, схватил его и сломал ему позвоночник. Так Кобе-така умер в Гурма.

Узнав о его смерти, сорко отправились в Гурма, чтобы отомстить за Кобе-така. Им навстречу вышел Акхали. Он бросил в них палку и одним ударом убил тысячу. И сорко вернулись в Гао.

Когда родился Фаран, сын Кобе-така, и узнал о смерти отца, он решил отомстить белле и отправился, взяв с собой своего раба Альбарка-Бабата. Фаран прибегает к помощи божеств-покровителей, и ему удается убить Фатимата-Белле и ее сыновей.

Далее рассказывается о сватовстве Фарана к девушке, мать которой убивала всех женихов. Она пытается убить и Фарана, но безуспешно, и отец невесты отдает ему дочь, испугавшись силы Фарана (когда Фаран прислонился к стене, стена обрушилась; когда он прислонился к дому, дом обрушился, к баобабу — баобаб упал и т. д.). Мать невесты дает ей с собой снадобья, чтобы известить Фарана, но ее попытки терпят неудачу. Тогда жена, желая смерти Фарана, отправляет его за жиром гиппопотама, который всех убивает. Фаран отправляется, но предупреждает жену: «Если гиппопотам убьет меня, то мои люди убьют тебя, если же я его убью, то я тебя зарежу». Фаран и его «чудесный противник» [имеется в виду борьба племен сорко и малинке (?)] долго и безуспешно борются, так как оба они обладают магическими способностями — место, которого коснется гиппопотам, превращается в лужу, а там, где нога Фарана коснется земли, возникает холм. Поднялась пыль от их борьбы и затмила небо. Наконец Фаран по совету марабута обращается к помощи божеств-покровителей и убивает гиппопотама. Затем он хотел убить жену, но никак не мог решиться на это. Его родственники

упрекали его и напоминали, что он обещал сделать это. Тогда сын (племянник) Фарана убивает его жену.

Сказание о борьбе Фарана с Корару, опустошавшим его рисовое поле, отражает взаимоотношения сорко и людей союза Корару. Последние хотели объединить рыбаков манде, бамбара, марка, сусу и др., чтобы противостоять сорко.

В сказании Корару сзывает всех животных Нигера и предлагает им отомстить Фарану за то, что он их убивает, съев его урожай. Но ламантин, крокодил, гиппопотам, черепаха, боа и др. отказались: «Мы боимся». Корару сказал: «Если вы боитесь, вы умрете, если вы не боитесь, вы все равно умрете». Это означало, что все их кланы исчезнут, каков бы ни был исход борьбы с сорко. Корару взял музыкальный инструмент и отправился на поле Фарана и двенадцать дней ел его рис. Затем описывается борьба Фарана и Корару — состязание в магической силе. Фаран не может победить Корару, пока не узнает от старухи магическую формулу, которую нужно произнести, чтобы разрушить магию Корару. После слов Корару: «остановись, лист карликовой пальмы не сломается, пока не высохнет», нужно ответить: «но если она сухая, она ломается». Сказав так, Фаран смог бросить Корару на землю. Часть тела Корару ушла в ил, другая — долетела до леса. Первая часть — это современные Корару, а вторая — Антилопы. Таким образом из прежнего клана Корару образовались два новых — Корару и Антилопы. Фаран взял музыкальный инструмент Корару и стал петь хвалебную песню. С тех пор, отправляясь рыбачить, он вместо орудий лова брал с собой только этот инструмент. Когда он играл на нем, все, кто был в реке, выходили.

Впоследствии чудесный музыкальный инструмент Фарана украла Гиена. Благодаря его сверхъестественным свойствам она убивала всех лесных и речных животных, запасая мясо. Фаран побеждает Гиену своей магической силой: Фаран рассек себе бедро и бросил в Гиену кусок своего мяса, который превратился в заросший тиной водоем. Гиена увязла в нем, и Фаран разорвал гиену на части ногтем мизинца. Так умерла Гиена (исчезновение клана Гиены).

В сказании о Фаране и царе Си речь идет о борьбе сорко с всадниками-завоевателями союза Змеи, которые, согласно различным преданиям, назывались «сансан», «сусу», «са», «си», «со». Предание повествует о том, что Си, прослышав о музыкальном инструменте Фарана, решил его отнять. Си посылает сказать Фарану, чтобы он нарезал травы для его коня, замыслив в случае отказа разрушить Гао и забрать музыкальный инструмент. Разгадав его планы, Фаран делает вид, что соглашается, а сам убивает всадников Си. В начав-

шейся затем битве Си был побежден и убежал к христианам. Фаран вернулся в Гао.

В эпизоде сказания о Фаране и Гондо отражена борьба сорко с людьми клана Гондо, принадлежавшими к одному из кланов манде (ламантин). Согласно сказанию, Гондо стал таким сильным и тучным, что ни одна лодка не могла проплыть ни вверх, ни вниз по течению реки, так как Гондо был там. Люди из Мопти просили сорко прийти помочь им победить Гондо. Сорко объединились с другими племенами, образовав союз Красных птиц против клана Рыб. Но им не удалось победить Гондо, пока в борьбу не вступил Фаран. Он призвал на помощь божества-покровителей и попросил у матери магическое снадобье. С их помощью он убил Гондо и затем возвратился в Гао.

Если отец Фарана Кобе-така характеризуется прежде всего как богатырь, то основной чертой образа Фарана является его связь с божествами-покровителями семьи, рода, племени, оказывающими ему действительную помощь. Он прибегает также к магическим снадобьям и магическим приемам, которые узнает от матери или старухи-«помощницы».

Но Фаран еще далек от подлинного эпического героя. В большей степени им можно считать Сундьяту, героя мандингского эпоса. Эпос о Сундьяте является наиболее законченным выражением жанра из рассматриваемых эпических образцов Африканского континента.

Как указывает Д. А. Ольдерогге [28, 183], опубликовано несколько вариантов сказания о Сундьяте. Один из них был записан Л. Фробениусом во время его путешествия по Западному Судану в начале века [101, т. 5, 303—331, 331—343].

Другой вариант был издан в 1960 г. Тамсиром Ниянем со слов гриота Мамаду Куяте. Кроме того, в 1963 г. Мамби Сидибэ было опубликовано содержание сказания о Сундьяте с записями текста песен на языке бамбара. Вариант сказания о Сумаоро со слов лиц рода Канте Сумаоро записан также Д. А. Ольдерогге во время его пребывания в Африке. В дальнейшем мы рассматриваем вариант, записанный Тамсиром Ниянем (русский перевод под редакцией Д. А. Ольдерогге [44]).

Эпическое предание о Сундьяте отражает действительные события истории мандингов, происходившие в середине XIII в., когда страна мандингов подверглась нападению со стороны народа сосо. Победив царя сосо Сумаоро и освободив свою страну, Сундьята — правитель из царского клана Кейта — возглавил государство мандингов, положив начало могуществу одного из самых сильных царств Западного Су-

дана — Мали. Упоминание о Сундьяте (Мари Джата) встречается у арабских историков XIV в.

Эпос мандингов, как и других развитых западноафриканских народов, отличает его династический, придворный характер. Хранителями эпоса являются профессиональные сказители — гриоты, проходящие специальное обучение, получая свое «знание» от отцов и передавая его детям. Гриоты занимают особое положение при дворе как наставники, советники царей, сообщая им «знание прошлого» для того, чтобы «открыть будущее». Гриоты, кроме того, служат своего рода «толмачами» царей. Они передают людям слова царя, который говорит с народом через них.

Сказание о Сундьяте как образец своего рода «официального» эпоса отличает большая историчность, значительная для эпического жанра приближенность к реальной истории, точность в передаче деталей — географических, генеалогических и пр.

Вместе с тем эпическая форма рассказа о реальных событиях и исторических личностях привносит свойственные жанру особенности, проявляющиеся и в характеристике героев, и в манере и стиле изложения эпических деяний.

Характеристика Сундьяты начинается с типичного для эпического героя «чудесного» происхождения. Сундьята — «сын буйвола, сын льва»; он рожден «чудесной» женщиной-буйволом²³. Соголон от царя Маган Кон Фатта, покровителем рода которого считался лев. Рождению Сундьяты предшествовало «чудесное» зачатие — дух-покровитель царя мандингов должен был победить двойника девушки-буйвола для того, чтобы овладеть ею. Рождение Сундьяты сопровождалось знаменами: «Внезапно небо потемнело. Черные тучи с востока закрыли солнце; необычные для сухого времени года раздались удары грома, упали тяжелые капли дождя, частые молнии разрывали облака, поднялся вихрь, затем ослепительная молния, сопровождаемая глухим раскатом грома, озарила все небо с востока на запад. Дождь прекратился, появилось солнце, а из хижины Соголон вышла одна из девяти женщин и бросилась к царю, возвещая о рождении сына» [44, 38].

«Низкое» детство Сундьяты характерно для героя-богатыря. Ребенком Сундьята был прожорлив и немощен. Он — калека, который до семи лет волочил ноги по земле. Но когда настало «время» Сундьяты, он встал и пошел: его первые шаги были шагами великана. Посланный за листьями баобаба, он вырвал дерево одним взмахом руки, взвалил его на плечи и возвратился к матери.

²³ В некоторых вариантах это — антилопа [28, 184].

Однако в дальнейшем «чудесное» в характеристике Сундьяты не играет главенствующей роли; наряду с его «чудесными» качествами говорится и о его реальных физических качествах, о его уме и т. п., при этом даже традиционная эпическая гиперболизация свойственна его образу в очень небольшой степени. Занимаясь со своим наставником — гриотом Балла Фассеке, Сундьята услышал историю царей. Совсем юным Сундьята получил звание Симбона, которое обычно присваивается великим охотникам, доказавшим свое искусство. Некоторые тайны он узнает также от матери — свойства и названия целебных растений, которые должен знать каждый искусный охотник. Так от матери и от своего гриота мальчик научился всему, что ему надлежало знать.

В восемнадцать лет Сундьята был рослым юношей с могучей шеей и широкой грудью. Никто не мог натянуть его лук. Его руки, обладая крепостью десяти рук, устрашали товарищей. Речь его звучала так, как должна звучать речь повелителя. Изгнание обрекает Сундьяту на вынужденные скитания, во время которых он вырос и окреп, а испытания уму дрили его разум. Сундьяту отличает храбрость, физическая сила, ясность ума; в самых затруднительных положениях он быстро находит верное решение. В изгнании Сундьята в совершенстве овладел воинским искусством. Все склонялись перед Сундьятой — друзья его любили, а недруги опасались.

Судьба Сундьяты — самое его рождение, его поступки, его будущее — была предопределена. Сундьята должен был выполнить великие предначертания — восстановить государство своих отцов. И когда настал час, Сундьята, призванный мандингами, отправляется бороться с завоевателем Сумаоро Канте, царем страны сосо.

Сумаоро²⁴ выступает как типичный эпический противник. Ему свойственны мифологические и сказочные черты, он характеризуется магическими, сверхъестественными качествами. Сумаоро — прямой потомок кузнецов диарисо, которые овладели огнем и научили людей обрабатывать железо. Как все мастера огня, Сумаоро Канте был великим колдуном, сила его фетишей была ужасна. Он мог наслать смерть. Ему были подвластны духи, и могущество его было беспредельно. Сумаоро — царь кузнецов, сам неуязвим для железа: он ловит стрелы, пущенные в него Сундьятой, копьё отскакивает от его груди, как от скалы. Он способен в любом месте и в любое время исчезнуть и вновь появиться. Сумаоро мог принимать шестьдесят девять различных обликов. Ускользая от врагов

²⁴ В вариантах — Сумангуру. Сумаоро родился от двух матерей, Сансу и Дали, которые по очереди носили его в чреве в течение многих лет [28, 184].

в разгар битвы, он то превращался в муху, которая изводи-ла противника, то растворялся в воздухе, когда враги слиш-ком теснили его.

Реальной битве Сундьяты и Сумаоро предшествовало их магическое противостояние. Зная о волшебной силе Сундья-ты, Сумаоро, вместо того чтобы отправить посольство, дове-рил свои слова сове. В свою очередь, Сундьята послал Су-маоро свою сову. Начались переговоры царей-колдунов. Су-маоро объявил себя царем мандингов и требовал, чтобы Сундьята вернулся туда, откуда пришел. Сундьята утверждал, что он изгонит Сумаоро из своего царства. На это Сумаоро ему отвечал:

« — Знай же, что я — дикий ямс, растущий на скалах, ни-что не вырвет меня из страны мандингов!

— Знай и ты, что в моем лагере семеро искусных кузне-цов, они расколют скалы, и я съем тебя, ямс!

— Я — ядовитый гриб, и я отравлю тебя.

— А я — голодный петух, и яд мне не страшен!

— Будь благоразумен, малыш, ты обожжешь ноги, потому что я — горячая зола!

— А я — дождь, заливающий золу, я — бурный поток, ко-торый унесет тебя.

— Я — могучий бантан, которому видны вершины всех деревьев!

— А я — лиана, которая поднимется до вершины велика-на лесов и удушит его.

— Довольно спорить. Ты не получишь страны мандингов.

— Знай, что на одной шкуре нет места двум царям. Сумаоро, ты уступишь мне место!..»

После войны слов противники перешли к войне мечей. Од-нако для того, чтобы победить Сумаоро, нужно было лишить его магической силы. Это удастся Сундьяте после того, как он узнал от жены Сумаоро тайну его могущества и неуязви-мости: Сумаоро можно убить стрелой с наконечником из шпоры белого петуха, который является его *тана* — духом-покровителем.

Этические, моральные категории играют в мандингском эпосе весьма существенную роль. В этом плане противопоставлена основная сюжетная позиция Сумаоро и Сундьяты: Сумаоро — завоеватель, объявивший себя царем мандингов, Сундьята — освободитель и законный царь страны мандин-гов по праву наследования. Оценочные характеристики эпи-ческого героя и эпического противника также противоположны. Сумаоро был воплощением зла. Он пользовался властью для того, чтобы проливать кровь. Лучшим развлечением для него было смотреть, как по его приказу на глазах всего на-

рода бичуют почтенных стариков. Не было семьи, которую бы он не оскорбил; по всем его обширным владениям были раскиданы поселения, где жили насильно похищенные из родного дома девушки — его наложницы. Сумаоро не останавливался ни перед чем. Нарушив древний обычай, он отнял жену у своего племянника, сына своей сестры, совершив тем самым «кровосмешение», согласно существовавшим представлениям.

Сундьята же рисуется как справедливый и мудрый властитель. Справедливость Сундьяты простиралась на всех, он защищал слабого. Люди издалека шли к нему за правосудием, и правые получали награду, а неправые — наказание. В царствование Сундьяты мир познал счастье.

Таким образом, Сундьята является настоящим эпическим героем, его действия не только носят героический характер, но направлены на общее благо, он руководствуется общественными и патриотическими интересами. Отправляясь на борьбу с врагами, Сундьята сказал: «Пока я дышу, мандинги не будут рабами. Лучше смерть, чем рабство. Мы будем свободны, потому что наши предки были свободны. И я отомщу за оскорбление, которому подверглись мандинги».

Освободив страну, Сундьята распределил земли и власть. Он объявил запреты, которые господствуют и сейчас в отношениях между племенами. Каждому племени он указал его землю и установил права каждого народа. Он скрепил дружбу между народами. Ни один народ не был забыт, каждый получил свою долю в разделе. Сундьята ежегодно собирал вокруг себя царей и знать, и справедливость воцарилась повсюду, потому что цари опасались творить беззакония, боясь суда в Ниани. Сундьята был отцом мандингов, он принес людям мир. После него мир не знал большего победителя. Свой родной город Ниани, вновь отстроенный после его разрушения Сумаоро, Сундьята превратил в столицу могущественного государства.

Известный апологетизм предания в отношении к «предку Страны Великого Мандинга», «великому среди царей, несравненному среди людей», «любимому Аллахом» Сундьяте (Мандингу Дьяре, льву страны мандингов, Соголон Дьяте, сыну Соголон, Наре Магану Дьяте, сыну Наре Магана, Сого Сого Симбон Салабе) — герою многоименному, обусловленный особенностями эпического жанра, усугубляется также и придворным характером африканского эпоса. Гриоты рассказывали царям историю их предков «для того, чтобы цари вдохновлялись их примером, так как мир стар, а будущее исходит из прошедшего». В Слове гриота, предпосланном эпическому преданию, говорится: «Я — гриот, я — из рода

мастеров слова. С древних пор мы... служили князьям Кейта в стране мандингов; мы — мешки слов, мы — мешки, в которых лежат многовековые тайны. Искусство говорить открыто нам; без нас имена царей оставались бы в забвении, мы — память людей. Своим словом мы возвращаем жизнь былым делам и поступкам перед лицом новых поколений» [44, 16].

ПРИЛОЖЕНИЯ

ТЕКСТЫ

1. ТЕКСТЫ БУШМЕНОВ

1. Ггоуну-Тсацоу, сын Цагна, бабуины и Цагн [71, 1—5L.]

Некогда Ггоуну-Тсацоу отправился принести палок для отца, чтобы тот мог стрелять в людей, которые сидят на пятках. В зарослях он встретил бабуинов, которые там кормились. Один старый бабуин, проходивший мимо Ггоуну-Тсацоу, спросил его, что он тут делает. Он рассказал ему, что должен принести отцу палок, чтобы тот мог стрелять в людей, которые сидят на пятках.

Бабуин воскликнул: «Эй, послушайте-ка этого ребенка!» Один из бабуинов отозвался: «Я иду послушать этого ребенка». И он подошел к ним. Он спросил: «Что говорит этот ребенок?» Ггоуну-Тсацоу повторил: «Я должен принести палок для отца, чтобы он мог стрелять в людей, которые сидят на пятках». Выслушав его, бабуин сказал: «Скажи-ка вот тому старику, чтобы он пришел послушать этого ребенка». Другой бабуин крикнул: «Эй, подойди послушай этого ребенка!» И тот откликнулся: «Я иду послушать этого ребенка». Он подошел к ним и спросил: «Что говорит этот ребенок?» Ему ответили: «Этот ребенок говорит, что он должен достать палок для отца, чтобы тот мог стрелять в людей, которые сидят на пятках». Услышав это, бабуин сказал: «Скажи-ка вон тому старику, чтобы он подошел и послушал этого ребенка».

Тогда другой бабуин позвал: «Эй ты, идущий там впереди! Приходи послушать этого ребенка». Тот ответил: «Я иду послушать этого ребенка». Он подошел к ним и спросил: «Ну, что говорит этот ребенок?» Ему ответили: «Он хочет достать палок для своего отца, чтобы тот мог стрелять в людей, которые сидят на пятках». И тут этот бабуин воскликнул: «Эти люди — мы! Скажите вот тому старику, чтобы он пришел и послушал этого ребенка». Они позвали: «Эй, подойди-ка послушай этого ребенка!» И он отозвался: «Я иду послушать этого ребенка». Он подошел и сказал: «Ну, что говорит этот ребенок?» Ему ответили: «Этот ребенок хочет достать палок для отца, чтобы тот мог стрелять в людей».

которые сидят на пятках». И тогда этот бабуин воскликнул: «Ого! Это в нас-то! Побыстрее идите и скажите вон тому старику, чтобы он пришел послушать этого ребенка». Один из них позвал: «Эй ты, идущий там впереди! Приходи послушать этого ребенка». Тот отозвался, он подошел к ним и спросил: «Что говорит этот ребенок?» Ему ответили: «Этот ребенок хочет достать палок для своего отца, чтобы тот мог стрелять в людей, сидящих на пятках».

Тогда этот бабуин, а он был стар и умудрен опытом, сказал: «Что? Это же относится к нам, это же мы — эти люди! Мы должны убить этого ребенка».

И вот они стали бить Ггоуну-Тсаоу, они били его кулаками и разбили ему голову. А один ударил кулаком и выбил ему глаз, и, когда этот глаз выскочил, он воскликнул: «Это мой мяч, мой мяч!» И тогда они начали играть в «мяч», а ребенок лежал неподвижно: он умер.

Они играли в мяч, и первый бабуин пел: «Мой мяч, это мой мяч, и я хочу играть с ним». А другой ему отвечал: «Это мяч моего товарища, и я хочу играть с ним». Третий бабуин пел: «Это мяч моего товарища, и я хочу играть с ним». А другие пели: «И я хочу играть, чей это мяч? И я хочу, чей это мяч, и я хочу». Так они пели и играли глазом ребенка.

Цагн ждал ребенка до вечера, а потом лег спать. И вот Цагн видит сон, будто бабуины убили ребенка и сделали мяч из его глаза. Он увидел во сне, как он пошел к бабуинам и обнаружил, что бабуины играли в мяч глазом ребенка. Тогда он проснулся, вскочил, взял колчан, повесил его через плечо и сказал: «Гремите, стрелы, гремите, стрелы». Он всегда так говорил: «Гремите, стрелы», — и стрелы в колчане гремели при ходьбе. Подойдя к бабуинам, он услышал шум — это бабуины играли в мяч глазом ребенка. Тогда Цагн закричал, заплакал, так как понял, что бабуины действительно убили его сына. Но он быстро замолчал и вытер слезы: он не хотел, чтобы бабуины заметили его слезы. Он решил играть с ними в мяч.

И он подошел к ним, а они изумленно уставились на него, так как раньше его никогда не видели. И вот он положил свой колчан, снял свой *каросс* и положил его рядом, он вытащил из мешка кисточку из перьев, развернул ее, чтобы играть ею с мячом. Он собирался играть с ними и схватить мяч, когда он к нему попадет. И вот он крикнул бабуинам: «Что вы на меня уставились? Давайте играть в мяч!»

Тогда бабуины переглянулись, так как заподозрили, что он появился тут неспроста. И вот, когда один бабуин кинул мяч другому, Цагн схватил его. И мяч, который был

глазом его ребенка, почувствовал запах отца и стал носиться взад и вперед, не даваясь бабуинам, которые пытались его схватить, но все время упустили. Когда одному бабуину удалось поймать его, он бросил его другому, но тут Цагн подпрыгнул и схватил глаз своего ребенка, он стал его перекачивать в руках и смазал его потом своих подмышек. А затем он бросил глаз ребенка бабуинам, но тот поднялся и стал носиться в небе, они увидели его высоко над собой. Глаз ребенка остановился над колчаном, казалось, что он перепрыгнет через колчан, но он вскочил в колчан.

Тогда бабуины стали его искать. Цагн также делал вид, что его ищет. Бабуины долго искали, а потом сказали ему: «Отдай мяч нашего товарища». А бабуин, которому принадлежал мяч, сказал: «Отдай мне мой мяч». Цагн ответил: «Я не брал мяча». Бабуины опять потребовали: «Отдай мяч нашего товарища». А бабуин, которому принадлежал мяч, сказал: «Дай мне мяч». Потом бабуины велели ему вытрясти колчан, так как им показалось, что мяч находится внутри. Цагн воскликнул: «Смотрите же, мяча здесь нет», а сам, схватив глаз ребенка, зажал его в руке и вывернул мешок, слувивший его колчаном, наизнанку.

Тогда один бабуин воскликнул: «Изобьем старика!» Другой закричал: «Отдай мяч моего товарища!», а сам ударил Цагна по голове. Цагн крикнул: «Я не брал мяча» и ударил бабуина по голове. Тут они все бросились бить Цагна по голове кулаками, и Цагн бил их тоже. Но их было очень много, и Цагн не мог их побороть. Тогда он взлетел, полетел к воде и окунулся. Затем он вышел из воды, вынул из мешка глаз ребенка. Он взял глаз ребенка и пошел к траве, которая росла на берегу, он сел там и воскликнул: «Ох-вви-ох!» Он засунул в рот, за левую щеку, большой палец правой руки, на которой лежал глаз, прижатый остальными пальцами, а затем стал с усилием вытаскивать палец изо рта. Потом он положил глаз ребенка в воду и сказал: «Ты должен вырасти и стать таким же, каким ты был». Затем ушел, взял свой *каросс* и набросил его на плечи, взял колчан и повесил его через плечо и вернулся домой.

Увидев, Цагна его внук, молодой Ихневмон, воскликнул: «Кто осмелился так поступить с моим дедом Цагном, что он весь в ранах?» Цагн ответил: «Бабуины убили Ггоуну-Тсацоу и стали играть в мяч его глазом. Я пошел, чтобы поиграть с ними в мяч. А затем мяч исчез, и бабуины сказали, что он у меня. Бабуины стали бороться со мной, и я боролся с ними, а потом я улетел».

Тогда отец Ихневмона — Квамманга сказал: «Я хочу спросить тебя, дед, почему это ты ходишь к чужакам?» Цагн от-

ветил: «Считай, что я пошел к ним от тоски». И он не сказал никому из них, что положил глаз ребенка в воду.

Он долгое время оставался дома, а затем пошел к воде, к тому месту, где оставил глаз ребенка. Он медленно приблизился, стараясь не шуметь, но ребенок все же услышал его еще издалека, вскочил и бросился в воду. Цагн засмеялся, и, хотя его сердце стремилось к ребенку, он вернулся.

Со временем ребенок вырос. Он стал таким, каким был прежде. Тогда Цагн снова пришел. Он шел и смотрел вокруг, и вот он заметил ребенка, который сидел на солнце. Услышав шум его шагов, ребенок вскочил и вошел в воду. Цагн постоял, посмотрел и вернулся обратно. Он решил сделать для ребенка передник. Он положил его в мешок и снова пошел к ребенку. Он шел медленно и тихо; приблизившись, он заметил ребенка, лежащего на солнце у воды. Услышав его, ребенок хотел вскочить, но Цагн прыгнул и схватил ребенка. Он помазал ребенка своим потом, «своим запахом» и сказал: «Почему ты боишься меня? Я — твой отец. Я — Цагн, а ты — мой сын, ты — Ггоуну Тсацоу. Ты — мой сын, а я — твой отец». И ребенок сел, а он вынул передник и надел на него. Затем он взял ребенка с собой, и они вернулись домой.

Тогда молодой Ихневмон воскликнул: «Кто это может быть, тот, кто идет с Цагном?» И Квамманга ответил: «Разве ты не слышал, что дед говорил, как он отправился к бабуинам, когда они играли в мяч глазом ребенка? А ведь не ради игры он туда пошел, он мог бы играть и с нами. Это из-за сына он пошел к ним, и вот его сын идет с ним!» Когда они пришли, молодой Ихневмон сказал: «Почему мой дед Цагн сказал, что бабуины убили ребенка, а ребенок вот он, живой и невредимый?» Цагн ответил: «Посмотри, какой он слабый. Когда они убили его, я положил его глаз в воду и приходил смотреть, пока он не вырос. Я положил глаз в воду, и из воды вышел ребенок, но он еще очень слаб. И вот я должен ждать, пока он не окрепнет, и заботиться о нем, пока он не станет сильным».

2. Как Цагн превратился в антилопу

[71, 1—13в]

Однажды Цагн обманул детей. Он превратился в антилопу и, притворившись мертвым, улегся на землю, а девочки, которые отправились на поиски съедобных растений, наткнулись на него. Он лежал на земле, откинув рога назад. Дети, заметив его, сказали друг другу: «Вон там лежит антилопа,

она мертвая». Дети запрыгали от радости и закричали: «Это наша антилопа! Мы будем есть много мяса!»

Они взяли камни и, ударяя один о другой, отбили несколько острых обломков, сделав себе из них каменные ножи, и с их помощью освеживали антилопу. Но тут же шкура Цагна вырвалась из их рук. Дети закричали: «Держите покрепче шкуру антилопы!» А одна девочка сказала: «Шкура антилопы дергается, она тащит меня к себе». А ее старшая сестра заметила: «Кажется, у этой антилопы нет раны, нанесенной людьми, не похоже, что в нее стреляли из лука, наверное, она умерла своей смертью. Хотя эта антилопа жирная, но у нее нет стреляной раны».

Старшая сестра отрезала у антилопы одну лопатку и положила ее на куст. Лопатка антилопы сама поднялась и усеялась на другой стороне куста, разместившись там поудобнее. Затем девочка отрезала ногу антилопы и положила ее на куст; и эта нога тоже разместились на кусте, как ей было удобнее. Девочка отрезала от антилопы другую лопатку и положила ее на другой куст. Но и эта лопатка поднялась и усеялась там, где было больше листьев и было помягче.

Другая сестра отрезала вторую ногу антилопы, и все повторилось опять. Девочки говорили между собой: «Мясо этой антилопы двигается; подумать только, оно само расположилось, как ему удобнее лежать. Оно просто вырывается из наших рук, так оно может и совсем убежать от нас. Но уже пора возвращаться домой и нужно отнести нашу добычу».

И вот они стали распределять между собой поклажу: «Давайте перережем этой антилопе шею, и пусть младшая сестра несет голову антилопы, а вот та, постарше, она большая и сможет нести заднюю часть антилопы». И они подняли каждая свой груз и сказали младшей девочке: «Ты носи голову антилопы, а дома отец поджарит ее для тебя».

Девочка взвалила на плечо голову антилопы, но она оказалась такой тяжелой, что перевесила, и девочка опрокинулась на спину, упав на голову антилопы. Тогда она позвала своих сестер: «Помогите мне подняться: голова этой антилопы совсем не легкая». Сестры помогли ей подняться, и они отправились домой.

По дороге голова антилопы все время соскальзывала вниз, потому что Цагн хотел спуститься на землю. Но девочка каждый раз опять поднимала ее себе на плечи. Она поправляла ремень, который помогал ей удерживать груз, и тогда голова антилопы, чуть повернувшись, сдвигала ремень со своего глаза. И голова антилопы шепотом говорила той девочке: «О дитя, ремень как раз на моем глазу. Отодвинь-ка его, он закрывает мне глаз». Девочка оглядывалась, а Цагн

моргал глазами и подмигивал ей. Тогда девочка захныкала, а ее старшая сестра оглянулась и сказала: «Иди побыстрее, мы возвращаемся домой».

Девочка воскликнула: «Голова этой антилопы умеет разговаривать!» А старшая сестра стала ее бранить: «Ах ты лгунья, иди вперед, не отставай от нас. Что ты еле движешься и морочишь нас рассказами о голове антилопы?»

Тогда девочка сказала старшей сестре: «Антилопа подмигивает мне своим глазом, она просит, чтобы я отодвинула ремень с ее глаза. Она лежит у меня за спиной и подглядывает».

Вскоре девочка опять оглянулась и посмотрела на голову антилопы, а антилопа опять открыла и закрыла глаза. Девочка сказала своей старшей сестре: «Должно быть, голова антилопы живая, раз она все время открывает и закрывает глаза».

Девочка пошла дальше, но она ослабила ремень, который поддерживал груз, и голова антилопы упала на землю. Тут Цагн стал ее ругать, он стал жаловаться, что так обходятся с его головой: «О моя голова! Ах ты, негодная девчонка, ты причинила боль моей голове!»

И тогда все сестры вырвали мясо. Куски тела Цагна, прыгая, собрались вместе: голова Цагна соединилась с шейей, шейя — с верхней частью позвоночника, верхняя часть позвоночника — со спиной. Нога Цагна прыгнула вперед и соединилась со спиной. Другая нога побежала и тоже стала на свое место, соединившись с телом. Грудная клетка побежала и заняла свое место. Лопатка Цагна тоже побежала и соединилась с ребрами. И другая лопатка выскочила вперед и заняла свое место. И так они бегом собрались все вместе.

Увидев это, дети бросились бежать, а Цагн вскочил с земли и бросился следом за ними. И когда он погнался за детьми, его голова стала круглой, и вот он уже стал человеком. Он бежал за ними, ноги его в сандалиях отталкивались от земли, он двигал левым плечом, потому что был левшой. Когда же он увидел, что дети добрались до дома, он быстро повернулся и спустился к реке. Он двигался по песку вдоль русла реки, производя ужасный шум, а потом потихоньку выбрался оттуда и уже без всякого шума снова вернулся, выйдя с другой стороны.

А дети рассказывали дома: «Мы шли и увидели антилопу, она была мертвой. Мы ее разрезали каменными ножами, ее мясо все время трепетало, как живое, а потом вырвалось из наших рук. Оно само собой расположилось поудобнее на кустах, а голова антилопы, пока ее несли, шепотом разговари-

вала. Вот эта девочка, что сидит тут, несла ее, и голова антилопы разговаривала за ее спиной».

Девочка сказала отцу: «Да, отец, так все и было. Ведь ты не думаешь, что голова антилопы не говорила со мной? Пока я шла и несла ее, голова антилопы все смотрела мне в затылок, а затем сказала, что я должна сдвинуть ремень с ее глаза, так как ремень попал ей как раз на глаз».

Ее отец сказал им: «Уж не разрезали ли вы этого старика Цагна, который улегся перед вами, притворившись мертвым?»

Дети сказали: «Мы думали, что это антилопа, у нее были рога антилопы, у нее была шкура антилопы, но у этой антилопы не было раны от стрелы. И эта антилопа могла разговаривать! Вот эта девочка несла голову антилопы, и та с ней разговаривала, а потом она рассказала нам. Тогда мы вынули мясо антилопы, выбрали свои кароссы и, положив их на плечи, чтобы можно было быстрее бежать, пустились наутек. А куски мяса собрались все вместе, и тело антилопы снова сложилось из этих кусков само собой, и тогда она поднялась и побежала за нами, она бежала, как человек, размахивая руками. И когда она так бежала, тело ее становилось красным, и шкура, которая была на ней раньше, исчезла. И вот эта антилопа побежала за нами, размахивая руками, как человек. Мы так устали от бега, пока этот человек за нами гнался. А когда он увидел, что мы добрались до дома, повернулся и умчался прочь. Этот человек побегал так, что только замелькали белые подметки его сандалий, он бежал быстрее ветра, и солнце сверкало на его подошвах. Он бежал изо всех сил, а затем спустился в русло речушки и исчез вон за тем холмом, но потом потихоньку вышел с другой стороны».

Родители сказали детям: «Ну конечно же, вы разрезали старика, „Хозяина трутницы“».

Дети сказали: «Вот мы сидим теперь, усталые. Этот обманщик, превратившись в антилопу, улегся, притворившись мертвым, чтобы мы его заметили. Все это он затеял для того, чтобы обмануть нас, у него сначала были неподвижные, остекленевшие глаза, он был мертвый, а потом он стал открывать и закрывать глаза и разговаривать, его голова разговаривала, а потом куски его тела снова соединились, и он погнался за нами. Теперь же мы чувствуем такую усталость, что наши сердца сгорают от этого. Больше мы не будем уходить искать пищу, мы останемся дома».

3. Как Цагн сделал антилопу [70, 1—5]

Цагн взял сандалию Квамманга. Квамманга, обнаружив, что его сандалия пропала, спросил свою жену, Дикобраза, где сандалия. Та сказала: «Не знаю». Так Квамманга лишился одной сандалиии.

А Цагн положил сандалию Квамманга в водоем и сделал из нее антилопу <¹>. Антилопа росла, питаясь медом, которым кормил ее Цагн. Цагн вырезал мед ножом, размачивал его в воде и складывал на камень. Затем он вызывал антилопу словами: «Сандалия Квамманга!» Поев, антилопа возвращалась в заросли.

Люди не знали, что Цагн кормит антилопу медом, и не могли понять, куда девается мед. Тогда Квамманга сказал Ихневмону: «Выясни-ка, почему дед больше не приносит домой мед». Поэтому в следующий раз вместе с Цагном отправился Ихневмон.

Квамманга наказывал Ихневмону: «Когда ты ляжешь спать и укутаешься, как всегда, *кароссом* с головой, сделай вид, что спишь. А сам надрежь свой *каросс* и смотри в эту щелку».

Ихневмон так и сделал. Он улегся, притворился спящим, а сам подглядывал через отверстие в *кароссе*.

Цагн знал, что Ихневмон подглядывает. Он размочил мед в воде и позвал антилопу. И вот она выпрыгнула из зарослей тростника и подошла к Цагну. Это была уже большая антилопа. Ихневмон увидел, как Цагн смочил ее шерсть медовой водой и пригладил ее.

Ихневмон вскочил и закричал: «Так вот кто приходит пить медовую воду!» Цагн прогнал антилопу, и она убежала в заросли. Цагн взял колчан, повесил его через плечо и сказал Ихневмону: «Пойдем домой».

Вернувшись домой, Ихневмон рассказал Квамманга: «Там, в тростниках, живет какое-то существо, оно большое, темное, это оно съедает наш мед». Квамманга сказал: «Это моя сандалия. Отведи меня посмотреть на нее».

В следующий раз Цагн позвал с собой Ихневмона, но тот отказался пойти с ним. Дождавшись, когда Цагн ушел, Квамманга, Ихневмон и Дикобраз отправились туда, где жила антилопа, чтобы устроить на нее засаду.

Квамманга сделал все так, как сказал ему Ихневмон. Он нарезал меда, положил его в воду и вызвал антилопу.

<¹> Антилопа канна (*Taurotragus oryx*) (далее в угловых скобках даются примечания Е. Котляр).

Когда она выбежала из тростника, Квамманга выстрелил. Антилопа подскочила, пробежала немного и упала.

А тем временем Цагн отправился за медом. Он очень удивился, увидев, что мед сухой, ведь всегда он был сочным. Цагн заподозрил неладное: «Кажется, будто течет кровь. Какая-то угроза нависла над моим домом. Уж не повел ли Ихневмон родных к моему водоему?» Цагн решил взять мед из другого места, чтобы убедиться, действительно ли пришла беда.

Он снова отрезал меда и увидел, что мед такой же сухой. Тогда Цагн решил пойти и проверить, уж не сбылось ли его предчувствие.

Цагн пришел к водоему. Он стал звать антилопу, но она не показывалась. Тогда он заплакал. Он стал искать следы антилопы и увидел кровь. Плача, Цагн вернулся домой. И хотя солнце стояло высоко, он прилег. Он был в ярости.

А Квамманга, убив антилопу, созвал Ки-йя-кое, котов, и они стали свежевать антилопу. А сам он отправился домой.

Тогда Цагн поднялся, взял свой колчан и побежал по следу антилопы. И вот он увидел, как на отмели коты освежевывают антилопу. Цагн подбежал к ним и выстрелил, но стрела вернулась и пролетела над его головой, так что он едва увернулся.

А коты продолжали спокойно есть мясо антилопы, которое они уже приготовили. Они знали, что стрелы Цагна не убьют их. Тогда Цагн схватил дубинку и подбежал к ним поближе. Но один из котов выхватил у него дубинку и стал его бить.

Избив Цагна, кот велел ему принести дров. По дороге на одном кусте Цагн увидел желчный пузырь антилопы. Цагн сказал желчному пузырю, что он его проколет. Пузырь ответил, что, если он разорвется, наступит тьма. Цагн на это согласился и проколол желчный пузырь. Стало так темно, что Цагн не различал ни кустов, ни деревьев. Он никак не мог оттуда выбраться.

Тут ему пришлось в голову снять сандалию и бросить ее в небо, чтобы сандалия освещала для него землю. Он быстро сорвал с ноги сандалию и, даже не отряхнув ее от пыли, забросил вверх. Затем он уселся и стал вглядываться в темноту.

И вот он увидел котов, которые резали в темноте антилопу. Он подошел к ним поближе и услышал, как они его бранят: «Это все проделки Цагна с желчным пузырем антилопы, из-за него и солнце скрылось».

Цагн сказал им: «Я-то вас вижу, потому что я забросил в небо мою сандалию и она светит мне. А вы теперь должны

зажечь факел и держать его, пока режете антилопу». Он поднял свой колчан, повесил его через плечо, взял свой *каросс* и отправился домой.

Ихневмон спросил его: «О Цагн! Это ты заколдовал желчный пузырь антилопы, так что солнце погрузилось во тьму, а вместо него сияет луна?»

Цагн рассказал ему, как все было. Он был очень сердит, поэтому проколол желчный пузырь, он хотел, чтобы солнце погрузилось во тьму. «Но, увидев, что тьма накрыла всю землю, я сказал: „Я — Цагн, и эта моя сандалия должна стать луной, что сияет во тьме“».

Вот почему луна светит ночью. Луна холодная, так как это — кожаная сандалия. Она красная, так как на сандалию налипла земля, по которой ходил Цагн <2>.

В а р и а н т [70, 5—9] <3>.

Однажды Квамманга оторвал кусок от своей сандали и бросил его. Цагн подобрал и положил его в воду, там, где были заросли тростника. Этот кусок сандали стал антилопой канна. Цагн приходил проводить антилопу, но она была еще мала.

Как-то он встретил антилопу, когда та пришла напиться, и позвал ее: «Кусок сандали Квамманга!» И она подошла к своему отцу.

Затем Цагн пошел и набрал мешок сотового меда и вернулся к водоему. Он крикнул: «Кусок сандали Квамманга!» — и антилопа подошла к нему. Он брал куски сотов и натирал ими ребра антилопы, а потом брызгал водой, пока шерсть антилопы не стала гладкой и блестящей.

Потом он опять пошел за медом, снова вызвал антилопу и стал натирать ее сотами. Он увидел, что антилопа выросла, и заплакал, лаская ее. Когда он ушел, антилопа вернулась в воду.

Три дня он не приходил, и за это время антилопа стала огромной, как бык. Это был самец. Затем Цагн пришел снова и позвал антилопу. Когда она к нему выходила, земля содрогалась под ее копытами. Цагн запел от радости:

«Ах, вот он!

Кусок сандали Квамманга!

Кусок сандали моего старшего сына! <4>

<2> Текст печатается с небольшими сокращениями.

<3> Текст дается с сокращениями.

<4> Квамманга — муж приемной дочери Цагна.

Кусок сандалии Квамманга!
Кусок сандалии моего старшего сына!»

Затем он натер еще раз антилопу медом и вернулся домой. На следующее утро он позвал с собой Ихневмона, сказав, что там, куда они пойдут, их будет только двое. Они отправились и пришли к воде, а антилопа в это время паслась. Они сели в тени куста.

Цагн сказал: «Спи, Ихневмон!» Он велел Ихневмону накрыться *кароссом* с головой, так как хотел его обмануть. Ихневмон улегся. Был уже полдень, и стало жарко. Антилопа пришла пить воду. Но Ихневмон не спал. Увидев, что антилопа уходит, он закричал: «Эй, стой!» Цагн спросил его: «Что мой брат думает о том, что он видит вон там?» Ихневмон ответил: «Кто-то там стоит». Цагн сказал ему: «Ты думаешь, что это какая-то магия, нет, это не магия, это просто кусок сандалии твоего отца, брошенный им». Затем они пошли домой.

Когда Ихневмон рассказал обо всем отцу, тот сказал, что Ихневмон должен повести его и показать ему антилопу: он хочет посмотреть, правда ли антилопа так красива после того, как ее натерли сотовым медом.

И вот однажды, когда Цагна не было, Ихневмон отвел туда своего отца. Квамманга увидел в воде антилопу, убил ее и стал свежевать. Когда туда пришел Цагн, он увидел, что Квамманга и другие стоят и разрезают его антилопу. Цагн сказал: «Почему ты не мог подождать, пока я приду?» И он стал оплакивать свою антилопу и бранить семью Квамманга за то, что они его опередили. Они не должны были ее убивать, пока он не придет. Он хотел посмотреть на нее, а потом уже сам сказать им, чтобы они ее убили. Тогда бы его сердце было спокойно — ведь это он сделал антилопу.

Квамманга сказал Ихневмону: «Пусть дед прекратит это! Скажи ему, пусть он пойдет и наберет дров, чтобы мы могли приготовить это мясо».

Цагн отправился. Когда он собирал дрова, то заметил на кусте желчный пузырь антилопы. Цагн сказал, что подпрыгнет и проткнет его. А желчный пузырь ему на это ответил: «Когда я разорвусь, я накрою тебя». Ихневмон спросил Цагна: «Что ты там увидел, почему ты не собираешь дрова?» Тогда Цагн принес дрова, положил их и снова пошел туда, где был желчный пузырь. Он опять стал разговаривать с желчным пузырем, а Ихневмон бранил его: «Что там такое может быть, что ты все ходишь к этому кусту? Видно, ты собираешься устроить какую-то проделку, вместо того чтобы собирать дрова».

А Квамманга сказал: «Поторопитесь! Зови деда, и давайте поскорее уйдем отсюда. Наверное, дед увидел там желчный пузырь. Когда он ведет себя таким образом, значит, он что-то затевает. Видно, собирается устроить какую-то проделку с желчным пузырем. Нам надо уйти подальше от того места, где лежит желчный пузырь».

И они стали укладывать мясо в сеть, а Цагн тем временем снял одну сандалию и положил ее в свой мешок для стрел и повесил его через плечо рядом с колчаном.

Они взяли мясо и пошли домой. По дороге Цагн сказал: «Завязки от этой сандалиии оторвались, и я потерял сандалию». А Ихневмон ему ответил: «Ты, должно быть, выбросил свою сандалию». «Нет, нет,— возразил Цагн,— наверное, сандалия лежит там, где мы разрезали антилопу. Мне надо вернуться». Тогда Ихневмон сказал ему: «Ты, наверное, положил ее в мешок, пощупай, нет ли там твоей сандалиии».

Цагн стал искать в мешке. Он сказал: «Сандалиии здесь нет. Мне придется вернуться, я действительно обронил ее там». Ихневмон возразил: «Нет, нам нужно идти домой». А Цагн сказал: «Вы идите, а я должен вернуться за сандалией». Тогда Квамманга сказал Ихневмону: «Оставь его! Пусть дед возвращается и делает, как хочет».

Цагн пошел обратно. Он подбежал к желчному пузырю, проткнул его — пузырь разорвался и накрыл его голову. Цагн ничего не видел, он пробирался ощупью. Но вот он нашел перо страуса, обсосал его и смахнул со своих глаз желчный пузырь этим пером.

Затем он подбросил перо вверх и сказал: «Ты должно теперь лежать в небе. С этого времени ты станешь лунной. Ты будешь светить ночью, пока не взойдет солнце. Ты будешь умирать, а потом снова возвращаться к жизни».

4. Цагн и птица Коротвитен

[70, 50—54]<⁵>

Коротвитен — маленькая птичка, черная, с белыми перышками на крыльях. Некогда она была человеком «древнего народа».

Однажды Цагн отправился на охоту. Вдруг он заметил Коротвитена, который сначала парил в воздухе, а потом ринулся вниз и нырнул в муравейник. Цагн все стоял и смотрел на то место, где исчез Коротвитен, а он тем временем вышел из другого отверстия в муравейнике и вытащил оттуда свой *каросс*, полный «бушменского риса».

<⁵> Текст дается с сокращениями.

Цагн подошел к нему и попросил: «Помажь меня своим потом⁶, чтобы и я мог добывать „бушменский рис“ таким способом, а то мне приходится выкапывать его палкой-копалкой и у меня от этого болят руки».

Коротвитен исполнил его просьбу. «Теперь я тоже могу делать так,— сказал Цагн.— Я больше не стану выкапывать „бушменский рис“ палкой, как это делают обычно женщины и иногда мужчины, если им не удастся убить антилопу».

И Цагн сломал свой лук об ногу; он разломил на две части стрелу, разодрал свой колчан, расколочил камень, который надевается на палку-копалку, сломал также и саму палку. Он чувствовал, что стал подобен Коротвитену и тоже может теперь входить в муравейник.

Затем Цагн поднялся в воздух, нырнул в маленькую норку в муравейнике, а вытащил свой *каросс*, полный «бушменского риса», уже из другого отверстия. Он связал *каросс* и пошел к воде, чтобы поесть. Там уже был Коротвитен.

И Коротвитен сказал Цагну: «Помни, что завтра ты должен дать мне часть того, что соберешь». Цагн ему на это ответил: «Почему же ты не сказал мне этого раньше? Я-то считал, что собираю „бушменский рис“ для сына моей сестры, Квамманга».

Тогда Коротвитен ответил: «Ты должен дать мне часть за то, что я обучил тебя. Помнишь, ты жаловался, что у тебя болят руки, так как приходится выкапывать „бушменский рис“ палкой-копалкой?».

Но Цагн возразил: «Я всегда умел это делать, мы всегда входили в маленькую норку в муравейнике».

Коротвитен замолчал. Потом он сказал: «Я собираюсь домой, да и тебе пора идти». А Цагн ответил: «Я буду делать то же, что и ты». Цагн поднял мешок с «бушменским рисом» и перекинул его через плечо. А Коротвитен сказал: «Приходи сюда завтра, будем искать пищу, а потом спустимся к воде и поговорим».

И Цагн отправился домой. Кауру, его жена, увидев мужа, воскликнула: «О, где это Цагн оставил свои вещи, которые брал с собой? Ведь у него были колчан и палка-копалка!» Цагн рассказал ей, что встретил человека, который входил в муравейник через одну норку, а вытаскивал полный *каросс* «бушменского риса» из другой.

Ихневмон спросил: «Но где же ты оставил свои вещи?» Тогда Цагн ответил, что он все разломал на части.

⁶ Один человек кладет руки другого себе под мышки, и тот переносит его пот себе на лицо. Это делается для того, чтобы этот другой человек стал таким же, как первый.

Тогда заговорил Квамманга, он сказал Ихневмону: «Дитя, скажи моему отцу, что он встретил Коротвитена. Когда видишь Коротвитена, нужно сохранять спокойствие, держать при себе свои вещи, а не ломать их».

А Цагн спросил: «Почему сын моей сестры, Квамманга, говорит так? Коротвитен — прекрасный человек. Он просил меня пойти с ним завтра, и мы снова будем парить и нырять».

Тогда Квамманга сказал: «Если Коротвитен хорошо с нами обращается, мы должны оставлять для него пищу».

А Цагн заявил: «Он ничего не говорил мне об этом, впрочем, я думаю, у него достаточно „бушменского риса“».

Квамманга сказал Ихневмону: «Дитя, скажи деду, что мы всегда оставляем пищу для Коротвитена, чтобы земля была для нас мягкой. Если же не поделиться с ним, то земля станет твердой».

На следующий день Цагн поднялся рано, чтобы встретиться с Коротвитеном. Когда Цагн пришел, Коротвитен уже парил в воздухе. Вот он ринулся вниз, вошел в одну норку, а через другую вытащил свой *каросс*.

Цагн отыскал муравейник, а потом тоже стал парить над ним и нырнул в норку. Он вышел из другой норки и вытащил свой *каросс*. Потом он пошел к другому муравейнику и достал там еще «бушменского риса».

Наконец он спустился к воде. Увидев это, Коротвитен подошел к нему и сказал: «Ну, теперь ты должен дать мне пищи». Цагн спросил: «Послушай, брат мой! Почему ты говоришь так? Ведь у тебя полно „бушменского риса“!».

Тогда Коротвитен сказал ему: «О человек, ты должен поделиться со мной, ведь это ты просил меня помочь тебе, ты говорил, что не любишь копать землю».

Цагн сказал: «Этот человек говорит так, как будто он не в себе. Некогда мне с ним разговаривать, я должен сушить „бушменский рис“, который собрал». Тогда Коротвитен сказал: «Ну, что же, делай как знаешь. Но завтра ты увидишь, как тебе будет плохо. Ты должен поступать с другими так же, как поступили с тобой».

Цагн вернулся домой. Увидев его, Ихневмон воскликнул: «О! Мешок моего деда, Цагна, полон!» Тут заговорил Квамманга, он сказал: «Перестань! Спроси лучше своего деда, сделал ли он то, о чем я ему говорил, поделился ли он с Коротвитеном?» Цагн ответил, что он не сделал этого, так как считал, что мешок Коротвитена и без того полон.

А Квамманга сказал: «Дитя, поговори с дедом и объясни ему, что мы должны делиться с Коротвитеном, даже если мешок его полон. Иначе он рассердится, и тогда земля не

откроется для нас». Цагн ответил: «Нет, это не такое место, там нельзя погибнуть». Он сказал так, потому что ведь уже нырял в норку.

Встав рано утром, Цагн отправился разыскивать муравейник. И вот он стал парить, а потом попытался нырнуть в норку, но погрузился только до лба и закричал от боли. Он подумал, что, видно, не попал в норку, снова поднялся в воздух, а потом ринулся вниз и опять ударился лбом, так что потекла кровь. И он вернулся домой.

Увидев его, Ихневмон воскликнул: «Ох! Кто сделал это с моим дедом Цагном?» Цагн рассказал ему, что он сам ударился, когда собирался войти в муравейник.

5. Цагн уводит чужих овец [70, 30—34]<7>

Цагн шел к жилищам людей тик. Заметив его еще издали, они сказали друг другу: «Что это за человек идет к нам?» Один из них ответил: «Это Цагн. Давайте-ка заползем в овечью шерсть и спрячемся. Оставим здесь только этого малыша, чтобы он присматривал за горшками на огне. Увидев, что никого нет, кроме ребенка, старик подойдет к дому. Мы послушаем, о чем он будет с ним говорить, а сами будем держать наготове дубинки».

Они спрятались. Пришел Цагн, увидел ребенка и сказал: «Разве я похож на воина, что все люди в страхе разбежались? Только один черный ребенок пробует что-то из горшка. В домах больше никого нет».

Люди, затаив дыхание, слушали, что же он скажет дальше. Цагн обратился к ребенку: «Позволь мне положить здесь мой колчан. Я хочу вынуть из горшка этот жир и съесть его». Цагн решил сначала съесть то, что было в горшках, а потом убить ребенка.

Тут один из тик упал вниз. Увидев его, Цагн спросил: «Откуда ты взялся?» Но тот ему не ответил, он убрал от него горшок и поставил его на огонь. За ним упала его сестра, затем его старший брат, а потом и другие. Люди, находившиеся в овечьей шерсти, шептались: «Давайте теперь падать друг за другом». И вот один высокий юноша соскользнул вниз и встал рядом с Цагном, ухватившись за его *каросс*. А его брат, последовавший за ним, схватил *каросс* Цагна с другой стороны. Их отец, старый тик, был еще наверху, он говорил тем, кто прятался: «Вы пока подожди-

<7> Текст дается с сокращениями.

те, держите палки наготове. Внизу уже много людей, они его обступили со всех сторон. Мы его собьем с ног, а они бросятся его бить».

Цагн стал отступать. Он сказал себе: «Как бы это мне выбраться?» И стал потихоньку дергать свой *каросс*, но они крепко держали его. Вдруг на него упал сверху старый тик и сбил с ног. И еще один тик свалился на Цагна и ударил дубинкой по плечу, а другой тик подскочил и ударил Цагна в бок. Цагн взвизгнул и выскользнул из *каросса*. А люди тик набросились на него и стали бить, пока не прогнали.

По дороге домой Цагн начал звать свои вещи. Он позвал свой мешок из шкуры антилопы и свой *каросс*, затем пришел колчан и пришла палка. Все вещи Цагна, «дети антилопы», последовали за ним.

Цагн взлетел и полетел к воде, он вошел в воду и окунулся, а потом вышел на берег. Он взял свои вещи и медленно отправился домой.

Ихневмон увидел его и сказал: «Вон идет Цагн, он еле движется, похоже, что его избили люди тик. Они всегда так делают, это сердитый народ. Ему удалось спастись только потому, что он умеет летать. Но сегодня ночью он будет плохо спать».

Цагн сел и рассказал: «Когда я пришел туда, я никого не увидел, в краале были одни овцы, должно быть, люди спрятались. А потом они стали падать откуда-то сверху и избили меня».

Ихневмон сказал Цагну: «Ты пошел туда, куда нельзя ходить, надо было пройти мимо. Эти черные люди могут забить до смерти из-за своих овец. Они всегда прячутся, забираясь в овечью шерсть, так что нам их не видно. А потом они падают вниз, набрасываются на человека со всех сторон и избивают его».

Цагн согласился с ним: «Да, так они и сделали. Один сбил меня с ног, а потом все накинулись на меня и избили. Я вскочил, оставив все свои вещи, и улетел вон к тому водоему, чтобы смыть кровь. Мои вещи последовали за мной».

Ихневмон сказал ему: «Ты мог умереть, а мы бы даже не узнали об этом. Вот ты сидишь теперь и дрожишь, потому что тебе пришлось войти в холодную воду, чтобы обмыть раны. Это все твои проделки, которые ты затеваешь с незнакомыми людьми. Никто не ходит к ним, так как они пьют кровь и руки у них всегда в крови. Они черные, и их дома черные. Они — сердитый народ».

Цагн сказал ему: «О Ихневмон, ты всегда меня бранишь. Ты не должен поучать меня, так как я намного старше тебя. Я больше не хочу сидеть тут и разговаривать с тобой, я хо-

чу лечь, так как у меня болит голова. Я действительно болен, я корчусь от боли, но ты не должен говорить, что я буду спать плохо. Я очень сердит, и я думаю, что имею право сердиться». Цагн улегся и накрылся с головой.

И вот Цагн лежит и стонет. Ему снится, что дома тик поднялись в воздух и опустились возле его жилища. И овцы пришли и стоят перед его домом. И все вещи людей тик уже здесь: их *кароссы*, горшки, ножи и даже дубинки, которыми они били Цагна. Люди тик спят там, у себя, но вскоре они проснутся, потому что почувствуют холод и увидят, что их домов больше нет. У них нет овец, и даже их следов не видно. Они обнаружат, что у них больше нет огня, и они не смогут готовить себе пищу. У них не осталось ничего из того, что им раньше принадлежало, они вынуждены будут ходить раздетыми. Раз у них нет больше огня, они будут кусать людей и животных и пить их кровь.

Когда утром Ихневмон проснулся, Цагн сказал ему: «Что же ты не встаешь? Выйди погляди, что там, снаружи: похоже, там блеют овцы». А сам Цагн продолжал лежать, накрывшись с головой.

Ихневмон вышел, увидел овец и закричал: «О люди, вставайте! Поглядите на этих овец в краале, которых принес мой дед Цагн. Они здесь, и дома пришли вместе с ними. Взгляните на эти горшки, которые принес дед. Взгляните на *кароссы* тик, теперь мы будем спать, завернувшись в них, и я смогу наконец защититься от холода. Здесь дубинки, которыми они били моего деда. Когда дед возьмет себе дубинку старого тика, я возьму дубинки моих ровесников, так как они помогали своим родителям бить моего деда, когда он был один».

Тут поднялась жена Цагна, Даман: «О Цагн, почему ты увел овец у этих людей?» Цагн, не вставая, ответил ей: «Я сделал правильно. Эти люди напали на меня, они чуть меня не убили. Тогда мне захотелось, чтобы эти сердитые люди больше не грелись у огня: ведь они били меня возле своего очага. Теперь они лишились огня и не смогут больше готовить пищу, они вынуждены будут пить сырую кровь. А в этих горшках будут готовить свою пищу бушмены равнины, и отныне у них будет огонь. Позднее мы также лишимся огня и станем, как и люди тик, есть только то, что найдем. Ты, Ихневмон, будешь есть мед; женишься на самке Ихневмона и будешь жить на холмах вместе со своей матерью. Она действительно станет дикобразом и будет жить в норе. Бабушка Даман будет жить в горном логовище, так как она — даман. У меня появятся крылья, и я стану маленьким зеленым существом».

Дикобраз позвала своего мужа: «Квамманга! Взгляни на этих овец, которых привел Цагн. Нам не нужно съесть их всех сразу же, так как никто не видел, как они пришли, и люди никогда не узнают, куда они ушли. Овцы не оставили следов, так как они появились сверху, они пришли с неба, а с ними появились и все вещи».

Ихневмон попросил Цагна: «О Цагн, оставь этим людям хотя бы их дома!» Но Цагн ответил: «Нет, эти люди плохо поступили со мной. И я хочу, чтобы они теперь увидели, на что я способен, и признали это. Они ведь не дали мне даже поесть. Вот если бы я поел и вернулся домой, тогда действительно я не должен был бы поступать с ними плохо. А теперь пусть они бродят раздетыми, в одной своей черной шкуре. Нет у них ни домов, ни огня. Они должны будут высасывать кровь. Их рты таковы, что они будут прокусывать кожу и высасывать кровь. Они будут наливаясь кровью, это — кровососы. И они будут кусать овец. А люди будут искать их в овечьей шкуре, бросать их на землю и давить, так как они овечьи тчки (блохи)».

6. Цагн и слоны

[70, 41—44] <8>

Как-то Цагн отправился за медом, взяв с собой маленькую газель <9>. Цагн выкапывал мед диких пчел, а маленькая газель сидела наверху, на куче земли, выброшенной из норы. Мимо проходили слоны, и слониха посадила себе на спину маленькую газель и унесла ее. А у норы остался слоненок.

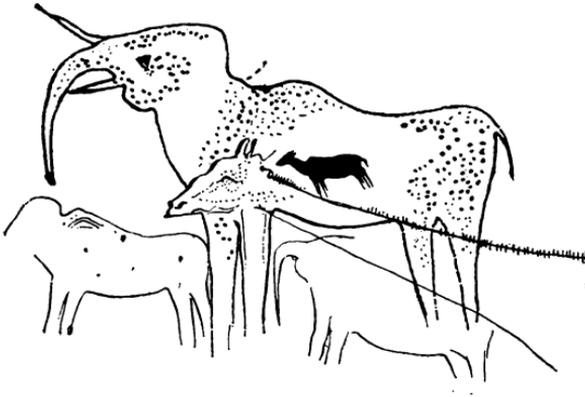
Цагн достал кусок меда и, бросив его маленькой газели, спросил: «Ты ешь мед?» Маленькая газель молчала. Цагн сказал: «В чем дело, почему этот ребенок не отвечает мне?» Он вынул еще меда и повторил: «Ты ешь мед?» И слоненок сказал: «Курру!»

Цагн удивился: «Что такое?! Я не могу разобрать его слов. Брошу-ка я еще кусок меда, чтобы послушать, что он там говорит».

Цагн выбросил из норы еще немного меда и спросил: «Ну, ты ешь мед?» И слоненок ответил: «Курру!» Цагн тщетно пытался разобрать его слова: «Может, земля попала ребенку в горло и у него першит в горле? Вылезу-ка я и погляжу, в чем дело!»

<8> Текст дается с сокращениями.

<9> Газель-антидорка, или прыгун (*Antidorcas euchores*).



Слон и антилопа.
Живопись. Пещера Филиппа.
Юго-Западная Африка.

Когда Цагн вылез из норы, он обнаружил, что там сидит слоненок, весь забросанный землей. Цагн подумал: «Должно быть, мне отвечал вот этот человек, чьи уши похожи на циновки, вот почему я ничего не мог разобрать». Цагн взял свою палку-копалку с насаженным на нее камнем и убил слоненка.

Затем Цагн стал думать, как сюда попал слоненок, и, оглядевшись, заметил следы слонов. «Наверное, это они увели моего ребенка»,— подумал Цагн и, схватив свой колчан, побежал по следу.

Но потом он решил, что должен вернуться и сообщить своей сестре о том, что случилось с ее ребенком. Он пришел и сказал: «Пока я выкапывал мед, слоны, видимо, увели с собой малыша». Она его спросила: «А разве ты не слышал, как пришли слоны? Ведь ты сам говоришь, что это было большое стадо. Должно быть, ты заснул там, в норе. Верни мне моего ребенка».

Цагн попросил: «Сестра моя, дай мне мяса в дорогу, и я пойду вслед за слонами искать ребенка».

Перед уходом Цагн сказал, что, как только начнет дуть ветер, она должна смотреть на траву. Пока ветер будет дуть от дома, значит он идет в этом направлении. А когда он будет возвращаться, ветер будет наклонять траву в сторону дома. Это будет восточный ветер, и по нему она узнает, что Цагн возвращается вместе с ребенком ^{<10>}.

И вот он отправился в путь. Поднявшись на холм, он заметил дома слонов и увидел маленькую газель, играющую с

^{<10>} Ср. мотив «Life-Tokens» [59, 303.II].

детьми слонов. Он обрадовался и воскликнул: «Моя Каттау здесь, вон она играет среди детей слонов!»

Но пока он спускался с холма, слоны заметили его. Сло尼ха подбежала к маленькой газели, схватила ее и проглотила. Затем она села возле дома и стала ждать Цагна. Цагн подошел к ней и спросил, где маленькая газель. Сло尼ха ответила, что у нее нет маленькой газели. Но Цагн сказал, что он все видел: только что малыш играл здесь, а потом слониха его проглотила. Сло尼ха должна отдать ему ребенка, так как сестра очень рассердилась на него.

Сло尼ха же не хотела отдавать маленькую газель. Тогда Цагн заявил, что сделает так, чтобы ребенок вылез. «Как же ты ухитришься вытащить ребенка?» — спросила слониха. Цагн сказал: «Я войду в твой рот». Но слониха ответила, что она его выплюнет. Тогда Цагн сказал, что он заберется ей под ноготь, а слониха ответила, что она его вытащит.

Пока они так сидели и разговаривали, их обступили другие слоны и наставили на Цагна свои клыки. Тогда Цагн вошел в пупок слонихи, добрался до маленькой газели, которая была там внутри, завернул ее в шкуру и повесил эту шкуру через плечо. А слоны все стояли вокруг слонихи и ждали, когда Цагн будет вытаскивать маленькую газель, чтобы забить его до смерти. Цагн разрезал внутренности слонихи и, пока слоны ждали его у пупка, вышел через хобот слонихи, неся на спине маленькую газель. Сло尼ха упала мертвой. Тут один из слонов сказал: «Цагн прошел по голове нашей подруги». И они стали теснить Цагна, собираясь убить его.

Тогда Цагн взлетел вместе с маленькой газелью и сказал: «Разве можете вы со мной сравниться? Ведь я — Цагн, я — колдун, вы не можете со мной соперничать, а вы пытались украсть у меня малыша!» И он отправился домой.

А в это время его сестра, посмотрев на траву, увидела, что ветер подул с востока и трава клонится в направлении дома. Она воскликнула: «О люди, глядите! Он возвращается домой вместе с ребенком!»

И вот ветер стал стихать, трава успокоилась, и они увидели, что Цагн несет маленькую газель. Мать маленькой газели пошла им навстречу, она развязала маленькую газель, подняла ее и стала целовать. А Цагн пошел и сел у хижины.

7. Ящерица, мыши и Цагн [70, 60—64]<¹¹>

Отец Ящерица лежал на дереве, покрытом колючками, и пел:

«Ох, ох!

Ящерица лежит на дереве, покрытом колючками.

Ох, ох!

Ящерица лежит на дереве, покрытом колючками».

Тут дочь Ящерицы сказала: «Послушай, похоже, что кто-то кричит». Отец велел ей посмотреть, не видно ли там кого. Выглянув, дочь закричала: «Да, кто-то идет вслед за газелью».

Тогда отец позвал: «Эй, кто там! Подойди сюда. Вытащи-ка из норы мешок». Юноша Длинноносая мышь ответил: «Дай мне сначала напиться». Тогда Ящерица сказал: «Пей из этого мешка для воды»¹². И Мышь выпил воду.

Затем Мышь вошел в нору. Ящерица сказал ему: «Когда будешь выходить, закрой глаза». И когда Мышь вышел, Ящерица ударил его палкой — *дзан-п* и убил. Он оттащил Мышь от норы и спрятал палку. Потом Ящерица убил газель и отдал ее дочери, чтобы та разрешила ее на куски и приготовила мясо.

Затем Ящерица снова забрался на дерево и запел, как и раньше.

Так Ящерица убил множество Длинноносых мышей, забирая себе их добычу. Это продолжалось до тех пор, пока Цагн не увидел во сне, что происходит.

Утром он позвал Юношу Пеструю мышь и сказал, что теперь он должен охотиться там, где обычно охотились Длинноносые мыши. Их убивает Ящерица, вот почему Длинноносые мыши часто не возвращаются с охоты.

Когда рассвело, Пестрая мышь отправился на то место, где охотились Длинноносые мыши. Девушка, дочь Ящерицы, услышала, что кто-то идет, и сказала об этом отцу. Ящерица спустился с дерева и позвал: «Эй, кто там? Подойди поближе!» Пестрая мышь стал оглядываться, притворившись, что не может понять, кто его зовет. Ящерица сказал: «Вот глупец! Я его зову, а он смотрит совсем в другую сторону. Эй, подойти поближе!». Тогда Пестрая мышь сказал: «Подожди немного! Сначала я пойду и убью газель, а потом подойду к тебе».

Но Ящерица настаивал: «Нет, сначала подойди ко мне!»

<¹¹> Текст дается с сокращениями.

¹² Желудок антилопы.

Тогда дочь сказала: «Отец, позволь ему сначала добыть пищу. Он ведет себя совсем не так, как другие, те, что приходили раньше. Видишь, он не остановился, когда ты его позвал, а пошел дальше».

Тем временем Пестрая мышь убил газель, разрезал ее на куски и положил в мешок. Ящерица позвал его и приказал: «Быстро войди в нору и вытащи мешок». Но Пестрая мышь сказал: «Сначала дай мне напиться». «Войди в нору, вытащи мешок, а потом попьешь!» Но Пестрая мышь ответил: «Нет, я хочу сначала напиться». На это Ящерица ей сказал: «Пей из этого мешка!» Но Пестрая мышь не стал пить эту гнилую воду, он пошел и напился свежей воды.

Ящерица сказал: «Что-то ты не торопишься! Скорее войди в нору и вытащи оттуда мешок». Но Пестрая мышь взял свое мясо и стал есть. Ящерица сказал ей: «Теперь ты, видимо, будешь есть, пока не наешься!» Пестрая мышь спросил: «А почему это я должен сначала лезть в твою нору?!» Ящерица сказал: «Я хочу, чтобы ты быстрее вытащил мешок из норы, а не сидел тут и ел!»

Тогда Пестрая мышь встал, подошел к норе и сказал: «Сначала должен войти ты <¹³>. Ящерица рассердился: «Прекрати разговоры и входи побыстрее!» Пестрая мышь настаивал: «Нет, это ты должен быть первым, ведь ты знаешь, как туда входить». Ящерица закричал: «Входи, входи! Почему ты все время споришь со мной, вместо того чтобы войти побыстрее». Пестрая мышь сказал: «Да я не смогу туда войти, потому что отверстие для меня маловато, я могу удариться». Ящерица закричал: «Входи быстрее!»

Пестрая мышь замолчал, он подошел к норе и стал напротив входа. Он сказал: «Войди, чтобы я мог поглядеть, как это делается, ты ведь знаешь эту нору». Тогда Ящерица сказал: «Смотри, как мы входим, мы делаем это вот так». И Ящерица, извиваясь, вполз в нору.

А девушка пошла, достала палку и дала ее Пестрой мыши. Она сказала: «Посмотри, и ты увидишь своих товарищей. Он убил их вот этой палкой».

Пестрая мышь взял палку и держал ее наготове, чтобы ударить Ящерицу, как только он выйдет. А Ящерица сказал: «Запомни, когда мы выходим из норы, мы поворачиваем головы назад, вот так, и закрываем глаза». Он закрыл глаза и вышел из норы. Тут Пестрая мышь ударил его палкой и сбил с ног.

После этого он сказал: «Я убиваю, чтобы спасти моих друзей!» И вот он услышал голоса Длинноносых мышей: «Я здесь,

<¹³> Ср. мотив «Show me how» [59, 327д].

я здесь!» Они забрали своих газелей, разрезали их и велели девушке высушить это мясо. Они понесли мясо домой, а Пестрая мышь шел рядом с девушкой, он стал ее мужем.

Жены Длинноносых мышей вышли встречать своих мужей.

А Цагн сказал: «Видите, я не обманщик, я говорил правду. Я говорил, что Длинноносые мыши вернутся домой вместе с Пестрой мышью. Я все это видел во сне, я видел, как девушка шла рядом с Пестрой мышью».

II. ТЕКСТ НЬЯСА

8. История Тангалимилинго [64, 107—108]

Несколько юношей отправились на охоту в лес, где было много дичи. Там они стали охотиться и вскоре были с богатой добычей: кролики, антилопы, цесарки, куропатки. Тогда они сказали: «Пойдем в нашу хижину и приготовим еду».

К этой хижине пришли и другие охотники. Они набрали хвороста для костра и разожгли огонь.

Тут вдруг появился леопард и схватил кусок мяса. Охотники тотчас же вскочили и бросились за ним. А тем временем пришел самец антилопы и съел всю дичь. Не догнав леопарда, охотники решили вернуться. Но, придя к месту своей стоянки, они обнаружили, что вся их добыча исчезла. «Кто бы это мог съесть наше мясо?» — говорили они в недоумении. И все ушли на поиски, оставив в хижине только одного юношу. Долго искали охотники, но так ничего и не обнаружили. А пока они отсутствовали, опять появилась антилопа и съела юношу.

Не найдя того, кто съел их дичь, охотники вернулись и увидели, что юноша исчез. Охотники стали его искать, но безуспешно. Тогда они сказали: «Идемте домой, нашу добычу кто-то унес, а теперь и юноша пропал. И мы не можем найти ни его, ни того, кто его похитил».

И они отправились домой. По дороге они сложили песню, и когда приблизились к деревне, они громко запели:

«Мы говорим о Тангалимилинго,

Его похитили,

Он похищен людьми воды;

Петух, ты — курица, настоящая курица;

Мы будем убиты;

Мы говорим о Тангалимилинго, Тангалимилинго.

Он похищен людьми воды.

Петух, ты — курица, настоящая курица».

И они вернулись домой.

Но где же был Тангалимилинго? Оказавшись в желудке антилопы, он вынул из ножен нож, который был у него с собой, и разрезал желудок. Так ему удалось убежать от антилопы, не убивая ее.

Впоследствии люди не убивали эту антилопу, потому что однажды она была Тангалимилинго.

И вот Тангалимилинго сложил песню и запел:

«Поверите ли, поверите ли?
Тот, кто исчез, пил молоко для детей,
Он блуждал по тропинкам,
Он остановился у дверей».

И Тангалимилинго пришел домой.

Женщины обрадовались, они собрались и пели песни, затем зарезали скот в честь духа, который вернул им юношу.

III. ТЕКСТЫ ГОТТЕНТОТОВ

9. Хейтси-Эйбип [68, 25—28]

Переход через реку

Хейтси-Эйбип, или Кабип, был великим и прославленным колдуном в племени намаква. Он мог разгадывать тайны и предсказывать то, что должно случиться.

Однажды, когда он странствовал со множеством соплеменников, их стали преследовать враги. Добравшись до реки, Хейтси-Эйбип сказал: «Отец моего деда, расступись, чтобы я мог пройти, а после этого сомкнись снова». Все так и случилось, как он говорил, и все, кто с ним был, благополучно перебрались через реку. Тогда их враги тоже попробовали пройти, попросив реку расступиться, но, когда они оказались на середине реки, вода вновь сомкнулась и они погибли.

Победа Хейтси-Эйбипа

Вначале их было двое [великих]. Один из них вырыл большую яму в земле, сел возле нее и стал предлагать всем проходившим мимо бросить камень ему в лоб. Но камень тут же отскакивал и убивал того, кто его бросил, и тот падал в яму. И так продолжалось до тех пор, пока Хейтси-Эйбип не узнал, что уже множество людей погибло таким образом. Тогда Хейтси-Эйбип отправился к этому человеку, и тот

предложил и ему бросить в него камень. Но Хейтси-Эйбип был очень осторожен и не стал этого делать, а отвлек его внимание, указав ему на что-то позади, и, когда тот обернулся, чтобы посмотреть, куда он показывал, Хейтси-Эйбип так ударил его за ухом, что он замертво свалился в свою же яму. С тех пор в стране наступил мир и люди жили спокойно и счастливо.

В а р и а н т

Рассказывают, что всех, кто приближался к этой яме, Га-горип («Сталкивающий в яму») сталкивал вниз, так как он один знал, где она расположена. И вот, когда он этим занимался, туда пришел Хейтси-Эйбип, которого называли также Хейгейп, и увидел, как Га-горип обращается с людьми.

Тогда они стали гоняться друг за другом вокруг ямы, приговаривая:

- Толкай Хейгейпа вниз!
- Толкай Га-горипа вниз!
- Толкай Хейгейпа вниз!
- Толкай Га-горипа вниз!

Так они гонялись друг за другом, пока наконец Хейгейп не оказался в яме.

Тогда он обратился к яме: «Поддержи-ка меня немного». И когда яма это сделала, он вылез, и они снова стали гоняться друг за другом, приговаривая:

- Толкай Хейгейпа вниз!
- Толкай Га-горипа вниз!

И во второй раз Хейгейп оказался в яме; он снова попросил яму: «Поддержи-ка меня немного» — и на этот раз выбрался из ямы.

И вот опять они стали гоняться друг за другом, пока наконец не оказался в яме Га-горип, но ему-то не удалось оттуда выйти. И с тех пор люди вздохнули свободно, избавившись от врага, которого победил Хейгейп.

К а к Х е й т с и - Э й б и п е л в и н о г р а д

Рассказывают, что однажды, когда Хейтси-Эйбип странствовал со своей семьей, они оказались в долине, где уже поспел виноград. И вот здесь Хейтси-Эйбип тяжело заболел. Тогда его младшая жена сказала: «Этот храбрый человек заболел из-за того, что поел винограда. Это — место смерти».

Старик Хейтси-Эйбип сказал сыну Уризипу («Белесому»): «Я чувствую, что умираю. Когда я умру и ты станешь класть

камни на мою могилу, смотри не клади тяжелых, а выбирай камни полегче. И вот что я вам еще скажу,— продолжал он,— не ешьте винограда в этой долине, потому что иначе вы умрете той же смертью, что и я».

Его младшая жена повторила: «Он заболел оттого, что поел винограда этой долины. Давайте похороним его и уйдем отсюда как можно скорее».

И вот, когда он умер, его прикрыли камнями, выбрав те, что полегче, как он и велел. После этого они его покинули.

Они перебрались на другое место и расположились там, но им все время слышались с той стороны, откуда они пришли, какие-то звуки, как будто кто-то ел виноград и пел:

«Я — отец Уризипа,
Отец этого нечистого,
Я умер, поев винограда,
Но, умерши, я остался живым»

Младшая жена заметила, что шум доносится оттуда, где была могила старика, и сказала Уризипу: «Пойди посмотри, что там происходит». Когда сын пришел на могилу старика, он увидел там следы и сразу узнал следы своего отца. И он вернулся. Тогда младшая жена сказала: «Это, конечно, Хейтси-Эйбип. Вот что надо сделать! Подберись осторожно к тому, кто ест виноград, с подветренной стороны и отрежь ему путь к могиле, чтобы он не смог туда вернуться. Когда схватишь его, держи крепче и не отпускай».

Уризип так и сделал. Он преградил отцу путь к могиле, и, когда тот это заметил, он отскочил от виноградного куста и бросился бежать, но у самой могилы Уризип схватил его.

Тогда Хейтси-Эйбип сказал: «Пусти меня, а то как бы я не заразил тебя. Ведь я был мертвецом». Но младшая жена сказала: «Держи-ка покрепче этого обманщика!» И вот они привели его домой, и с того дня он был здоров и полон сил.

IV. ТЕКСТЫ ЗУЛУ

10. Мифы об Ункулункулу

[69, 3—15]

1.

Ункулункулу вышел из-под земли; он появился из тростника, он выпустил из тростника все народы. Ункулункулу вышел вместе с солнцем и луной и поместил их в небе. Он сказал: «Пусть солнце появляется днем, а луна — вечером».

2.

Когда Ункулункулу вышел из-под земли, он породил людей (черных), он породил белых, он породил скот, он породил коз, он породил овец, он породил собак, он породил дичь — он породил все.

3.

Ункулункулу послал хамелеона к людям и сказал: «Отправляйся, хамелеон, к людям и скажи им: „Вы не должны умирать“». И вот хамелеон пустился в путь, он шел очень медленно да еще задержался в пути, так как увидел куст буквебезане и стал его объедать.

Тогда Ункулункулу послал вслед за хамелеоном Интуло, ящерицу. А ящерице он сказал: «О Интуло, отправляйся к людям и скажи им: „Вы должны умирать. Должны умирать белые и черные, должен умирать скот, овцы, собаки, дичь: все живое смертно“».

Когда ящерица отправилась, хамелеон был уже в пути, но она бежала очень быстро, так как спешила, ведь Ункулункулу сказал: «Поторопись же». Ящерица оказалась проворнее хамелеона, она пришла первой и сказала: «Люди должны умирать, все люди и все животные, живущие на земле».

4.

Ункулункулу породил белую женщину и белого мужчину. И сказал: «Он должен жениться на женщине белых людей». Тот, в свою очередь, породил народ белых.

Ункулункулу создал черную женщину и черного мужчину. И сказал: «Черную девушку должен взять в жены черный мужчина». И тот породил черных людей.

Он сказал: «Пусть белые люди живут среди воды, в море». Он дал им одежду.

5.

Ункулункулу сказал: «У белых пусть будут ружья». И он сказал: «У людей (банту) пусть будут копья». Он сказал: «Белые пусть носят одежду». И он сказал: «Черные должны прикрываться шкурами». Он сказал: «Замужние женщины должны прикрываться одеждой из шкуры быка». И он сказал: «Мужчины должны прикрываться шкурами дичи и овец».

Он сказал: «Замужние женщины должны носить красные головные уборы». И он сказал: «Женатые мужчины должны носить головные обручи».

6.

Ункулункулу сказал: «Вот вода — пусть люди пьют воду; вот огонь — пусть люди готовят на огне пищу». Он сказал: «Женщины должны копать». Он сказал: «Мужчины должны строить хижины и выкорчевывать деревья, чтобы можно было сажать растения». Он сказал: «Мужчины должны брать мотыги, приделывать к ним рукоятки и давать их женщинам, чтобы те могли копать». Он сказал: «Когда женщины отправляются копать, они должны взять с собой семена, они должны их посеять, и они прорастут». Ункулункулу сказал: «Женщины должны размалывать зерна, чтобы приготовить пиво». Он сказал: «Женщины должны собирать топливо в кустарнике». Он сказал: «Женщины должны готовить пищу, они должны стряпать для мужчин». Ункулункулу сказал: «Мужья должны бить жен, которые не поддерживают порядка, и женщин, которые не являются добродетельными». Он сказал: «За жен дают выкуп скотом отцу жены».

7.

Ункулункулу сказал: «Если человек умер, его младший брат должен жениться на его женах, чтобы они не могли стать женами человека из другого племени.

Чтобы сохранить людей, нужно сохранить скот, и люди смогут наследовать скот и не будут страдать от голода.

Если дети, которые наследуют скот отца, еще малы, то те, кому он оставил скот, когда умер, должны взять наследство их отца. Затем, когда дети вырастут, они должны потребовать наследство отца, сказав: „Дайте нам скот нашего отца, который мы наследовали, когда были детьми“. Они должны сказать: „Скажите нам, не взял ли кто-нибудь принадлежавший нам скот, мы потребуем его у тех людей, которые его взяли; мы отправимся с ними к вождю и скажем: „Они едят скот нашего отца“».

8.

Ункулункулу сказал: «Когда человек умирает, он становится духом. Для духов (предков) надо убивать скот».

V. ТЕКСТ КАРАНГА**11. Как Мвари получил быка
[113, 231]**

Мвари пришел к одному человеку по имени Кхари в его хижину и сказал: «Кхари, дай мне одеяло, а то мне нечем накрыться». Кхари был недоволен тем, что он пришел просить прямо к нему в хижину, и сказал, чтобы он вышел во двор и просил так, чтобы все слышали.

Но Мвари отказался, и тогда Кхари приказал ему выйти из хижины. Так как он не выходил, Кхари вышел сам и, позвав мальчика, сказал ему: «Возьми огня и подожги вон ту хижину. Посмотрим, останется ли Мвари там после этого».

Когда хижину подожгли, голос Мвари раздался с соседнего дерева. Он сказал: «Кхари, ты добился только того, что остался без хижины». Тогда Кхари приказал, чтобы срубили дерево. Когда это сделали, то услышали голос Мвари с крыши другой хижины: «Кхари, почему ты погубил свое дерево?»

Тогда Кхари отправился на выгон. Когда мальчик-пастух загонял скот, Мвари вошел в быка. Бык отошел от пастуха, и мальчик ударил его. Бык обернулся и сказал: «Сын моего отца, почему ты бьешь меня? Твой отец так не поступал». Мальчик испугался, побежал к загону и сказал Кхари, что бык с ним разговаривал. Кхари послал четырех юношей выяснить, в чем дело. И один из них ударил быка, а тот сказал: «О! Сколько народу ты привел бить меня. Твой отец так не поступал». Об этом сообщили Кхари, и он приказал им убить и съесть быка.

Это было сделано, и один из них разрезал тушу, а другой снял и растянул шкуру. Но оказалось, что мясо не жарится, а шкура не сохнет. Пока юноши с изумлением смотрели на это, мясо, кости и шкура поднялись в воздух, и все увидели, как они поднимаются все выше и выше в небо. Они услышали, как Мвари засмеялся и сказал: «Я получил больше, чем одеяло».

Юноши вернулись и сообщили Кхари о том, что случилось.

VI. ТЕКСТЫ ДОГОН

12. Миф о Бину Тире
(Верхний Огол) <1>

Люди племени дион поселились в деревнях Огол. Самому старому из них, Тирé <2>, было поручено присматривать за детьми в доме его старшего сына (Канна <3>), когда взрослые отправлялись возделывать поля <4>. Однажды Тирé превратился в змею, испугав детей. Но когда люди вернулись с работы, он принял свой обычный вид, и всё сочли детской выдумкой <5>. Однако это повторилось снова, и однажды старший сын, неожиданно вернувшись с поля, застал старика врасплох. Старик, пристыженный тем, что он обнаружен, тут же превратился в антилопу (чтобы быстрее убежать <6>). Преследуемый сыном, он достиг пещеры Коммо Дама, юго-западнее Огола, и скрылся в ней.

Сын, не осмеливаясь последовать за ним, остался у входа в пещеру, прислушиваясь к затихающему звуку копыт, который становился все слабее. Он уже собирался уйти, как вдруг услышал подземный гул, который все нарастал, пока не превратился в грохот, и, наконец хлынула вода. Огромная волна разбилась у его ног и тут же исчезла, оставив (красный <7>) камень. Это был *дуге*, оставленный стариком до его исчезновения в другом мире (для того, чтобы его не забывали) <8>. Сын поднял *дуге* и позднее отдал его одному из членов рода, который стал первым жрецом Бину Тирé из Содаммы <9>.

В а р и а н т <10>

...Во время их отсутствия старик превратился в змею и съел барана. Дети, испугавшись при виде змеи, побежали

<1> Текст контаминирован. Мы располагаем четырьмя вариантами этого мифа. Два из них (первый — более краткий) принадлежат М. Гриолю [см.: 109, 36; 106, 125]. Два других варианта дает С. Гане [104, 113—115], при этом один из них (дополнительный) в целом совпадает с текстом Гриоля, но основной вариант Гане отличается концовкой, а также некоторыми деталями, о которых будет сказано ниже.

<2> «Старый, предок» [104].

<3> Имя приводится в варианте Гане [104].

<4> У Гриоля: были на работе.

<5> В варианте Гриоля [109] более определенно: он имел обыкновенные превращаться в змею для того, чтобы пугать их.

<6> У Гане эта мотивировка отсутствует.

<7> Вариант Гане.

<8> Вариант Гане.

<9> Ср. с этим миф о Бину Йебене [109, 36—37].

<10> Основной вариант Гане приводится в той части, где он отличается от данного мифа. В этом варианте подробно освещаются этапы бегства

искать помощи. Они сказали, что кто-то поедает домашних животных. «А где же ваш дедушка?» — спросили их. Они не знали, что ответить, так как не присутствовали при превращении старика, который несколько позже вернулся в дом в своем обычном виде.

Назавтра это повторилось, но Канна вместо того, чтобы пойти в бруссу, спрятался в углу дома. Он застал старика врасплох, когда, превратившись, тот схватил барана. Когда сын упрекнул его за такое поведение, старик-змея тут же превратился в антилопу и бросился бежать из дома. Он остановился на скале, посреди деревни¹¹, но, обернувшись, заметил Канна и побежал дальше.

Пробегая у Пёругу, он опять остановился на мгновение. Опустив голову, он раздувал ноздри, и в камне образовалась большая впадина, которую все еще можно видеть. Затем животное побежало к Дёмо, находящемуся между деревьями Диамини и Бонго. Это место ему понравилось, так как росшие здесь деревья *са* давали густую тень, он отдохнул, а затем отправился к Гьенъё, около Бонго, где подобрал железную стрелу, и вернулся к Оголу, чтобы напиться из водоема Игилу.

Все еще преследуемый Канна, предок достиг Диану и проник в расщелину скалы, где жили духи *йебан*. Обернувшись в последний раз, он увидел Канна, остановившегося у входа, и спросил его, почему он его до сих пор преследует. «Чтобы привести тебя обратно в деревню», — ответил тот. «Нет, мне стыдно, я не вернусь».

Тогда животное выплюнуло *дуге*, дав его Канна, а также стрелу, подобранную у Гьенъё, статуэтку из дерева — *деге*, которая его изображала, деревянный жезл — *доммоло* и железный крюк — *гобо*, который он получил от *йебан*. Все это было предназначено для святилища, которое должно было быть ему посвящено. Жрец этого святилища должен носить *дуге* как предохранение от зла [104, 113—114].

Тиге^{<12>} Бину Тирё, который произносят во время жертвоприношения Бину и в молитвах, называемых *булу*, вкратце излагает эти события:

предка-антилопы, при этом достаточно ясно выражены этиологические моменты, связанные с местностью, а также подчеркнуто мотивируется причина превращения старика и неблагоприятная реакция на это со стороны его семьи, в то время как (для этого и аналогичных мифов) обычная мотивировка — раскрытие тайны превращения.

¹¹ Это место называется «запретная скала» (*думмо дама*). Здесь был положен камень (*сого*, называемый *думмо дама сого*), который напоминал о его остановке, а также в знак того, что отныне проход здесь запрещен.

^{<12>} Тиге — восхваление, «хвалебные имена». Гане называет *тиге* девизом.

Тире, вождь Диану,
 Вождь, который дышал на камень Пёругу,
 Вождь, который отдыхал у Дёмо,
 Вождь, который подобрал железную стрелу у Гьеньё,
 Вождь..... Игилу [104, 115].

13. Миф о Бину Номмо (Санги) <¹³>

Однажды, когда после большого дождя река вышла из берегов, дух Номмо, приняв вид женщины, вышел из воды и сел на берегу ¹⁴.

Игибё, который впоследствии основал деревню Санги, увидел эту женщину и подумал, что она пришла из соседней местности. Он позвал ее с собой. «Приходи искать меня завтра утром», — ответила она.

Вернувшись на завтра, он увидел, что рядом с рекой течет ручей из масла *са*, а в нем плавает женщина. Она обернула вокруг своей головы змею *ана веру* ¹⁵, думая таким образом напугать Игибё, но тот сказал, что ничего не боится и, несмотря на змею, хочет взять ее в жены. С помощью гиены <¹⁶>, которой он дал в награду барана, Игибё заставил женщину выйти из масла. Он увел ее с собой и предложил ей циновку. Змея же превратилась в зеленый камень, который женщина привязала на шею.

<¹³> Мы располагаем двумя вариантами — Гриоля [109, 37] и Гане [104, 119—129]. Приводится вариант Гане как более подробный и обстоятельный. Гане отмечает, что этот Бину — общий для деревень Санги, Энгель и Лини (Верхняя Санга), которые считают своим предком Игибё, героя мифа.

¹⁴ Согласно некоторым информантам, события имели место в Стране манде.

¹⁵ Эта змея (*Chlorophis Heterolepidotus Gunth*) зеленого цвета; как полагают, она падает с неба вместе с дождем, откуда и ее название: «апа» («дождь»), «вегу» («зеленый»).

<¹⁶> Как это можно предположить, исходя из сравнения с текстом «Дандулу» (деревня Диамини, квартал Нижнего Огола) [109, 37], гиена — дух *йебан*.

Однажды во время охоты основатель Диамини встретил гиену и хотел убить ее. Но гиена, принадлежавшая к духам *йебан*, сказала: «Не убивай меня, я попрошу твоих предков дать для тебя кое-что». Охотник согласился. Гиена ушла и вернулась с камнем (*дуге*) и статуэткой из дерева. Возвратившись в деревню, охотник сказал, что нужно построить святилище и поместить там эти вещи. Гиену же нельзя ни убивать, ни есть, она будет знаком Бабину, которого назовут Дандулу (*Dandoulu*, от «*danu dole*» — «преследуемый, усталый», т. е. охота на это животное — это бесполезная усталость, потому что его нельзя есть).

Но когда снова пошел дождь и река опять вышла из берегов, женщина сказала: «Я оставила в реке *каури*, я пойду их искать». Она ушла и пробыла там два дня. Обеспокоенный Игибэ сказал гиене: «Моя жена снова в реке, помоги мне ее привести обратно».

Они пошли вдвоем и увидели, что она нашла свои *каури*, и вернулись вместе с ней в дом. Гиена получила еще барана. Когда они вошли в дом, Игибэ пригласил женщину сесть на циновку. Но женщина с этого времени сохраняла полное молчание, не отвечая больше на вопросы, которые он ей задавал. Ему это надоело, и он сказал: «Я не могу удерживать жену, которая отказывается говорить».

Он пригласил жителей деревни, чтобы они убедились в этом. Женщина упорно молчала. Тогда принесли глины и обмазали ее глиной, так что получился алтарь в виде большого столба. Зеленый камень — *дуге*, воплощение змеи, положили сверху. Так появился культ этому духу, и первым жрецом культа стал Игибэ.

Когда же догоны ушли из Страны манде, Игибэ унес с собой *дуге* и сделал святилище в Санги...

Вот *тиге*, посредством которого обращаются к Бину:

«Женщина воды, выходящей из берегов, женщина Номмо, Женщина реки, отправившаяся искать *каури* в реке, которую она переплыла».

14. Миф о Бину Асамма (Гоголи, Нижняя Санга) [104, 122—124]

Когда-то деревню Пенне, которую теперь разрушили, населяли люди племени ару; позже одни из них обосновались в деревне Гоголи, а другие — в Го.

Однажды, возвращаясь в Гоголи, один охотник, проходя мимо места, называемого Готигу, заметил под фикусом женщину, украшенную ожерельями и сидевшую среди множества калebas, лежавших на земле. Поприветствовав ее и не получив ответа, он бросил в нее пригоршню щебня <17>. Так как незнакомка не пошевелилась, охотник подумал, что это *ньенем*¹⁸. Приблизившись, он увидел, что в одной из калebas — вода, и утолил жажду. Затем он предложил ей после-

<17> Т. е. сделал ее «нечистой» (см. Приложения, текст № 17).

¹⁸ В районе Нижней Санги так называют *йебан*.

довать за ним и помог нагрузить калebasы ей на голову. Они направились к Гоголи.

Один человек из Го по имени Амбей увидел их издали и последовал за ними, пустив свою собаку в погоню, чтобы вынудить их остановиться. Думая, что Амбей хочет им зла, человек из Гоголи спросил: «Почему ты нас преследуешь?» «Я только охочусь», — ответил тот.

«Подойди, — сказал тогда охотник, узнав в нем товарища, — взгляни на эту женщину, которую я увел; я ее нашел сидящей под фикусом. В день моей смерти ты сруби это дерево, и дрова пусть послужат для приготовления просяного пива для похорон».

Возвратившись в Гоголи, охотник отправился вместе с женщиной к старейшине деревни и передал ему все, что обнаружил в калebasах: камень — *дуге*, деревянную статуэтку — *деге*, железные крюки — *гобо* и деревянные жезлы — *доммоло*.

«Хорошие вещи ты нам принес, мы из них сделаем *бабину*», — сказали собравшиеся старики¹⁹.

Соорудили святилище и заключили туда женщину. Там она превратилась в глыбу земли, напоминающую алтарь Амма, и его называли Асамма²⁰. На алтаре принесли в жертву козу и положили на него *гобо* и *доммоло*.

Охотник, ставший жрецом Асамма, хранил *дуге* при себе. Он умер в тот же год, и Амбей из Го, предупрежденный им раньше, срубил дерево для того, чтобы его жена могла приготовить напиток, который пили на похоронах.

Другой жрец святилища заступил его место и носил *дуге*. Когда он, в свою очередь, умер, один человек из Го опять должен был срубить дерево, которое снова выросло (обычай, сохранившийся до наших дней) <²¹>.

15. Миграции <²²>

Потомки предка Лебе — дион, оно и ару, которые жили в Стране манде, решили переселиться из-за спора, который возник у них по ничтожному поводу. У одного из дион была

¹⁹ Согласно другому варианту, женщина, которую называют *ада*, отдала в обмен на *каури дуге*, который она носила на шее, и сказала: «Этот *дуге* будет теперь нашим *бабину*». Она указала также на запреты для жреца и его семьи.

²⁰ *Asamma (asama)* — стяжение от *ада атта* («алтарь»), т. е. алтарь *ада*, или *ада*, превращенная в *атта* («алтарь»). Некоторые информанты утверждают, что Асамма — имя охотника.

<²¹> Существует соответствующее *тиге* этого *Бину* [104, 124].

<²²> Настоящий текст представляет собой контаминацию двух вариантов этого мифа, приведенных Дитерлен [91, 23—25] и Гане [104, 16—20].

курица, имевшая обыкновение ночевать в *тогуна*²³. Но однажды хозяин не смог ее найти. Он сказал догонам: «Эта курица обычно бывает здесь, где же она сейчас? Это вы ее украли!» Все возмутились: «Мы не брали!» Возник спор, который не удалось разрешить до наступления ночи. Тогда решили встретиться завтра на том же месте, чтобы уладить дело. Назавтра в разгар спора курица вдруг вылетела из *тогуна*, где она снеслась, и села среди людей. Те, кого обвиняли в воровстве, теперь могли торжествовать: «Говорили, что мы украли эту курицу, а вот она выскочила из *тогуна*» <24>.

И ссора разгорелась с новой силой. Когда же она грозила перейти в сражение, люди дион ушли к себе. Через три дня устраивали большую ежегодную облаву на зверей; люди дион собрались и решили уйти из страны, чтобы во время этой охоты на них не напали.

Они решили взять с собой кости своего почитаемого предка Лебе, который был там похоронен. Дион разрыли могилу, но вместо скелета обнаружили огромную живую змею, *дуге* и *сого*. Дион углубились в землю и передвигались под землей, и вышли оттуда в разных местах...

Тем временем оно и ару двигались в том же направлении, к скалистому нагорью. Они соединились с главной группой дион, вышедшей из отверстия бамбука, и продолжали путь уже вместе.

Впоследствии старший из дион (Огон) сделал из земли, принесенной из Страны манде, первый алтарь, посвященный общему предку. Предок, благодарный за то, что потомки взяли с собой его кости, стал могучим защитником народа догон <25>.

Сначала все братья, вожди Дион, Оно и Ару, шли пешком. Потом Дион и Оно, устав от ходьбы, купили себе по лошади, а Ару, самый бедный, купил вместо лошади барана,

Начальные эпизоды мифа: причина миграции, раскопка могилы Лебе, путь под землей (первые четыре абзаца) — даются по варианту Дитерлен, а вторая часть текста представляет собой вариант Гане, более обстоятельный и подробный, хотя в нем и отсутствуют начальные эпизоды (вариант Гане дается с небольшими сокращениями). Начало мифа в обоих вариантах выглядит несколько инородным, не совсем согласуясь с дальнейшим развитием сюжета. Так, если сначала речь идет о племенах дион, оно и ару, то впоследствии фигурируют братья, носящие соответствующие имена.

²³ Тогуна — место для отдыха людей.

<24> Ср. аналогичный эпизод в тексте племени оно — Приложения, текст № 23 [91, 32].

<25> Вариант Дитерлен, у Гане об этом не говорится.

но баран быстро устал. Дион согласился взять Ару к себе на коня и посадил его перед собой. Поэтому Ару, сидевший впереди, первым увидел скалы. Он показал рукой на горизонт и воскликнул: «Я беру все себе!»

Старший, Дион, рассердившись на эти притязания, сбросил его на землю, и, ударившись, Ару испортил воздух²⁶. Его товарищи рассмеялись и дали ему прозвище, *тиге*, — «Ару, портящий воздух»²⁷. С тех пор они всегда насмеялись над ним.

Дион и Оно продолжали свой путь. По дороге они встретили старуху, которая спросила у них, где их товарищ. «Он упал с лошади, и я его оставил», — ответил Дион, не останавливаясь.

Несколько позже и Ару прошел мимо старухи и приветствовал ее. «Те, что идут впереди, они из твоего рода?» — спросила она. «Да, — ответил он, — старший из моих братьев посадил меня на свою лошадь, но, когда я попросил себе всю страну, он сбросил меня на землю. Вот почему я иду сзади».

Тогда старуха сказала, что там, куда они придут, им дадут корову, но у них не будет ножа, чтобы зарезать ее, и огня, чтобы ее сварить. Она дала ему нож и огниво, а также бритву и какой-то неизвестный предмет, добавив: «Если в сезон дождей не будет идти дождь и урожай засохнет на корню, ты должен попросить „это“, и в тот же день начнется сильный дождь. Но, если ты захочешь, ты можешь также остановить дождь. Вот в придачу талисман, который защитит тебя от всех опасностей». Затем она протянула ему красный колпак, сказав: «Ты беден сейчас, потому что молод. Возьми головной убор вождя, он тебе пригодится, а теперь присоединись к своим товарищам» <²⁸>.

Ару пошел дальше и вскоре догнал своих братьев, которые сидели в тени большого дерева. Было утро. Ару же расположился на солнце, но так, чтобы в самые жаркие часы оказаться в тени. Поэтому позднее его приветствовали *тиге*:

²⁶ Так выглядит этот эпизод в изложении информантов дион. Информанты ару дают его в следующем варианте: глава семьи Ару, хотя и был самым молодым, ехал на коне. Он упал с коня и, ударившись, испортил воздух (говорят также, что он сделал это нарочно, чтобы повеселить товарищей). Вождь Дион, недовольный тем, что сам он пеший, схватил тогда лошадь младшего и уехал, оставив его там.

²⁷ Слово «ару» (аги или ага) означает «дитя, которое пьет материнское молоко (грудной)». Герой получил имя Ару, так как он происходил от младшего сына Лебе и сам был младшим.

<²⁸> В варианте Дитерлен более определенно, чем здесь, указывается, что старуха награждает Ару за вежливость, которой Дион не отличается.

«Человек, который ждет вечерней тени».

В знак благополучного прибытия Диону дали корову, о чем также напоминает *тиге*:

«Дион, человек, имеющий корову; Дион, человек, созданный (Амма)».

Но когда хотели убить животное, обнаружили, что нет ножа. Тогда Ару предложил свой, и ему пообещали дать голову коровы.

Когда скончили разделять тушу, стали искать дров, чтобы сварить мясо, но не могли разжечь огонь, так как ни у кого не оказалось огнива. Ару одолжил свое. Когда же собрались делить мясо, Ару сказал: «Эта часть — для моего отца, который умер (в Стране манде), эта — для моего брата, который умер, эта — для моей матери».

Увидев, что он им ничего не оставил, Дион и Оно отняли у него все, дав только обещанную голову и желудок, который они считали несъедобным.

Оно и Дион очень наелись. Солнце передвинулось, и им стало жарко, так как тень ушла от них. Их начала мучить жажда.

Ару же оказался теперь в тени. Кроме того, на глазах у Дион и Оно он выжимал воду из желудка коровы и пил. Они попросили у него напиться. Ару отказал им, и тогда они предложили ему мясо в обмен на воду. На этот раз Ару согласился.

Но когда братья хотели завладеть его ножом, он сказал: «Мой медный нож — запретный».

Оно наелся так, что живот у него раздулся. Тогда он попросил Диона, чтобы тот сделал ему клизму. Дион выполнил его просьбу, взяв воду из желудка коровы. Так появилось имя и *тиге* «Оно» («Клизма»).

Оставшееся мясо Ару раздал всем тем, кто следовал за ними: кузнецам, фульбе и всем другим. Дал он им и воды из неисчерпаемого желудка коровы.

Впоследствии в благодарность за это люди сложили следующее *тиге*:

«У барабанщиков не было еды,
У кузнецов не было еды,
У фульбе не было еды,
Догон (Ару) дал тем, у кого не было ничего».

После этого, к большому неудовольствию стариков из других племен, все захотели пойти с Ару. Тогда они решилиделиться на множество групп, и каждая, последовав своим путем, основала различные деревни.

16. Открытие волокон одной женщиной андумбулу [109, 52—54]

Амма подарил своим двум женам — муравью и термиту — одежду и украшения — волокна, окрашенные в красный цвет.

Обе они обладали даром прорицания и предвидения, что должно было предостеречь их от губительных последствий, которые мог иметь этот дар. Давая эти одежды термиту, Амма хотел убедиться в том, что термит, который все сгрызает, сделает то же и с волокнами.

Однажды, когда шел дождь, Амма взял мотыгу и пошел в поле. Одетый в волокна муравей последовал за ним, неся зерна проса.

Амма сказал термиту: «Выходи и отправляйся с нами!» — «Мне нечего надеть!» — «Где же волокна, которые я тебе дал?» — «Я их съел» — «Уходи!» — сказал Амма в гневе. — «Я с тобой расстаюсь».

Муравей обрадовался, что термита прогнали. Теперь Амма перестал заботиться о термите. Он ограничивался тем, что давал ему воду. Ведь когда термиты возводят свою постройку, она влажная. Поэтому говорят, что это Амма дает термитам воду.

Термит же пожрал одежду из страха смерти, так как был уверен, что волокна принесут смерть на землю.

А муравей спрятал свою одежду в глубь норы. Как-то дождь промочил волокна, и он разложил их снаружи, чтобы высушить.

Шакал, Йуругу, заметив волокна, решил, что они ему пригодятся, когда нужно будет надеть траур^{<29>}. Подойдя к муравейнику, он стал кричать.

Муравей вышел и спросил: «Почему ты кричишь?» — «Я вижу что-то красное, — ответил он. — Это огонь или солнце, или что-то необыкновенное?» — «Нет, это не солнце и не огонь, оно прохладное, как вода». — «Так что же это?» — спросил шакал. «Это моя одежда, она не обжигает». — «Мой отец

^{<29>} Вариант: У Амма было три жены — термит, муравей, шакал. Из страха смерти термит съел свои волокна. Шакал разложил свои волокна на солнце, для того чтобы просушить их, но новый ливень их испортил.

А муравей положил свои волокна в доме, и шакал знал об этом. Он понимал, что, погубив свои волокна, он не мог избежать смерти. Кроме того, он знал, что его отцу было предназначено умереть. Предвидя это, он попросил муравья одолжить ему одежду.

скоро умрет, — сказал шакал, — одолжи мне это, я надену, чтобы пойти на похороны».

Муравей дал ему одежду. Шакал вскоре действительно потерял отца. Он оделся в волокна, надел браслеты и пошел оплакивать покойного. Увидев его, женщины, танцевавшие в честь умершего, обратились в бегство. Собаки также убежали в бруссу. Шакал, оставшись один, стал кричать, затем ушел оттуда и, выйдя из деревни, пошел к пещере, чтобы положить там одежду.

Но гриф, обнаружив эту красную вещь, принял ее за мясо и унес к себе. Увидев же, что это волокна, он бросил их на дерево. Там их заметила проходившая мимо женщина андумбулу, которая искала дрова. Увидев что-то красное, она подошла и закричала от удивления (этот возглас стал впоследствии ритуальным криком для сбора масок).

Когда вышел шакал, она его спросила: «Это солнце или это огонь?» — «Нет, это не солнце и не огонь, это одежда, которую мне дал муравей». Женщина попросила, чтобы шакал одолжил ей одежду, и шакал согласился^{<30>}. Женщина поднялась на дерево, взяла волокна и, надев их, вернулась в деревню. Муж этой женщины, испугавшись ее вида, убежал. Разбежались и другие мужчины. Тогда она сняла одежду и убрала ее в амбар^{<31>}.

Но один старик, который был их соседом, увидел одежду. Он позвал мужа и сказал: «Я голоден, я ничего не ел вчера, нечего мне есть и сегодня». Муж приготовил еду и дал ее старику. Поев, тот сказал: «Я сообщу тебе то, чего ты не знаешь. Сегодня вечером, когда твоя жена отправится за водой, зайди ко мне».

Вечером, когда женщина ушла, ее муж отправился к старику. «В амбаре твоей жены есть одна вещь,— сказал он,— это одежда». Мужчина пошел посмотреть. Он надел волокна. «Возьми палку»,— сказал старик.

^{<30>} Далее текст мифа дается Гриолем в двух вариантах. Мы приводим тот, который представляется нам более логичным, поскольку одна из основных идей мифа в том, что мужчины отбирают у женщин волокна, а вместе с ними и власть. Согласно другому варианту, тайну раскрывает не старик, а старуха. «Если ты дашь мне еды, я тебе объясню, чего ты испугался»,— сказала старуха мужу женщины, спрятавшей волокна, и велела прислать к ней сына. Старуха научила сына этой женщины, как отобрать маску у матери. Характерна концовка мифа, которая была бы более уместна в первом варианте, где мы ее и предлагаем.

^{<31>} Вариант: Женщина спросила шакала, что это за вещь. «Не трогай»,— сказал ей Йуругу. Женщина не осмелилась дотронуться до волокон ни в первый раз, когда она проходила мимо, ни во второй. Но когда она прошла в третий раз, она осмелела, взяла красные волокна и, не почувствовав ожогов, унесла.

Мужчина взял длинную палку. Когда его жена пришла, он направился к ней. Она закричала и, бросив кувшин на землю, побежала к «большому дому клана». Он последовал за ней. Женщина вышла оттуда и побежала к дереву, на котором обитал дух Моуно. Муж последовал за ней. Тогда она убежала в «дом для женщин, у которых регулы». Мужчина остановился, стал на колени и вернулся в дом.

«Эта вещь,— сказали старики, которые все это видели,— не для женщин, она предназначена для мужчин». И, взяв одежду из волокон, они положили ее в пещеру, в бруссе.

17. Открытие масок одной женщиной [109, 59—61]

Как-то одна женщина из племени ару, потомки которой живут в районе Янда, работала вблизи деревни. С ней была молодая женщина, потомки которой поселились впоследствии в Йуга На.

Вдруг обе женщины услышали какой-то шум, барабанную дробь и гудение. Приблизившись, они увидели андумбулу, которые танцевали, пели и пили просяное пиво около *бугутуру* — столба, сделанного из земли. В *бугутуру* была воткнута *данну* — палка, раскрашенная белыми, красными и черными кругами, служившая опорой *имина на*.

Возле столба на железном сиденье — *долаба* сидел старик по имени Альбарга, который был стражем. Вокруг танцевали андумбулу, одетые в красные волокна и капюшоны. Женщины заметили также деревянную маску, представляющую старика. Слышались звуки *ромба*, напоминающие вздохи и жалобные стоны старика, когда он встает и садится. Танцоры совершали обряды *Сиги* в честь умерших и воспевали благодарность старому Альбарга, который выставил пиво.

Обе женщины очень удивились. Когда они вернулись в деревню, женщина ару рассказала о происшествии своему мужу. «Вернись туда,— сказал он в ответ,— возьми камень и брось в тех, кого ты видела». Женщина повиновалась. Она попала камнем в старика, сидевшего у столба, и он, став от этого нечистым, не смог убежать вместе с другими <³²>. Возле старого андумбулу лежали брошенные беглецами юбки, капюшоны, браслеты, украшения для ног, жезлы, *долаба*, железный *ромб* и деревянная маска. Одевшись в волокна,

<³²> Ср. аналогичный эпизод — Приложения, текст № 14.

женщина вернулась в деревню. Увидев ее, все разбежались. Ее муж, испугавшись, тоже убежал³³.

Тогда женщина спрятала волокна в амбаре и занялась своими делами, не обмолвившись с мужем ни словом. Но однажды, когда она пошла в бруссу за водой, один старик сказал ее мужу: «Твоя жена спрятала в амбаре то, чем она тебя испугала. Пойди возьми волокна и оденься в них, а затем покажись ей».

Сделав так, мужчина пошел навстречу жене. Он жестоко избил ее палкой, и она побежала под дерево. Когда он выгнал ее оттуда, она побежала в «большой дом клана». Изгнанная и оттуда, она укрылась в «доме для женщин, у которых регулы». На этот раз маска остановилась и вернулась домой. После того что произошло, женщина, которую преследовал муж, испугавшись при виде волокон, сказала: «Я покаяюсь».

Таким образом, мужчины, увидев, что вещи андумбулу обладают такой властью, решили отнять их у женщин. До этого женщины господствовали над мужчинами и даже притесняли их, приобретая с каждым днем все большую власть. Если бы такое положение сохранилось, мужчины стали бы рабами женщин.

Забрав все вещи, найденные у андумбулу, мужчины положили их в убежище. Там же они держали схваченного андумбулу. Так как деревянная маска напоминала старого андумбулу, она получила название *альбарга*. Старик Альбарга обучил всему, связанному с масками, мужчин, которые собирались в убежище в скале, чтобы пить пиво из проса.

18. Обучение людей тайному языку [109, 63—66]

Как в свое время андумбулу, люди тоже выучили тайный язык, который стал служить им во время торжественных церемоний.

³³ В варианте (из Иби) это муж завладел волокнами, а женщина боялась об них обжечься.

Согласно варианту, известному в Санга, трое детей, семьи которых впоследствии жили в Йуго Догору, Йуго Пилу и Йендумман, нашли волокна и маски в Стране манде. Ребенок из Йуго Пилу взял деревянную маску (*альбарга*) и посох старика. Ребенок из Йуго Догору схватил старика и волокна. А ребенок из Йендумман ничего не взял, и родители сделали ему выговор. Тогда он, чтобы получить прощение, украл посох старика. Впоследствии, во время *Сиги*, люди Йендумман вырезали палку наподобие первой. Увидев ее, люди Йуго Пилу сказали: «Вот наша палка». «Нет, — возразили люди Йендумман, — это та, что мы нашли у андумбулу».

Как-то один пастух пошел в свой амбар, взял там проса, измельчил его и приготовил кашу. Затем пастух вывел своих овец и пустил их в бруссу. Солнце стояло в зените. Пастух увидел дерево, на котором находился дух (*гину*). Подойдя ближе, пастух услышал, что *гину* разговаривает. «Ты говоришь на неизвестном мне языке, я хочу научиться ему». — «У меня нет дома, у меня нет жены, у меня нет ног, и я не могу спуститься с дерева, чтобы научить тебя, который на земле! Я не научу тебя моему языку».

Пастух вернулся в деревню и рассказал, что он видел духа. На другой день, отправившись в бруссу со своими овцами, он снова увидел духа и попросил его о том же, но получил тот же ответ.

Пастух пришел в деревню, купил женщину и отправился вместе с ней строить дом в бруссе. Оставив женщину в этом доме, пастух вернулся переночевать в деревню. На другой день он снова пришел к дереву. «Вот дом, вот женщина, — сказал он духу. — Возьми их и открой мне тайну твоего языка». «Я не знаю, мужчина это или женщина, я не научу тебя моему языку», — ответил дух *гину*.

Через день пастух снова пришел к дереву и повторил свою просьбу. «Подожди, — сказал *гину*, — пока у женщины будут регулы». Вскоре у женщины начались регулы. Пастух сказал: «У нее регулы, научи меня твоему языку». «Подожди, пока она вымоется». Женщина вымылась. Пастух пришел к духу. «Подожди, — сказал дух, — нужно, чтобы женщина забеременела».

Когда женщина забеременела, пастух снова пришел. «Научи меня твоему языку», — попросил он. «Нет, — ответил *гину*, — неизвестно, что она родит — дерево или камни. Надо подождать».

Женщина родила ребенка, и пастух сказал: «Она родила, научи меня твоему языку». «Кого же она мне принесла?» — спросил дух. «Мальчика», — ответил пастух. «Тогда надо подождать, пока он начнет ходить». Вскоре малыш пошел. Пастух повторил свою просьбу. «Подожди, — сказал дух. — Но раз ты так настойчив, я научу тебя. Пойди найди проса для пива, табаку, корзину сезама и приправы».

Пастух отправился. Когда он вернулся с пищей, дух был на дереве и смеялся. Он приказал растереть сезам, выдавить из него масло и разлить его в три калebasы. Все было сделано, как приказал дух. Затем *гину* велел человеку взять калebasы и отнести их к муравейнику, держа при этом ребенка за руку. «Моего сына — сказал дух, — зовут Канна. Встаньте вместе с ним на колени перед муравейником, нагните голову и подставьте ухо». Взяв масла и произнеся несколько слов,

гину влил масло в ухо Канна. Канна также взял масла и влил его в ухо пастуха.

Тогда дух сказал пастуху: «Теперь ты можешь отправляться и вести овец в деревню». Тот удалился. Когда он пришел в деревню, один старик стал его расспрашивать. Но он на все вопросы старика отвечал: «Сегодня я ничего не скажу». На другой день пастух отправился сказать духу, что старик его спрашивал и что он ему не ответил... «Возьми последнюю калебасу масла,— сказал дух,— и отнеси ее старику. Тогда ты расскажешь обо всем, что произошло». Дух приказал своему ученику сделать пиво и добавить туда масла сезама. «Когда старики будут пить, они выучат язык»,— сказал он.

Сначала пастух обучил языку самых старейших. «Мне нужен кусок соли длиной в локоть, на десять *каури* пива, табак и три корзины сезама»,— сказал он им. Припасы были доставлены. Затем пастух начал обучать старика. Остальные тем временем пили пиво. Потом пастух стал обучать их также. Он говорил до тех пор, пока все его не поняли.

Тогда старейший сказал: «Это будет язык масок. Пойди и наговори на речную воду — и тогда все, кто захочет выучиться, выпьют воды и скорее поймут слова».

19. Появление смерти у андумбулу и введение *Сиги* [109, 55—58]

Вначале мир андумбулу Страны манде не знал смерти. Состарившись, все превращались в змей или духов *гину*, в мире которых говорили на особом языке *сиги со*. Их обучил ему Амма. На языке *сиги со* говорили также муравей и шакал Иуругу.

Однажды самый старый из андумбулу, превратившись в *гину*, стал говорить на *сиги со*. Его услышал один непревращенный андумбулу и попросил духа обучить его языку. *Гину* согласился, но предупредил своего ученика, что это введет смерть в мир андумбулу и сначала умрет самый старый из них.

Однако ученик, не вняв предостережениям, обучил этому языку и других, и они стали разговаривать на *сиги со* без ведома Огона, главы семьи. Это нарушение правил обеими сторонами стало причиной смерти Огона...

После его смерти семья, желая узнать, что следует делать, чтобы защититься от этого несчастья, посоветовалась с прорицателями... Те. сказали, что для того, чтобы добиться

прощения умершего, следует устроить искупительное празднество, *Сиги*, во время которого должен употребляться язык *гину* — *сиги со*.

В последующие месяцы люди собирали просо, кунжут, табак, приправы. Они вырезали из дерева змею, маску *имина на*, вид которой должен был принять каждый умерший. Этот предмет был предназначен для защиты живых от *ньямы* умершего. С той же целью они вырезали изображение Огона, представляющее старика с высунутым языком.

Когда все было готово, каждый взял железный стул *долаба*, продолговатую калебасу и все, окружив вырезанные изображения, принялись танцевать и петь, повествуя о случившихся событиях...

Позднее, когда смерть распространилась по всей земле и мертвых стало много, андумбулу праздновали *Сиги*, чтобы получить прощение от всех умерших.

20. Появление смерти среди людей и введение *Сиги* [109, 61—63]

События, связанные с открытием волокон, скрыли от самого старого человека. Андумбулу Альбарга много раз предупреждал юношей об опасности, которая угрожала старику. Но они, не обращая внимания на его предостережения, снова надевали маски и начинали танцевать.

Когда пришло время для превращения старика, он принял вид змеи. В это самое время юноши, надев маски, спустились к деревне. Увидев их, змея пришла в ярость: она легла поперек дороги, по которой следовали маски, и стала их упрекать на языке догонов — и это явилось причиной смерти старика. Он пользовался языком людей, тогда как, приняв вид змеи, он уже принадлежал к миру *йебан*. Став нечистым, он не мог больше жить с духами *йебан*. С другой стороны, он не мог вернуться и к людям. Он тотчас умер.

Испугавшись, юноши побежали в деревню и привели оттуда стариков. Удостоверившись в смерти змеи, старики посоветовались с прорицателями, чтобы узнать причину этого несчастья и то, как им следует поступить в данном случае. Прорицатели ответили, что нужно заслужить прощение старика, который умер в виде змеи из-за непочтительности юношей. Умершую змею перенесли в убежище в скале, обернув ее от головы до хвоста в красные волокна. Все оплакивали умершего...

Случилось, что в это время в деревне оказалась одна бе-

ременная женщина, одетая точно в такие же красные волокна, которыми был обернут труп змеи. Это имело серьезные последствия: женщина родила ребенка, красного, как волокна, и пятнистого, как змея. Ребенок плакал целый день, и тогда его родители посоветовались с прорицателями.

Прорицатели сказали: «Когда умерла великая змея, ее душа и ее сила (*ньяма*) были высвобождены. Этой силе нужна опора, а душе — пища. И это должен будет предоставлять поручитель, *нани*, избранный в мире живых. Нужно делать регулярные жертвоприношения.

Чтобы указать на этого *нани*, душа змеи послала свою *ньяму* на ребенка, мать которого носила такие же волокна, какими был обернут труп змеи. Красные волокна вобрали в себя *ньяму* разлагавшегося трупа, и в них вошла смерть. *Ньяма* змеи перешла в волокна, и волокна стали нечистыми.

Поэтому ребенок страдал и плакал. Чтобы его исцелить, нужно обеспечить змее почитание, и тогда она освободит ребенка от *ньямы*.

Нужно также вырезать из большого дерева изображение змеи, на котором принести в жертву курицу, петуха и собаку. Для *Сиги* нужно приготовить три больших кувшина пива, три корзины табака, три корзины сезама, три корзины приправы, один большой брусок соли.

Когда все будет собрано, все мужчины и мальчики должны вырезать из дерева сиденье — наподобие того железного сиденья, которое было у андумбулу. Все они должны танцевать *Сиги*».

Так говорили эти прорицатели. Не удовлетворившись их ответом, старики выбрали пятерых мужчин, которые, захватив с собой толченое просо, пиво и курицу, пошли к другим прорицателям. Те смешали пиво с просом, выпили его, а затем зарезали курицу на камнях для гадания и сказали, что если все это истинно, то курица умрет, подняв лапки, если же нет — она умрет на животе. Курица умерла на спине, и ее лапки были подняты вверх, и люди поняли, что надо танцевать *Сиги*.

21. Амма приносит на землю смерть [137, 242—243]

Прежде люди не умирали. Но однажды Амма подумал, что людей стало слишком много, и решил принести им смерть.

Он спустился на землю с белой коровой. Сначала он встретил детей, стороживших кур, и предложил им корову. «Сколько она стоит?» — спросили они. «Нисколько, — ответил Амма, — но тот, кто ее съест, умрет». «Иди своей дорогой, мы не хотим твоей коровы», — ответили дети.

Амма продолжил путь и вскоре встретил козых пастухов, затем пастухов, пасших коров, и пастухов, стороживших коней. Он всем предлагал свою корову, но никто не хотел ее покупать за такую цену.

Наконец он пришел к одной женщине. «Я — Амма! Хочешь мою корову?» — сказал он ей. «Какова твоя цена?» — «Я ее не продаю, но тот, кто съест эту корову, умрет». «Мой муж в бруссе, — сказала женщина, — я не могу ничего решить в его отсутствие».

И вот вернулся муж. Ему хотелось купить корову, но он боялся смерти. Женщина его пристыдила: «Мужчина, который боится смерти, недостойн быть моим мужем». И она сказала Амма: «Оставь нам корову». — «Хорошо, через пять дней я вернусь, чтобы убить мужчину». — «Всего пять дней — это слишком мало, мы не успеем съест всю корову». — «Хорошо, я вернусь через десять дней». — «Нет, приходи через пятнадцать дней». «Сделка заключена», — сказал Амма и ушел, оставив корову <³⁴>.

Мужчина и женщина убили корову и съели ее. Женщина решила обмануть Амма. Она растолкла листья щавеля и сложила их в кучу в углу двора, чтобы они сгнили. На пятнадцатый день Амма вернулся. Женщина спрятала мужа в стойле, которое она старательно закрыла, оставив лишь маленькую дырочку для воздуха. «Где мужчина, которого я убью?» — спросил Амма. «Он уже умер, — ответила женщина, показав на кучу сгнившего щавеля, — разве ты не чувствуешь запаха трупа?» Но нельзя перехитрить Амма. Он увидел закрытое стойло и через дырочку вдунул болезнь. Затем он ушел.

Через три дня мужчина умер <³⁵>. Так болезнь и смерть появились среди людей <³⁶>.

<³⁴> Согласно вариантам Гриоля [109], люди, не зная смерти, не понимали, что за цену требует Амма: пастухи отказывались купить корову, так как у них «нет смерти» [109, 71], а женщина согласилась на покупку «по незнанию». Когда же умер ее муж и она поняла, что это за цена, запрошенная Амма, женщина отправилась к нему, чтобы вернуть корову. Но Амма отказался [109, 56].

<³⁵> Согласно одному варианту, приведенному Гриолем, умирает женщина, а не мужчина [109, 71].

<³⁶> Ср. вариант моси, где в роли Амма выступает сама смерть. Она отправляется на поиски человека, который согласится убить ее быка, с тем чтобы через три года заполучить этого человека [77, 280—289].

22. Как была основана деревня Сагуру (район Гимини) [91, 39]

Деревня Сагуру³⁷ была основана Амакарна и его племянником Бамейн, пришедшими из Кокоротарамана.

Два охотника из Кокоротарамана ходили по бруссе. Увидев чашу, они отправились туда. Там они встретили два маленьких существа с белой головой и хотели убить их. «Не убивайте нас»,— сказал один из них. «Я пушу в тебя стрелу,— ответил один из охотников,— ты что-то ужасное, я никогда не видел ничего подобного». «Нет, я хороший,— ответил незнакомец,— не убивай меня». Трижды они повторили этот диалог. «Подойди ко мне,— сказала наконец одно из маленьких существ,— я — *ньенем*»³⁸. «А я — *пегу*»³⁹,— добавил другой.

Услышав это, один из охотников вытащил сумку, которую он носил за плечами и в которой у него был запас просяной муки. Набрав воды в калекасу, он приготовил кашу и хотел полить ею духов. Но до того как он успел это сделать, они погрузились в землю, сказав, чтобы эти два человека основали на этом месте деревню.

Еще сегодня можно увидеть эти два отверстия, которые указывают на место их исчезновения. Они окружены запретной оградой, и там регулярно приносят жертвы духам *йебан*.

23. Как была оставлена деревня Дуна Пей (племя оно) [91, 32—33]

...Вот как люди кор появились в Баху. Братья Огонерего и Огопара жили вместе. Как-то у Огонерего пропала курица. Огонерего сказал брату: «Ты украл мою курицу!» Но Огопара отказывался. Они заспорили, и жители деревни сбежались, чтобы послушать их спор. Вдруг в разгар спора курица вылетела с террасы, куда она забралась, чтобы снестись, и все увидели ее. Люди решили, что младший был прав, и старший попросил у него прощения. Младший же тогда сказал: «Это верно, что он — мой старший брат, но я не хочу больше жить с ним вместе»⁴⁰. Кор [букв. «верно»] стало именем семьи Огопара, который переселился в район Баху.

³⁷ От «*sagara*» («счастливый»).

³⁸ На диалекте санга духов, *ньенем*, называют *йебан*.

³⁹ Алтарь, освящаемый при основании деревни.

⁴⁰ Ср. аналогичный эпизод — Приложения, текст № 15 [91, 23].

По соседству с кор, которые жили в деревне Кору, была деревня Дуна Пей, населенная племенем оно.

Однажды в деревне Дуна Пей появилась антилопа. Она стала лизать землю возле колодца. Тогда старейшина деревни послал пятьсот всадников в деревню Кору к старику, который пользовался репутацией искусного прорицателя, чтобы попросить его объяснить значение поведения животного. Но прорицатель отказался отвечать, ссылаясь на то, что вынужден будет объявить плохую новость. Возвратившись в свою деревню, всадники получили от вождя приказ вернуться обратно, но уже в количестве тысячи человек, чтобы заставить прорицателя открыть то, что он знает. Тогда прорицатель сказал: «Если я скажу, я умру, если я не скажу, то тоже умру. Хорошо, я скажу. Поведение животного означает, что ваша деревня будет разрушена и что антилопы придут лизать селитру на том месте, где была деревня».

Посланные передали это старейшине Дуна. Тогда он приказал привести к нему прорицателя. Он убил прорицателя и сказал: «Он не увидит того, что предсказал». Затем он послал тысячу всадников разрушить деревню Кору. Жители Кору защищали свою деревню, объединившись с людьми домно, жившими на равнине, но они были побеждены. После битвы оставшиеся в живых домно и кор укрылись в скалах или убегали на равнину. Чтобы отомстить, некоторые из них пошли в Иби просить Огона племени ару наказать оно. Он вручил им талисман, и они бросили его в колодцы Дуна Пей и соседних деревень. Вода там исчезла. Жители тщетно пытались запастись водой, которую они брали в горах и перевозили на спинах ослов. Люди стали умирать от жажды. Тогда оно оставили Дуна Пей и поселились в скалах.

24. История Аунно [91, 46—48]

Когда догоны покидали Страну манде, один человек, запасшись камнем *дуге*, тайно ушел вперед, а затем вышел из ямы в осыпи горного кряжа, на месте теперешнего Аmani⁴¹.

У этого человека было три сына: два близнеца, Айдэ и Асегэ, и Аунно, который был наделен сверхъестественными способностями. Он мог взлетать в воздух, а когда он снова спускался на землю, с ним было стадо коров. Это происходило на плоскогорье в месте, называемом Насаза, расположенном у Дага, выше Тирэли. Когда его стада увеличились, он

⁴¹ Отсюда *тиге* семьи, происходящей от этого человека: «топоризо», т. е. «выпущенный из ямы», от «топо» — «яма» и «ризо» — «выпущенный».

рассек горы возле Накей и привел коров в Амани. Он обладал и множеством снадобий, которые хранил в тайниках в горах. Эта его непостижимая власть тревожила его семью и стала причиной ее раскола.

Однажды братья ели вместе блюдо, приготовленное из проса с соусом из листьев баобаба. Близнецам показалось, что их часть недосолена, тогда как у брата пища приправлена как следует. Они решили, что соль была положена только в еду их брата, и на следующий день стали следить за матерью, готовившей пищу, но ничего не заметили. Когда настало время еды, часть Аунно, как и накануне, была посолена больше, чем их. Тогда они сказали: «Это не наша мать кладет соль, сам Аунно причастен к этому. Может, он просит об этом Амма? Неизвестно. Но мы не хотим больше жить с ним». После этих слов они погрузились в землю и исчезли. Их отец сказал: «Я также уйду вслед за моими старшими сыновьями, если только Аунно не пойдет их искать».

Аунно, услышав, что Айдэ вышел из-под земли в Вори, а Асеге у Кани Комболé, послал своего сына Адум на вершину горы посмотреть, не возвращаются ли братья. Однако они оставались там и не показывались в Амани. Через три года раздосадованный отец тоже погрузился в землю и больше не появлялся. Аунно заменил отца и стал стражем *дуге*, принесенного отцом. Но однажды Аунно положил *дуге* в святилище Бину, спрятал свои снадобья и барабан в недоступном месте в горах и ушел. Его дети шли за ним до водоема Каса, называемого Номмого⁴², и тут они увидели, что он ушел в воду. Они стали умолять его вернуться, но он сказал из глубины воды: «Я не выйду, пока вы не убьете на этом месте девушку». Так как дети отказались совершить это жертвоприношение, Аунно остался в водоеме в виде Номмо. Еще и сейчас люди из Амани избегают там появляться.

Вернувшись в деревню, сыновья Аунно тщетно искали то, что он спрятал в горах. Стада исчезли, а его сын Адум, оставшийся по приказанию отца на вершине, больше не появлялся. Братья Аунно так и жили отдельно. Их потомки живут и сейчас в деревнях Вори и Кани Комболé.

25. История Якулло Бассима (племя дион) [91, 26—31]

Огодуо (старший из дион, Огон) имел семьдесят семь жен, и все они были беременны, кроме одной, которую он не желал. Но она пила мочу своего мужа, и однажды, когда он

⁴² Номмого от «номто» — «дух воды» и «го» — «выходить».

напился пива, она забеременела. Как и другие жены, она родила мальчика, которого называли Якулло Бассим⁴³. Таким образом, у вождя дион было семьдесят семь сыновей.

Отец дал каждому из них коня, и только рожденный от мочи получил черного барана. Отец приказал сыновьям принести ему хвосты жираф. И вот они отправились в путь, семьдесят шесть мальчиков — на конях, а последний, семьдесят седьмой, — на баране.

Бог Амма сидел на дороге в виде старухи. Добравшись до нее, мальчик, ехавший на баране, попросил уступить ему дорогу. Однако старуха сказала ему: «Другие были верхом на конях, они проехали надо мной, делай, как они!» — «Но я на баране, а не на коне, я не могу проехать над тобой».

Старуха, говоря с ним, искала вшей; она просила мальчика помочь ей. Однако мальчик, осмотрев ее, не увидел вшей, а заметил зерно риса. «Пойди и растолки этот рис, — сказала старуха, — а когда разотрешь, попроси, чтобы моя ступка наполнилась зернами».

Якулло Бассим так и сделал, и вскоре ступка была полна зерен. Затем старуха дала ему ключ от своего амбара и разрешила брать там то, что он увидит. Он обнаружил дырявый горшок, налил в него воды, но вода не вытекала из дырочки. «Свари рис, — сказала старуха, — и приготовь два блюда, одно для себя, а другое для меня».

Приготовив еду, он подержал блюдо перед старухой, чтобы она могла поесть, а когда она кончила, наелся сам. Тогда старуха дала ему стебель бамбука и сказала, чтобы он просунул его под рогами барана. И баран превратился в лошадь. Затем она дала ему семьдесят семь ключей и велела снова отправиться в амбар и взять там то, что захочет. В амбаре он обнаружил все необходимое для того, чтобы оседлать лошадь, и нож в кожаных ножнах. Сев верхом, он отправился догонять остальных, чтобы присоединиться к ним.

Когда Якулло Бассим нашел своих братьев, у них уже были хвосты, которые они отрезали у лани, кошки и лошади. Жирафа, однако, они пока не видели. Тогда он пошел вперед и вскоре услышал какой-то шум в зарослях бамбука. Он спустился с лошади. Срезав стволы бамбука своим ножом, он обнаружил самца и самку жирафа, лежащих друг против друга. Он отрезал у них хвосты и, вскочив на коня, вернулся к братьям. Они сказали: «Ты самый счастливый, ты отрезал хвосты у жираф, теперь иди вперед и возвращайся в деревню». Но он отказался, сказав: «Мой отец не желал моей ма-

⁴³ Это имя переводится как «первенец девственницы». «Якулло» (Jakullo) — «девственница», «бассим» (bassim) — «певый».

тери, вот почему он дал мне всего лишь барана. А на баране я бы не мог убежать от жирафа, и жираф убил бы меня. Я не хочу идти впереди».

Он последовал за другими и по дороге снова встретил старуху, которую он приветствовал, спустившись с лошади. Старуха дала ему ключи и приказала пойти в амбар, чтобы взять там то, что он захочет. Он нашел там женские одежды и одежду для себя и взял их.

А тем временем в деревне Огодуо выгнал мать мальчика, сказав, что он не хочет ее. Как-то она растирала просо вместе с женщиной диула, и та вдруг ей сказала: «Вот твой сын возвращается». «Это невозможно,— ответила она,— мой сын убит жирафом». И она ударила ступкой ей по ногам.

В этот момент Якулло Бассим приблизился, и мать узнала его. «Что случилось с этой женщиной?» — спросил он, показав на раненую. Его мать рассказала ему обо всем, и он, произнеся имя Амма, плюнул себе на руку и дотронулся до ран, и они зажили. Он дал одну набедренную повязку этой женщине и две своей матери, и она оделась.

Они отправились в деревню, и, когда Огодуо увидел красивую незнакомку, он попросил привести ее к нему, чтобы взять ее в жены. «Я уже и так твоя жена,— сказала она,— но ты меня отослал, так как сказал, что не хочешь меня». «Это правда,— ответил он,— но теперь я тебя хочу». Женщина вошла к нему вместе с мальчиком, который держал хвосты жирафа. «Я стану Огоном!» — сказал он отцу. «Да», — ответил тот. На самом же деле он решил погубить сына.

Огодуо вырыл глубокую яму, прикрыл ее циновкой и велел приготовить просяного пива, очень горячего. Затем он позвал своего сына, чтобы тот посидел на циновке и поговорил с ним. Мальчик присел на циновку и упал в яму. Отец позвал сыновей и приказал им лить на него горячее пиво, чтобы убить его. Но Якулло уже убежал через ход, который вырыл для него трубказуб, посланный Амма. Подземный ход привел мальчика к родному дому, куда он проскользнул, преследуемый по пятам потоком пива. Он наполнил им глиняные кувшины и, когда питье охладилось, положил закваску. Через три дня пиво забродило, он наполнил им калebasу и отнес ее отцу. Он сказал отцу: «Я стану Огоном, когда ты умрешь». — «Хорошо», — ответил тот.

Позвав сыновей, он сказал им: «Посадите его на антилопу, привяжите к ней и заставьте ее бежать. Тогда он умрет». Сыновья исполнили его приказание. Когда антилопа пробежала мимо Сонголе, где люди собирали топливо, Якулло Бассим крикнул им: «Не давайте ей бежать!» — «Мы не можем, это нам запрещено», — ответили те. «Я снимаю запрет».

Тогда они побежали, налили воды на ремни из коровьей кожи, которыми он был привязан к антилопе, чтобы ослабить их, и перерезали их. Якулло Бассим, спешившись, отрезал кусок шкуры и хвост антилопы и отправился в деревню Сон-голэ. Там он велел людям натолочь проса и приготовить кашу. Он зарезал цыпленка, смешал муку с водой и окунул туда хвост и кусок шкуры антилопы. Затем все пили эту смесь. «Если никто не умрет за три года, запрет будет снят»,— сказал он.

За три года никто не умер, и Якулло Бассим отправился искать своего отца.

Тогда отец приказал сыновьям: «Оберните его в коровью шкуру, свяжите и бросьте в воду». Они повиновались, завернули его в шкуру и понесли, чтобы утопить. Но по дороге им захотелось пить и, положив мешок на землю, они пошли попить. Один пастух фульбе, который проходил мимо вместе со своей коровой, увидел мешок и дотронулся до него. Тогда Якулло Бассим закричал: «Я не хочу быть Огоном, меня свяжали, чтобы отнести и заставить стать Огоном». — «Я займу твое место,— сказал пастух,— это очень хорошо быть вождем догонов».

Бассим вылез, уступил ему свое место, завязал мешок и убежал вместе с его коровой. Его братья, вернувшись, взяли мешок и окликнули Бассима. Человек ответил им на языке фульбе, что их очень позабавило. «Бассим говорит сегодня на языке фульбе!» — смеялись они. Продолжая смеяться, они бросили мешок в воду и, вернувшись в дом, сказали отцу, что они утопили Бассима. «Хорошо,— сказал тот,— теперь с ним покончено».

Бассим скитался три года, а затем вернулся в деревню с двумястами коров, которые он заработал. Показав их отцу, он заявил: «Я буду Огоном, когда ты умрешь».

Отец велел прийти другим детям и сказал им: «Мой сын добыл коров в воде. Завяжите меня, как и его, в шкуру и бросьте в воду». Сыновья выполнили волю отца, но он уже не вернулся. И Якулло Бассим стал Огоном.

26. Бог посещает людей [137, 243—244]

Однажды бог превратился в старика и зашел в одну деревню. Огон, увидев его, сказал своей жене: «Приготовь быстро еды и дай ее этому старику». Но жена отказалась кормить чужого.

Тогда бог пошел к соседу Огона, который был также его

преемником, и тот предупредил свою жену: «Приготовь быстро еду и дай ее этому старику». Женщина послушалась мужа, приготовила еду и подала старику. Когда тот насытился, он дал хозяину дома одно семя бутылочной тыквы и три семени проса.

Преемник Огона посадил семя тыквы и семена проса. Зерна проса дали единственный колос, но, сколько бы его ни срезали, он снова вырастал. Просом наполнили больше десяти корзин.

Бутылочная тыква дала огромные плоды. Когда их разрезали пополам, то увидели, что они полны проса и *каури*. Мужчина сохранил одну тыкву-калебасу в нетронutom виде и отнес ее Огону. Тот отдал ее своей жене, которая отказывалась кормить незнакомца. Когда женщина разрезала плод пополам, оттуда выползла огромная змея. Охваченная страхом, она снова закрыла калебасу и быстро отнесла ее своему мужу. Тот открыл ее и обнаружил, что одна половина полна проса, а другая — *каури*.

С тех пор каждый раз, когда незнакомец появляется в доме, ему предлагают еду.

27. Введение земледелия [92, 222—224]⁴⁴

Амма взял просо и вложил его в руку кузнеца.

Он вложил фасоль в руку кузнеца.

Он вложил сорго в руку кузнеца.

Он вложил сезам в руку кузнеца.

Он вложил щавель в руку кузнеца.

Кузнец спустился с неба на землю.

Кузнец дал все [сорта] проса человеку.

Человек взял просо и отдал его своей жене.

Женщина положила просо в калебасу.

Она его положила на камень, чтобы смолоть.

Она [его измельчила] маленьким камнем.

Просо стало мукой.

Она налила воды в муку.

Добавила в муку плодов тамариндового дерева.

[Смешала] хорошенько все рукой.

Вложила это в руку мужчины.

Мужчина поместил это в маленькую калебасу, [потом], положив всю еду себе в рот, [наелся], он наполнил живот.

Мужчина взял топор в руку.

⁴⁴ Текст на *сиги со*.

Он взял свой бурдюк.
Он налил воды в бурдюк.
Он отправился в путь, вошел в бруссу.
Топор ударил по дереву.
Его рука хорошо поработала, дерево упало.
Он вернулся в дом.
Палило солнце.
Мужчина зажег дерево.
Дерево сгорело.
Настала ночь.
[Мужчина] отправился в путь и вернулся домой.
Вода неба упала на землю.
Мужчина взял в руку мотыгу.
Взял свой бурдюк.
Взял просо и вложил его в руку женщины.
Женщина насыпала просо в калебасу.
Калебасу она положила в корзину.
[Свернула] тряпку и, [положив ее под корзину], поставила [корзину] на голову.
Все мужчины и женщины отправились в бруссу.
Женщины положили свои корзины под большими деревьями.
Мужчина, взяв свою мотыгу, воткнул ее в землю.
Его рука действовала хорошо.
Его жена положила просо в землю.
Она его хорошо утоптала.
Солнце сияло, [затем] пришла ночь.
[Все] отправились в путь, вернулись домой.
Солнце заставило подняться просо.
Запел петух.
[Мужчина] взял свою мотыгу и отправился в бруссу.
Его рука действовала хорошо.
Он хорошо обработал землю.
Мотыга обрабатывала землю, солнце выгоняло пот.
Настала ночь.
Он вернулся в дом.
Солнце заставило подняться просо.
Мужчина взял свой бурдюк.
Взял свой нож.
Женщина взяла свою корзину.
[Свернула] тряпку и, [положив ее под корзину], поставила [корзину] на голову.
Они отправились в бруссу.
[Мужчина] срезал просо, насыпал его в свой бурдюк.
Мужчина насыпал его в корзину.
Женщина поставила корзину на тряпку на голову.

Женщина свалила в кучу просо на скале.
Настала ночь.
Женщина взяла просо, положила его в свою корзину.
Поставила ее на тряпку на голову.
Они вернулись домой.
Женщина дала просо мужчине.
Он его положил в амбар своего дома.

VII. ТЕКСТ БАМБАРА

28. О появлении первого *ромба* [195, 55]

Это Н'домадьири¹ «изобрел» первый *ромб*. Произошло это так.

Когда он был ребенком, он отправился в бруссу вместе с двумя своими сверстниками. Для забавы он начал вырезать из дерева м'пеку первую маску, прототип маски Н'домо — *Н'домо ку*². Вдруг от нее отделился кусок и с жужжанием отскочил. Он стал искать этот кусок и, обнаружив его, подбросил в воздух. Опять раздалось жужжание, как и прежде. Он снова повторил это — и тот же результат. Тогда он взял кусок дерева, просверлил в одном конце отверстие, продернул в это отверстие веревочку и, держа свободный конец веревочки, стал его вращать. Возникло непрерывное жужжание, и он заметил, что может подчинить его себе и модулировать как угодно. Тогда он позвал своих двух товарищей и дал им послушать то, что он назвал «львом». Он рассказал им, как изготовлять этот инструмент, и заставил их поклясться, что они не будут разглашать этой тайны. Втроем, как утверждают, они основали общество Н'домо...

VIII. ТЕКСТ ПЕЛЬ

29. О происхождении духов Фаро [90, 42—43]

Когда Нигер был еще маленькой, но глубокой речкой, одна беременная женщина фульбе попросила у рыбаков бозо помочь ей переправиться. Они стали отказываться под пред-

¹ Н'домадьири, или Н'домодьири, является предком кузнецов, первым хозяином огня и создателем железа. Таким образом, культурный герой становится основателем тайного общества Н'домо.

² «N'domo Kū» означает «Голова Н'домо». Согласно преданиям, эта маска может быть вырезана из трех видов дерева (m'peku, goni, balāzā).

логом того, что она беременна. Но она настояла на своем, и они, посадив ее в пирогу, отвезли на другой берег и удалились.

Как только она оказалась на земле, у нее начались схватки. В это время вода в реке в самом глубоком месте вдруг исчезла, и оттуда раздался голос, советовавший женщине пойти и родить там. Женщина спустилась туда, оставив одежду на берегу. Из ее чрева сначала вышли молоко, мед, а также драгоценные камни, которые лежали на молоке и меде, как на циновке. Женщина извивалась от боли — и наконец вышел ребенок, ногами вперед, и упал на камни. Его руки и ноги были перепончатыми.

Тогда снова показалась вода, и женщина тщетно пыталась выбраться оттуда. Ее муж прибежал на берег реки и обнаружил там ее одежду. Он видел, как жена трижды показалась над водой, держа ребенка на вытянутых руках, а затем исчезла, унесенная потоком. Эти двое стали духами Фаро.

IX. ТЕКСТ ФОН

30. О происхождении Агазу [11, 357—358]

Самка леопарда, превратившись в женщину, стала женой царя Аджа¹. Царь обещал никому не открывать тайну ее происхождения. Однако он все же рассказал об этом другим женам. Жена родила ему сына Аджахуто, который потом взял себе имя Агазу.

Перед смертью мать Аджахуто открыла своим детям тайну. Она сказала, что, если кто-либо назовет их когда-нибудь детьми леопарда, они должны будут покинуть страну Аджа. «И еще,— добавила она,— вы должны выкопать мои кости и взять их с собой. Тогда я стану *водун*, буду охранять вас и помогать вам».

Когда умер царь Аджа, ему наследовал Аджахуто, так как он был его единственным сыном. Но другие жены были

Баланза считается деревом, посвященным Н'домо. Маска может иметь от двух до восьми рогов: маски с тремя-шестью рогами — мужские, с двумя-восемью — женские, с двумя, пятью, семью — андрогинные. «Н'домо ку» — это, как полагают, изображение человека, как оно вышло из рук Н'домадьери, т. е. бога [195, 74—78, 401].

¹ Обычно животное (тотемическое) происхождение приписывают отцу — леопарду.

против этого, они стали оспаривать право Аджухуто быть царем. Они говорили: «Неужели нами будет управлять сын леопарда?»

Тогда Аджухуто убил тех, кто оскорблял его. Он убежал в Аллада и, как наказывала его мать, взял с собой ее кости.

Там он встретил человека по имени Тедо. Они поклялись друг другу в дружбе. Тедо обещал ему помочь одолеть людей Аджа, которые преследовали Аджухуто и хотели его убить. Но в последний момент, увидев, что преследователей слишком много, Тедо испугался и не оказал помощи Аджухуто. Однако благодаря покровительству матери Аджухуто удалось победить людей Аджа.

Когда Тедо услышал об этом, ему стало стыдно, он скрылся в огромном глиняном кувшине и там умер. Тогда Аджухуто сказал, что никто из его потомков не должен видеть останки Тедо. И до сих пор ни один представитель династии Аладахону не входит в храм Тедо и не принимает участия в его празднествах².

² Ср. [117, 167—168].

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Анисимов А. Ф. Космогонические представления народов Севера, М.—Л., 1959.
2. Анисимов А. Ф. Религия эпохи расцвета матриархата,— «Ежегодник музея истории религии и атеизма», т. II, М.—Л., 1958.
3. «Арабские источники VII—X веков», М.—Л., 1960.
4. «Басни и сказки диких народов», СПб., 1893.
5. Брайант А. Т. Зулусский народ до прихода европейцев, М., 1953.
6. Бьерре Й. Затерянный мир Калахари, М., 1963.
7. Веселовский А. Н. Историческая поэтика, М., 1940.
8. «Волшебный рог. Мифы, легенды и сказки бушменов хадзапи». Собраны проф. Л. Коль-Ларсеном в этнографической экспедиции в Восточной Африке, М., 1962.
9. Жирмунский В. М. Литературные отношения Востока и Запада,— «Труды юбилейной научной сессии ЛГУ», 1946.
10. Жирмунский В. М. Народный героический эпос. Сравнительно-исторические очерки, М.—Л., 1962.
11. Жирмунский В. М. Эпическое творчество славянских народов и вопросы сравнительного изучения эпоса, М., 1958.
12. Золотарев А. М. Из истории этнических взаимоотношений на Северо-Востоке Азии,— «Известия Воронежского Государственного педагогического института», т. 4, 1938.
13. Золотарев А. М. Родовой строй и религия ульчей, Хабаровск, 1939.
- 13а. Куббель Л. Е. Сонгайская держава. Опыт исследования социально-политического строя, М., 1974.
14. Леви-Брюль Л. Первобытная мифология,— «Сверхъестественное в первобытном мышлении», М., 1937.
15. Мелетинский Е. М. Герой волшебной сказки. Происхождение образа, М., 1958.
16. Мелетинский Е. М. Мифологический и сказочный эпос меланезийцев,— «Океанический сборник», М., 1957.
17. Мелетинский Е. М. О генезисе и путях дифференциации эпических жанров,— «Русский фольклор. Материалы и исследования», т. V, М.—Л., 1960.
18. Мелетинский Е. М. Первобытные истоки словесного искусства,— «Ранние формы искусства», М., 1972.
19. Мелетинский Е. М. Предки Прометея. Культурный герой в мифе и эпосе,— «Вестник истории мировой культуры», 1958, № 3.
20. Мелетинский Е. М. Происхождение героического эпоса. Ранние формы и архаические памятники, М., 1963.
21. Мелетинский Е. М. Структурно-типологическое изучение сказки,— в кн.: В. Я. Пропп, Морфология сказки, изд. 2-е, М., 1969.
22. Мелетинский Е. М. «Эдда» и ранние формы эпоса, М., 1968.
23. Мириманов В. Наскальная живопись,— в кн. В. Б. Мириманов, Г. А. Чернова, Искусство Африки, М., 1964.
24. Мириманов В. Б. Первобытное и традиционное искусство. Малая история искусств, М., 1973.

25. Окара Г. Огбоинба (Миф о происхождении людей народа иджо).— в кн. «Сердце зари». Восточный альманах. Выпуск первый, М., 1973.
26. Ольдерогге Д. А. Западный Судан в XV—XIX вв. Очерки по истории и истории культуры, с приложением текстов, М.—Л., 1960.
27. Ольдерогге Д. А. Искусство Тропической и Южной Африки,— «Всеобщая история искусств», т. II, М., 1961, кн. 2.
- 27а. Ольдерогге Д. А. Об изучении эпоса народов Африки (современное состояние).— «Africana. Африканский этнографический сборник, IX», ТИЭ, новая серия, т. 100, Л., 1972.
28. Ольдерогге Д. А. Сумаоро — царь кузнецов и древняя культура Западной Африки,— в сб. «Africana. Этнография, история, лингвистика. Труды института этнографии, новая серия», т. 93, Л., 1969.
29. Ольдерогге Д. А. Хамитская проблема в африканистике,— «Советская этнография», 1949, № 3.
30. Ольдерогге Д. А. и Потехин И. И. Функциональная школа в этнографии на службе британского империализма,— «Англо-американская этнография на службе империализма. Труды института этнографии АН СССР, новая серия», т. XII, М., 1951.
31. Орлова А. С. Источники по истории общественного строя Междоузерья,— «Африканский сборник. История», М., 1963.
32. «Ранние формы искусства. Сборник статей», М., 1972.
33. Патнем Э. Восемь лет среди пигмеев, М., 1961.
34. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки, Л., 1946.
35. Пропп В. Я. Морфология сказки, изд. 2-е, М., 1969.
36. Пропп В. Я. Русский героический эпос, М.—Л., 1953.
37. «Сказание о Лионго Фумо», М., 1962.
38. «Сказки зулу. Izinganekwane», вступит. ст. и прим. И. Л. Снегирева, М.—Л., 1937.
39. «Сказки мампруси», М., 1966.
40. «Сказки народов Африки», М.—Л., 1959.
41. Снегирев И. Л. Рецензия на кн.: Alice Werner, Myths and Legends of the Bantu, London, 1933,— «Africana. Труды группы африканских языков», I, М.—Л., 1937.
42. Собченко И. И. Этнический состав Конго,— «Африканский этнографический сборник, IV. Труды института этнографии АН СССР, новая серия», т. XXII, М.—Л., 1962.
43. Строганова И. П. Литература и фольклор народа суахили,— «Краткие сообщения института им. Миклухо-Маклая», вып. 7, 1949.
44. «Сундьята. Мандинский эпос», М.—Л., 1963.
45. Токарев С. А. Ранние формы религии и их развитие, М., 1964.
46. Токарев С. А. Религия в истории народов мира, М., 1964.
47. Толстов С. П. Расизм и теория культурных кругов.— «Наука о расах и расизм», М.—Л., 1938.
48. Тренчери-Вальдафель И. Мифология, М., 1959.
49. Тэйлор Э. Первобытная культура, М., 1939.
50. «Фольклор и литература народов Африки. Сборник статей», М., 1970.
51. Фробениус Л. Детство человечества, СПб., [б. г.].
52. Фрэзер Дж. Золотая ветвь, Вып. I—IV, М., 1928.
53. Фрэзер, Фольклор в Ветхом Завете, М.—Л., 1931.
54. Харузина В. Н. Африканские сказки, М., 1919.
55. Шаревская Б. И. Старые и новые религии Тропической и Южной Африки, М., 1964.
56. Шаревская Б. И. Этнология и теология (о журнале и институте «Anthropos»),— «Советская этнография», 1959, № 6.
57. Штернберг Л. Я. Античный культ близнецов в свете этнографии,— в кн. «Первобытная религия в свете этнографии», Л., 1936.

58. Элленбергер В. Трагический конец бушменов, вступит. ст. Д. А. Ольдерогге, М., 1956.
59. Aarne Antti and Thompson Stith, The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography, Helsinki, 1961.
60. Abrahamsson H. The Origin of Death. Studies in African Mythology, Uppsala, 1951 (Studia ethnographica upsaliensia, III).
61. Adams P. A.-G. Lindi und sein Hinterland, Berlin, 1902.
62. «African Ideas of God. A Symposium, ed. and contrib. E. W. Smith, London, 1950.
63. Barker W. H. West-African Folktales, London, 1917.
64. Basset R. Contes populaires d'Afrique, Paris, 1903.
65. Bastide R. Mythologies africaines,— [Grimal P.], Mythologies des montagnes, des forets et des îles, Paris, 1963.
66. Baumann H. Die afrikanischen Kulturkreise, — «Africa», 1935, Bd VIII.
67. Baumann H. Schöpfung und Urzeit des Menschen im Mythos der afrikanischen Völker, Berlin, 1936.
68. Bleek W. H. I. Reynard the Fox in South Africa or Hottentot Fables and Tales, London, 1864.
69. Bleek W. H. J. Zulu Legends, Pretoria, 1952.
70. [Bleek W. H. I. and Lloyd L. C.] Mantis and his Friends, Cape Town, [1923].
71. Bleek W. H. I. and Lloyd L. C. Specimens of Bushman Folklore, London, 1911.
72. Brauer E. Züge aus der Religion der Herero, Leipzig, 1925.
73. Bullock Ch. The Mashona, Capetown, 1927.
74. Burne C. S. The Handbook of Folklore, London, 1914.
75. Calame-Griaule G. Esotérisme et fabulation au Soudan,— «Bulletin de l'Institut français d'Afrique Noire, Série B, t. 16, n. 3—4, Dakar, 1954.
76. Callaway H. The Religious System of the Amazulu, pt I—II, Natal, 1868.
77. Canu Y. Contes mossi actuels. Etude ethno-linguistique, IFAN, Dakar, 1969.
78. Capus P. A. Contes, chants et proverbes des Basumba dans l'Afrique orientale,— «Zeitschrift für afrikanische und oceanische Sprachen», Berlin, 1897, VIII.
79. Cardinal W. Tales Told in Togoland, London, 1931.
80. Cayzac P. P. La Religion des Kikuyu (Afrique orientale),— «Anthropos», Wien, 1910, Bd 5, H. 2—3.
81. Cornevin R. Histoire du Dahomey, Paris, 1962.
82. Cornevin R. Le Dahomey, Paris, 1965.
83. Creel G. L. Folk Tales of Liberia, Minneapolis, 1963.
84. Damase J. Sculpture of the Tellem and the Dogon, New York, 1960.
85. Damman E. Erwägungen zur Bezeichnung des Höchsten Wesens in einigen Bantusprachen,— «Anthropos», 1962, vol. 57, fasc. 3—5.
86. Dannholz J. J. Im Banne des Geisterglaubens, Leipzig, 1916.
87. Decle L. Three Years in Savage Africa, London, 1900.
88. Dempwolff O. Die Sandawe. Linguistischen und ethnographischen Material aus Deutsch-Ostafrika, Hamburg, 1916.
89. Desplagnes L. Le plateau central Nigérien, Paris, 1907.
90. Dieterlen G. Essai sur la religion Bambara, Paris, 1951.
91. Dieterlen G. Les âmes des Dogons, Paris, 1941.
92. Dieterlen G. Textes sacrés d'Afrique Noire, Paris, 1965.
93. Doke C. M. Lamba Folk-Lore, New York, 1927.
94. Dundas Ch. Kilimanjaro and its People, London, 1924.

95. Ellenberger D. F. History of the Basuto Ancient and Modern, London, 1912.
96. Ellis A. B. The Yoruba-speaking Peoples, London, 1894.
97. Equilbecq F. V. Contes populaires d'Afrique occidentale, Paris, 1972.
98. Finnegan R. Oral Literature in Africa, Oxford, 1970.
99. Forbes F. E. Dahomey and the Dahomans, London, 1966 (1851), vol. 1—2.
100. Forde D. The Yoruba-speaking Peoples of South-West Africa, London, 1951.
101. Frobenius L. Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas, t. 5, Jena 1925; t. 12, Jena, 1928.
102. Fuja A. Fourteen Hundred Courtes. Traditional Stories of the Yoruba, London — Ibadan, 1962.
103. Fülleborn F. Das deutsche Nyassa- und Rovuma-Gebiet. Land und Leute, Berlin, 1906.
104. Ganay de S. Les devises des Dogons, Paris, 1941.
105. Gorju J. Entre le Victoria, l'Arbert et l'Edouard, Rennes, 1920.
106. Griaule M. Conversation with Ogotemméli, London, 1965.
107. Griaule M. Folk Art of Black Africa, Paris et New York, 1950.
108. Griaule M. Jeux Dogons, Paris, 1938.
109. Griaule M. Masques Dogons, Paris, 1938.
110. Griaule M. Une mythologie soudanaise,—«Annales de l'Université de Paris», 17, Paris, 1947.
111. Griaule M. et Dieterlen G. Le Renard Pâle, Paris, 1965.
112. Gutmann B. Dichten und Denken der Dschagganeger, Leipzig, 1909.
113. Hall R. N. and Neal W. G. The Ancient Ruins of Rhodesia (Monomotopae imperium), London, 1906.
114. Hazoumé P. Le Pacte de Sang au Dahomey, Paris, 1937.
115. Henry J. L'âme d'un peuple africaine: les Bambara: leur vie psychique, ethnique, socialoreligieuse, Paris, 1910.
116. Henry J. Le culte des Exprits chez les Bambara,—«Anthropos», Wien, t. III, № 4, 1908.
117. Herskovits M. J. Dahomey. An Ancient West African Kingdom, vol. II, New York, 1938.
118. Herskovits M. J. and F. S. Dahomean Narrative, Evanston, 1958.
119. Hopley Ch. W. Bantu Beliefs and Magic, London, 1922.
120. Hoffman C. Jungle Gods, London, 1929.
121. Hurel E. La poésie chez les primitifs, ou contes, fables, récits et proverbes du Ruanda (Lac Kivu), Bruxelles, 1922.
122. Irle I. Die Herero, Gütersloh, 1906.
123. Irle I. Die Religion der Herero,—«Archiv für Anthropologie», Bd XV, 1917, H. 5.
124. Jablow A. An Anthology of West African Folklore, London, 1962.
125. Jacottet E. Contes populaires des Bassoutos, Paris, 1895.
126. Jacottet E. Etudes sur les langues du Haut-Zambéze, 3e-partie, Paris, 1901.
127. Jacottet E. The Treasury of Ba-Suto Lore, London, 1908.
128. Jalla L. Sur les rives du Zambéze. Notes ethnographiques, Paris, 1928.
129. Janssens P. A. Het Ontstaan der Dingen in de Folklore der Bantu's — «Anthropos», Bd XXI, H. 3—4, 1926.
130. Jeannest Ch. Quatre années au Congo, Paris, 1883.
131. Junod H. A. Chants et Contes des Baronga, Lausanne, 1897.
132. Junod H. A. The Life of a South-African Tribe, II, London, 1927.
133. Kenyatta J. Facing Mount Kenya. The Tribal Life of the Gikuyu, New York, 1962.
134. Laude J. La statuaire du pays Dogon,—«Revue d'Esthétique», t. XVII, fasc. 1, № 2, Janvier — Juillet, 1904.

135. Lechaptois, Aux rives du Tanganika, Paris, 1913.
136. Leftzion N. Oral Traditions and Arabic Documents in the Muslim Historiography of Africa,—«Congrès international des africanistes, Deuxième session, Dakar, 1967», Paris, 1972.
137. Lifchitz D. La littérature orale chez les Dogon du Soudan français,—«Africa», 1940, vol. 13, № 3.
138. Lindblom G. Kamba Tales of Animals,—«Archives d'Etudes orientales», I, Uppsala, 1928; Tales of Supernatural Beings and Adventures, II, Lund, 1935.
139. Livingstone D. Missionary Travels and Researches in South Africa, London, 1857.
140. Lubambula Y. B. A Ganda Poem,—«Africa», London, 1948, vol. 18.
141. Maes J. L'allume-feu des populations du Congo Belge,—«Congo», t. II, 1933.
142. Mangin P. E. Les Mossi, Essai sur les us et coutumes du peuple Mossi au Soudan occidental,—«Anthropos», 1915—1916, Bd 10—11, H. 1—2.
143. Meinhof C. Afrikanische Märchen, Jena, 1917.
144. Meinhof C. Die Dichtung der Africaner, Berlin, 1911.
145. Meinhof C. Grundzüge einer vergleichenden Grammatik der Bantusprachen, Hamburg, 1848.
146. Melland F. H. In Witchbound Africa, An Account of the Primitive Kaonde Tribe and their Beliefs, London, 1923.
147. Moffat R. Missionary Labours and Scenes in Southern Africa, London, 1842.
148. Moffat R. and M. Apprenticeship at Kuruman, London, 1951.
149. Monteil Ch. Les Bambara du Ségou et du Kaarta, Paris, 1924.
150. Morton-Williams P. An Outline of the Religion and Cult Organization of the Oyo Yoruba,—University of Ghana. Accra (First International Congress of Africanists, 11th—18th Dec. 1962).
151. Niane D. T. Koly Tenguella et le Tekrour,—«Congrès international des africanistes. Deuxième session, Dakar 1967», Paris, 1972.
152. Okeke Uche, Tales of Land of Death. Igbo Folktales, New York, 1971.
153. Palau-Marti M. Les Dogon, Paris, 1957.
154. Paques V. Les Bambara, Paris, 1954.
155. Parrinder G. African Mythology, London, 1967.
156. Parrinder G. African Traditional Religion, London, 1962.
157. Pettersson O. Chiefs and Gods. Religions and Social Elements in the South Eastern Bantu Kingdom, Lund, 1963.
158. Radin P. African Folktales and Sculpture, New York, 1953.
159. Rattray R. S. Ashanti, Oxford, 1923.
160. Rattray R. S. Hausa Folk-Lore, vol. I, London, 1913.
161. Rattray R. S. Religion and Art in Ashanti, Oxford, 1927.
162. Roscoe J. The Baganda, An Account of their Native Customs and Beliefs, London, 1911.
163. Roscoe J. Twenty Five Years in East Africa, Cambridge, 1921.
164. Routledge W. S. and K. With a Prehistoric People. The Akikuyu of British East Africa, London, 1910.
165. Schapera J. The Khoisan Peoples of South Africa, London, 1930.
166. Schebesta P. Die Bambuti-Pygmäen vom Ituri, Bruxelles, 1941—1950, Bd I—III.
167. Schebesta P. Die religiösen Anschauungen Südafricas,—«Anthropos», Bd XVIII—XIX, H. 1—3, 1923—1924.
168. Schonenberger P. Names for God Known and Used by the Wanyamwezi,—«Anthropos» 1961, Bd 56, fasc. 5—6.
169. Sicard von H. Ngano dze Cikaranga. Karangamärchen, Lund, 1965.

170. Sicard von H. Ngoma Lungundu. Eine afrikanische Bundeslade, Upsala, 1952.
171. Smith E. W. and Dale A. M. The Ila Speaking People of Northern Rhodesia, II, London, 1920.
172. Speke J. H. Journal of the Discovery of the Source of the Nile, London, 1863.
173. Stanley H. M. Through the Dark Continent, vol. I, London, 1878.
174. Stuyt H. A. The Bavenda, London, 1931.
175. Stopa R. Structure of Bushman and its Traces in Indo-European, London, 1972.
176. Taivo O. An Introduction to West African Literature, London, 1967.
177. Talbot P. A. The Peoples of Southern Nigeria, vol. I, II, III, London, 1926.
178. Tauxier L. Histoire des Bambara, Paris, 1942.
179. Tauxier L. La Religion Bambara. Etudes soudanaises, Paris, 1927.
180. Tauxier L. Le Noir du Yatenga, Paris, 1917.
181. Tauxier L. Nouvelles Notes sur le Mossi et le Gourounsi, Paris, 1924.
182. Tegnæus H. Le héros civilisateur. Contribution à l'étude ethnologique de la religion et la sociologie africaines, Stockholm, 1950.
183. Theal G., McCall, Basutoland Records, vol. I, 1833—1852, Cape Town, 1964.
184. Theal G., McCall, Chronicles of Cape Commanders, Cape Town, 1882.
185. Theal G., McCall, Kaffir Folk-Lore, London, 1886.
186. Thomas L.-V. et Luneau R. Les religions d'Afrique noire, Textes et traditions sacrés. Paris, 1969.
187. Thompson S. Motif-Index of Folk-Literature, t. 1—6, Bloomington, 1955—1959.
188. Torrend J. Specimens of Bantu Folklore from Northern Rhodesia, London, 1921.
189. Wanger W. The Zulu Notion of God. According to the Traditional Zulu God-Names,—«Anthropos», Bd XXI, fasc. 3—4, 1926.
190. Watermann R. A., Bascom W. R. African and New World Folklore,—«Funk and Wagnalls Co. Standard Dictionary of Folklore», New York, 1949.
191. Werner A. African Mythology,—«The Mythology of All Races», vol. VII, Boston, 1925.
192. Werner A. Myths and Legends of the Bantu, London, 1933.
193. Werner A. The Natives of British Central-Africa, London, 1906.
194. Zahan D. L'habitation mossi,—«Bulletin de l'Institut d'Afrique Noire», Jan., t. 12, № 1, Dakar, 1950.
195. Zahan D. Sociétés d'initiation Bambara. Le N'domo. Le Korè, Paris, 1960.

ГЛОССАРИИ

- Ава** (догон) — общество масок, объединяющее мужчин, прошедших обречение. Каждый член общества должен вырезать маску и носить ее во время погребальных церемоний. Через своих сановников — *олубару*, избираемых в каждом году при церемонии *Сиги*, осуществляемой раз в шестьдесят лет, ава почитает культ мифического предка, представленного великой маской — *имина на*.
- Агазу** (фон) — мифический родоначальник царской династии, родившийся от леопарда и жены царя (или царя и самки леопарда). Стоял во главе мифологического пантеона, а его жрец был главой всего жречества Дагомеи.
- Агбе** (фон) — глава пантеона моря. У Агбе и его жены *Наете*, близнецов, рожденных *Маву-Лиза* (Маву), было шесть детей — бог волн, бог бурунов и т. д. Некоторые из них стали впоследствии реками. *Афрекете* — младшая из детей.
- Аден** (фон) — сын *Согбо*, он насыляет плодоносный дождь, он страж плодовых деревьев.
- Аджаката** (фон) — сын *Согбо*, ему приписывают ливни, он страж небесной двери.
- Адже Шалуга** (йоруба) — божество богатства. Вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошел от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Аже** (фон) — божество охоты, четвертый сын *Маву-Лиза* (Маву).
- Айдо-Хведо** (фон) — змея-радуга, архаический мифологический персонаж, выступавший первоначально как демиург, а затем уступивший свои функции творца *Маву*. Айдо-Хведо создала поверхность земли, горы — ее экскременты. Она поддерживает землю, которая лежит на ней, как на подушечке, которой пользуются для переноски грузов на голове.
- Акеле** (фон) — сын *Согбо*. Акеле «держит веревку дождя», его обязанность — забирать воду из моря, из которой делается дождь.
- Аколомбе** (фон) — сын *Согбо*. Аколомбе регулирует температуру мира. С ним связывают выпадение града, разливы рек.
- Алаза** (фон) — сын *Согбо*. Алаза живет в лесу, где вершит суд; он помогает искать воров.
- Альбарга** (догон) — старик *андумбулу*, которого захватили догоны, застав *андумбулу* врасплох во время празднования ими *Сиги*. Деревянная маска, изображающая старика с высунутым языком, которая участвует в этих церемониях, также получила название «альбарга», так как она напоминала этого старика.
- Амма** (догон) — верховное божество, демиург и устроитель вселенной. Слово «амма» означает также «алтарь».
- Андумбулу** (догон) — «маленькие красные люди», живущие в скалах, от которых люди получили дары культуры, знание обрядов, божества. Согласно информантам, мифы об *андумбулу* были сообщены жителям теперешнего района Санга людьми, жившими здесь до них (происхождение которых неизвестно). Ср. с азиза (фон), иджимере (йоруба), ммоатиа (ашанти).

- Ару** (догон) — одно из четырех племен, составляющих народ догон (*ару, дион, оно* и *домно*). Обитает в наиболее населенной части страны — скалистом массиве Бандиагара. По преданию, эти племена происходят от сыновей первого предка догонов — *Лебе*. Ару, рожденный вторым сыном *Лебе*, считается первым умершим. В генеалогических мифах Ару отводится особая роль: Ару, младшего, во время миграции из *Страны манде* обижает его братья, однако с помощью старухи [превращенный *Номмо* (?)] он берет впоследствии верх над братьями.
- Афefe** (йоруба) — ветер, слуга *Шанго* наряду с *Ошумаре*.
- Афреките** (фон) — младшая из детей *Агбе* и *Наете*, любимица родителей. Выступает как трикстер. Ее обязанность — сторожить богатства моря, она знает все тайны отца и матери.
- Баланза** (бамбара) — дерево, считавшееся священным. В мифологии бамбара это фаллическое дерево является одним из воплощений *Пемба*. Считается также деревом, посвященным *Н'домо*. Маска *Н'домо* — *Н'домо ку* может быть вырезана из трех определенных видов дерева, одно из которых — баланза.
- Бину** (догон) — культ, носящий в известной степени тотемический характер. Посвящен духам, мифическим предкам, от которых ведет происхождение группа людей, объединяющая до нескольких *гинна*. Бину часто являются людям в виде определенного животного. Совершают регулярные жертвоприношения бину во время сева и жатвы. Имеется множество мифов об учреждении культа того или иного бину.
- Булу** (догон) — молитва, посвященная бину.
- Водун** (фон) — божества.
- «**Водяной бык**» (бушмены) — согласно мифологическим представлениям, дождь — бык, который живет в водоеме; всюду, куда он направляется, идет дождь. В мифах рассказывается о похищении девушек «водяным быком».
- Гала** — см. *Н'гала*.
- Гаде** (фон) — младший сын и любимец *Согбо*. Он посылает зигзаги молний, его голос — громовые раскаты. Он делает зло, непослушен и могуществен. Его переносит с неба на землю змея-радуга *Айдо-Хведо*.
- Гбаду** — см. *Фа*.
- Гбвезу** (фон) — сын *Согбо*. Его голос — отдаленные раскаты грома.
- Гбо** (фон) — колдовство, снадобья, магия.
- Гинна** (догон) — большая патрилинейная и патрилокальная семья, основная социальная ячейка у догонов.
- Гину** (догон) — духи, живущие на деревьях. Важнейший из них — *Моуно*.
- Гобо** (догон) — железный крюк, передаваемый предком или духом потомкам; помещается в святилище культа.
- Гу** (фон) — одно из важнейших божеств мифологического пантеона (божество железа, кузнечного дела, войны, орудий, оружия). Пятый сын *Маву-Лиза* (*Маву*). В мифах кузнецов выдвигается в число главных божеств, он участвует в сотворении вместе с *Маву*, творцом и прародителем.
- Гулу** (ганда) — божество неба.
- Да Зоджи** (фон) — глава земного пантеона в дагомейской мифологии. *Да Зоджи* и его жена *Ньохве Анану* — первые близнецы, рожденные *Маву-Лиза*. *Маву* отдает им все богатства и поручает управление землей, повелев им заселить землю. Его называют также *Дада Зоджи*.
- Дада** (йоруба) — бог растительности, произошел от инцеста *Орунгана* с матерью наряду с другими четырнадцатью основными божествами пантеона.

Дада Зоджи — см. *Да Зоджи*.

Дама (догон) — обряды снятия траура.

Деге (догон) — деревянная статуэтка, изображающая *Бину*, переданная им потомкам. Священный предмет, помещаемый в святилище культа.

Дион (догон) — одно из четырех племен, составляющих народ догон (*дион, ару, оно* и *домно*). Обитает на плоскогорье. По преданию, эти племена происходят от сыновей первого предка догонов — *Лебе*. Дион, *Домно* и *Оно* рождены первым сыном *Лебе*. Диону приписывается основная роль в генеалогических мифах: Дион-землекоп раскапывает могилу *Лебе*, чтобы взять с собой останки предка во время миграции из Страны манде.

Долаба (догон) — железные сиденья, на которых сидят и пьют пиво во время празднования *Сиги*.

Доммоло (догон) — деревянный жезл, передаваемый предком или духом потомкам. Священный предмет, хранится в святилище культа.

Домно (догон) — одно из четырех племен, составляющих народ догон (*домно, ару, дион, оно*). Вместе с оно населяет равнинную часть страны. По преданию, эти племена происходят от сыновей *Лебе*. *Дион*, *Домно* и *Оно* рождены первым сыном *Лебе*.

Дуге (догон) — камень, передаваемый предком или духом потомкам, является обязательным священным предметом культа (*Бину*, часто *Лебе*). Жрец культа обычно носит дуге при себе (на шею).

Дьо (фон) — божество атмосферы, воздуха, дыхания. Дьо дает жизнь человеку. Шестой сын *Маву-Лиза* (*Маву*). Его язык — язык людей.

Дья (бамбара) — нематериальный двойник, которым *Пемба* наделил живые существа. Дья, предохраняющий человека от зла, находится в воде, стражем его является хозяин воды *Фаро*.

Имина на (догон) — великая маска, представляющая мифического предка Дионгу Серу, охотника и воина, культу которого служат *олубару*, сановники общества масок *Ава*.

Ирува (джагга) — божество солнца. Его называют также Рува.

Ирунгу (Межозерье) — бог охоты, создал горы, леса, некоторых животных.

Ифа (йоруба) — божество гадания, мудрости, судьбы, занимается в мифологии этого народа особое положение. Ни одного серьезного решения не предпринимали, не посоветовавшись предварительно с жрецом Ифа (ср. Фа в Дагомее).

Ихневмон (бушмены) — внук *Цагна*, сын *Квамманга*.

Ишоко (хадзапи) — демиург, культурный герой. В мифологии этого народа *Ишоко* (Солнце) принадлежит главенствующая роль. Однако в некоторых мифах *Ишоко* действует наравне с другим персонажем — *Хайнэ*. *Ишоко* называют также *Ишойе*.

Иязиги (догон) — пара *Иуругу*, утраченная им женская душа.

Иебан (догон) — дух. См. *Ньенем*.

Ию (фон) — сказочный трикстер, герой юмористических сказок, которому в дагомейской мифологии соответствует мифологический трикстер *Легба*.

Иуругу (догон) — шакал, рожденный Землей от первого совокупления с *Амма*. Утратив свою пару, *Иязиги*, он совершил впоследствии инцест со своей матерью.

Калунга (Западная Африка) — сложный мифологический персонаж, сочетающий черты культурного героя-предка и в меньшей мере грозного божества, громовника (ср. с *Мулунгу*). *Калунга* выпускает первых людей из дерева *Омукуку* (ср. *Омумборомбона*) или из термитника. Другие его имена — *Карунга*, *Ндьямби-Калунга*, *Нджамби-Карунга*.

Кауру (бушмены) — жена *Цагна*, *Даман*. Ее называют также *Хунту*, *Цоти*.

- Квамманга** (бушмены) — муж приемной дочери *Цагна*, дикобраза, отец *Ихневмона*. Другая форма написания имени — Цг'вамманга.
- Кинту** (ганда) — первый предок, культурный герой и обожествляемый царь.
- Лебе** (догон) — первый предок догонов, подвергшийся временной смерти и воскресший в виде змеи. Культ Лебе — один из важнейших, жрецом его является *Огон*, глава догонов.
- Легба** (фон) — божество-трикстер, «толмач богов», седьмой и самый младший сын *Маву*. Обязанностью Легба было посещать все царства, которыми управляли его братья, и давать отчет обо всем происходящем. Поэтому он знает все языки своих братьев, а также язык *Маву*.
- Леза** (народы верхнего и среднего Замбези, Замбии и южного бассейна Конго) — первоначальные представления о громовнике, божестве дождя, осложнены в этом мифологическом персонаже представлениями о сотворении, а также представлениями, связанными с культурными героями-предками. Его называют также *Реза*.
- Лиза** (фон) — согласно одному из вариантов дагомейского мифа о сотворении, сын *Маву*, посланный им на землю, чтобы расчистить леса и научить людей использовать металл — для изготовления орудий, одежды, строительства жилищ. В награду за выполненное поручение *Маву* дал Лиза во владение солнце.
- Маву** — см. *Маву-Лиза*.
- Маву-Лиза** (фон) — глава дагомейского мифологического пантеона, демиург, по-видимому, вытеснил первоначальные представления об *Айдо-Хведо*. Согласно основному варианту дагомейского мифа о сотворении, прародитель и демиург *Маву-Лиза*, как андрогинное божество, порождает все остальные божества мифологического пантеона: близнецов *Да Зоджи* и *Ньохве Анану*, андрогина *Со*, близнецов *Агбе* и *Наете*, *Аже*, *Гу*, *Дьо*, *Легба*. В текстах обычно фигурирует как *Маву*.
- Мвари** (венда, шона) — мифологический персонаж, выступающий как предок и небесное, грозное божество — громовник. Наряду с функцией прародителя, демиурга характеризуется также как мифологический трикстер. В соответствии с высокой организацией общества племен шона, создателей государства Мономотапа, *Мвари* выступает как в значительной степени обожествляемый персонаж, стоит в центре организованного культа, имеет жрецов (наследственное жречество) и посвященных ему жен. Его называют также *Мвали*, *Мнвали*, *Унвали*, *Моари*, *Моали*, *Мнари*.
- Минона** (фон) — богиня женщин, дочь *Гбаду*.
- Моримо** (суто — чвана) — прапредок, первый человек, который вышел из пещеры или тростникового болота. В более поздних записях выступает под влиянием христианских представлений как «небесное божество». Его называют также *Мурино*, *Модимо*, *Молимо*, *Млимо*.
- Моуно** (догон) — важнейший из духов *гину*, который научил людей тайному языку *сиги со*.
- Мугаса** (пигмен) — мифологический персонаж, которого связывают с месяцем, но иногда также с лесом и охотой; демиург (?).
- Мукуру** (гереро) — мифический первопредок, культурный герой, демиург, с ним связывают мифы о сотворении. Согласно мифам, *Мукуру* и его жена вместе с крупным рогатым скотом вышли из священного дерева *Омуборомбонга* (вариант: *Мукуру* повелел людям и животным выйти из дерева).
- Мулунгу** (банту Восточной Африки) — сложный мифологический персонаж, сочетающий черты культурного героя-предка и в меньшей степени грозного божества, громовника. Его называют также *Мурунгу*, *Млунгу*, *Мрунгу*, *Умлунгу*, *Мвунгу*, *Муунгу*, *Мунгу*. Ср. *Калунга*.

- Мури-Мури* (пигмен эфе) — лесной дух, хозяин леса. Ср. с *Торе*.
- Мусо Корони Кундье* (бамбара) — значение имени — «маленькая старушка с белой головой». Первая женщина, сотворенная *Пемба*, породившая вместе с ним растения и животных. За предательство по отношению к *Пемба* была изгнана им. Нарушив порядок создания, она внесла в мир зло, горе и смерть. С ней связывают появление первой менструальной крови, экцизии. Она же научила людей земледелию.
- Наете* (фон) — жена *Агбе*, мать *Афрекете*.
- Нана-Булуку* (фон) — согласно одному из вариантов дагомейского мифа о сотворении, андрогинное божество, породившее близнецов *Маву* и *Лиза*, которым оно уступило господство над созданным царством. *Маву-Луна* управляет ночью, а *Лиза-Солнце* — днем.
- Нгаи* (кикуйю, камба) — громовник, божество дождя. Имя божества заимствовано кикуйю и камба у масаев, однако образ *Нгаи* у масаев намного сложнее, он связан с культом племенного божества бога-воителя. Его называют также *Энг-Аи*.
- Н'гала* (бамбара) — верховное божество. Это имя является видоизменением слова «Аллах». Представление о *Н'гала*, возникшее под влиянием частичной исламизации представлений (начавшейся с XVII в.), вытеснило существовавшее раньше представление о божестве неба, громовнике. Его называют также *Гала*.
- Н'домо* (бамбара) — одно из шести обществ (дьвов), соответствующих различным стадиям посвящения, — *Н'домо*, *Кома*, *Нама*, *Коно*, *Тывара*, *Коре*. *Н'домо* объединяет мальчиков, не прошедших обрезания (от семи до четырнадцати лет). Если *Н'домо* «расчищает путь к знанию», то «высшее знание» дается членам *Коре*.
- Ни* (бамбара) — душа-дыхание, которой *Пемба* наделил все живые существа.
- Номмо* (догон) — дух воды; близнецы *Номмо* были порождены Землей от второго сокоупления с *Амма*. *Номмо* — существа, подобные воде, наполовину люди и наполовину змеи. У них красные глаза и раздвоенные языки, как у пресмыкающихся, гибкие руки без суставов, а их тела зеленые, гладкие, сияющие, как поверхность воды, и покрыты короткими зелеными волокнами — предчувствие будущей растительности земли. У них было по восемь членов, и их число было восемь, которое является символом речи.
- Ньенем* (догон) — дух (на диалекте, принятом в районе Санги). На других диалектах этих духов называют *йебан*.
- Ньохве Анану* (фон) — близнецы *Ньохве* и *Да Зоджи* — первые дети, рожденные *Маву-Лиза* (*Маву*).
- Ньяма* (догон, бамбара) — сверхъестественная сила.
- Ньямбе* (народы Южной и Центральной Африки) — первоначально это божество связывали с представлениями о предках, а впоследствии его имя использовали для обозначения христианского божества. Его называют также *Ндьамби*, *Нзамби*.
- Оба* (йоруба) — богиня реки *Оба*. Вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошла от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Обатала* (йоруба) — божество мифологического пантеона, управляющее небесным сводом и миром. *Обатала* был создан *Олорунмо*. *Обатала* сделал из глины первых людей, он создает ребенка в чреве матери. Его жена — *Одудува*. Белый цвет считается посвященным *Обатала*. «*Оба-ти-ала*» — «Господин белой одежды».
- Обгони* (йоруба) — тайное общество (культ богов земли). Одно из наиболее

- лее значительных наряду с *Эгунгун* и *Оро*. Огбони играло почти исключительно политическую роль (особенно в Ифе). У иджебу и эгба Огбони носит название Ошугбо.
- Огон* (догон) — патриарх, стоящий во главе общества догонов, жрец культа *Лебе*.
- Огун* (йоруба) — одно из важнейших божеств мифологического пантеона, бог железа и войны, покровитель воинов, кузнецов, охотников (как и *Шанго*). Произошел от инцеста *Орунгана* с матерью наряду с другими четырнадцатью основными божествами.
- Одудува* (йоруба) — одна из важнейших богинь мифологического пантеона, жена *Обатала*. От их детей (божества, олицетворявшие землю и воду) произошел *Орунган*. Ее называют также *Одуа*.
- Ойя* (йоруба) — богиня реки Нигер, произошла от инцеста *Орунгана* с матерью вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона.
- Оке* (йоруба) — бог гор, вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошел от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Олокун* (йоруба) — бог (или богиня) моря, одно из древнейших божеств мифологического пантеона. Его жена — *Олоса*.
- Олорун* (йоруба) — «Хозяин неба». Он создал *Обатала*, которому передал управление небесным сводом и миром.
- Олоса* (йоруба) — богиня лагуны Оса, жена *Олокуна*.
- Олубару* (догон) — сановники общества масок — *Ава*. Избираются в каждом роду при церемонии *Сиги*, осуществляемой раз в шестьдесят лет. Олубару служат культу мифического предка *Дионгу Серу*, охотника и воина, представленного Великой маской — *имина на*.
- Омумборомбонга* (гереро) — священное дерево, из которого появились первые люди (иногда отождествляемые с божеством *Мукуру* и его женой) и животные.
- Оно* (догон) — одно из четырех племен, составляющих народ догон (оно, *ару*, *дион* и *домно*). Вместе с *домно* населяет равнинную часть страны. По преданию, эти племена происходят от сыновей первого предка догонов — *Лебе*. *Дион*, *Домно* и *Оно* рождены сыном *Лебе*.
- Ориша* (йоруба) — духи, божества.
- Ориша Око* (йоруба) — божество земледелия, особенно его почитали в *Ибадане*.
- Оро* (йоруба) — тайное общество у йоруба, одно из наиболее значительных наряду с *Огбони* и *Эгунгун*. *Оро*, как и *Эгунгун*, связано с культом предков; в их функции входило также наказание преступников и в особенности обвиняемых в колдовстве. *Оро*, связываемое также и с фаллическим культом, считалось исключительно мужским тайным обществом. Особое значение имело у эгба, иджебу, ойо.
- Орун* (йоруба) — бог солнца, вместе с другими четырнадцатью основными божествами произошел от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Орунган* (йоруба) — божество воздуха, произошел от божества земли и воды, детей *Обатала* и *Одудува*. От инцеста с матерью были рождены пятнадцать основных божеств мифологического пантеона — *Дада*, *Шанго*, *Огун*, *Олокун*, *Олоса*, *Ойя*, *Ошун*, *Оба*, *Ориша Око*, *Ошоши*, *Оке*, *Адже Шалуга*, *Шанкпанна*, *Орун*, *Ошу*.
- Ошоши* (йоруба) — бог охотников, вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошел от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Ошу* (йоруба) — богиня луны, вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошла от инцеста *Орунгана* с матерью.
- Ошумаре* (йоруба) — радуга, слуга *Шанго* (наряду с *Афefe*). *Ошумаре* носит воду с земли во дворец *Шанго*. Согласно другим представле-

ниям, божество радуги Ошумаре — великая змея подземного мира, которая иногда выходит из земли пить воду с неба.

Ошун (йоруба) — богиня реки Ошун, вместе с другими четырнадцатью основными божествами произошла от инцеста *Орунгана* с матерью.

Пегу (догон) — алтарь, освящаемый при основании деревни.

Пемба (бамбара) — демиург. Земное перевоплощение Пемба — *Баланза*, фаллическое дерево, образ его оплодотворяющей мужской силы. С помощью сотворенной им первой женщины — *Мусо Корони* — создал растения и животных. С ним связывают также и появление *Фаро*, духа воды и громовника, к которому в дальнейшем переходит власть.

Пембеле (бамбара) — прямоугольный деревянный брус, называемый «глава вещей» и представляющий *Пемба*.

Ралувимба (венда) — грозное божество (с которым иногда отождествляют *Мвари*), живет в небе, его голос слышен в громе, дожделатель.

Ромб (догон) — ритуальный предмет, издающий гудение, напоминающее стенания старика. Используется наряду с деревянной маской *Альбарга* во время церемонии *Сиги*. Изготавливается обычно из дерева, но и из железа (ромб, отобранный, согласно мифу, догонами у *андумбулу*, был железным). В Санга носит то же название, что и великая маска — *имина на*. Характерен также для бамбара.

Рува (джагга) — солнечное божество, солнце.

Сиги (догон) — осуществляемая раз в шестьдесят лет церемония обновления великой маски *имина на*, культу которой служат *олубару*, сановники общества масок *Ава*.

Сиги со (догон) — язык *Сиги*. Ритуальный язык, на котором *олубару* в ходе похоронных церемоний и обрядов снятия траура — *Дама* произносят тексты, рассказывающие об истории создания вселенной, жизни людей, появлении смерти на земле.

Ср (фон) — андрогинное божество, «Хозяин неба», громовник, глава пантеона грома (ср. с *Шанго*). Известен также как Агболесу («Огромный баран»), он мог принимать вид барана, который является символом громовника. Со — верховный судья. Его дети — *Агбе (?)*, *Аден*, *Аколombe*, *Аджаката*, *Гвезу*, *Акеле*, *Алаза*, *Гбаде*. Со называют иногда *Согбо*, а также *Хевиозо*.

Согбо — см. *Со*.

Сого (догон) — каменный столб или просто камень, которым обозначают место, где останавливался предок или дух; этот камень кладут также в ознаменование какого-либо исторического события. У сого совершают жертвенное приношение, возлияние.

Соголон (мандинго) — чудесная женщина-буйвол, мать эпического героя *Сундьята*. Ее называют также Соголон Кедью, что означает Соголон Горбатая.

Страна манде — мифическая прародина догонов, бамбара и ряда других суданских народов.

Судика-Мбамби (лунда) — архаический тип эпического героя.

Сумаоро (мандинго) — царь сосо, колдун, эпический противник *Сундьяты* в эпосе мандингов. Его называют также Сумангуру.

Сундьята (мандинго) — центральный персонаж героического эпоса, освободитель страны мандингов, победивший царя-колдуна *Сумаоро*. Упоминания о Сундьяте (Мари Джата) встречаются у арабских историков XIV в.

Тана (мандинго) — дух-покровитель, а также табуации и ритуальные запреты (связанные с тотемическими верованиями).

- Телико** (бамбара) — дух воздуха, его появление связывают с *Фаро*, у которого Телико затем хотел отнять власть, но безуспешно.
- Тиге** (догон) — идеома, часто краткое резюме мифа или определенной характерной ситуации мифологического рассказа. Длина тиге варьируется от одного слова до нескольких предложений. Сравнимо с хвалебными именами в фольклоре других народов, например зулу.
- Торе** (пигмен бамбуто) — лесное божество, хозяин леса, с которым связывают церемонии инициации юношей. Его представляют то в человеческом, то в животном облике (леопард, шимпанзе). Ср. с *Мури-Мури*.
- Ункулункулу** (зулу) — мифический первопредок, культурный герой. Выйдя из тростника, Ункулункулу породил первых людей.
- Ухлаканьяна** (зулу) — трикстер зулусского сказочного эпоса.
- Фа** (фон) — божество гадания, имеющее свой культ (ср. с *Ифа*). Согласно варианту мифа, **Фа** (или *Гбаду*), андрогинное божество, рожденное *Маву-Лиза* после близнецов, создавших пантеон моря (*Агбе* и *Наете*), живет на небе на вершине пальмового дерева, откуда видит все, что происходит в царствах моря, земли и неба. У Гбаду шестнадцать глаз, которые по утрам открывает ей *Легба*. Ее дети — *Минона*, Аови, Аби, Дуво, Кити, Агбанукве, Зосе.
- Фаран** (сонгаи) — царь Гао (Сонгаи), центральный персонаж героических преданий, отразивших борьбу племен рыбаков среднего Нигера (сорко — сонгаи), аборигенов страны, с различными племенами завоевателей.
- Фаро** (бамбара) — божество воды, громовник. Его появление связывают с *Пемба*, у которого Фаро в дальнейшем отбирает власть. Победив Пемба, Фаро возобновил создание и реорганизовал вселенную. Он обозначил страны света, установил сезоны и чередование дня и ночи. Он классифицировал животных, растения и людей. С Фаро связывают все атмосферные явления, дух воздуха *Телико* — его порождение. Фаро считается хозяином воды. Он создал рыб и всех водных животных. С ним связывают появление людей. Бозо считают Фаро своим праотцом.
- Хайэ** (хадзапи) — один из основных мифологических персонажей (наряду с *Ишоко*) — демиург, культурный герой. Однако главенствующая роль чаще принадлежит Ишоко, Солнцу.
- Хевиозо* — см. *Со*.
- Хейтси-Эйбип** (готтентоты) — мифологический персонаж, который рисуется как общий предок — податель дождя, дичи, растительности и других благ, но также и как мифологический трикстер. Ср. с Цагном. Его называют также Кабип, Хейсиб, Тсуи Гоаб.
- Цагн** (бушмены) — центральный мифологический персонаж: тотемический культурный герой, демиург, патрон племенных инициаций, но также мифологический трикстер. Другие формы его имени — Ц'агн, Цг'аанг, Цг'ааген. Ср. *Хейтси-Эйбип*.
- Шанго** (йоруба) — бог грома и молнии. Наибольшее развитие культ Шанго получил во внутренних районах Нигерии, особенно в Ойо. Также бог охоты и грабежа. Его слуги — *Афefe* и *Ошумаре*. Наряду с другими четырнадцатью основными божествами произошел от инцеста *Орунгана* с матерью. Ср. с *Хевиозо*.
- Шанкпанна** (йоруба) — бог оспы. Вместе с другими четырнадцатью основными божествами мифологического пантеона произошел от инцеста *Орунгана* с матерью. Его называют также Шопона.

Эгунгун (йоруба) — тайное общество, одно из наиболее значительных наряду с *Огбони* и *Оро*. Эгунгун, как и Оро, связывают с культом предков, в их функции входило также наказание преступников и в особенности обвиняемых в колдовстве. Особое значение имело в Ибадане. Его называют также Эгун.

Элегба (йоруба) — первоначально, по-видимому, фаллическое божество, а впоследствии стал восприниматься как персонификация зла. С ним у йоруба, как и у эве, связывают церемонии инициации. Его называют также Элегбара или Эшу.

УКАЗАТЕЛЬ ИМЕН

- Абрахэмсон Г.** 11, 12
Анкерман Б. А. 8
- Бастид Р.** 12
Бауман Г. 7, 11, 12, 30, 32, 49—51, 54—56, 58, 75—78, 80, 115
Бауман О. 8
Бингер Л. Г. 86
Блик В. Г. 8, 18, 22, 25
Блик Д. 18, 19
Брайант А. Т. 6
Браун 49
Брюн Ж. 86
Бьерре И. 18
- Вандеркемп** 49
Ван дер Стелль 20
Варнек 57
Вернер А. 10, 11, 54, 55, 77, 130, 135
Вильямс 49
- Гане С., де** 86, 123, 190, 192, 195, 196
Гётцен 8
Горжю Ж. 6
Гребнер Ф. 8
Гриоль М. 12, 61, 66, 100, 116, 117, 190, 192, 200, 206
Гутман Б. 6, 7
- Дамман Э.** 8, 49, 54, 57
Даннхольц 76
Дейл А. 42
Делафосс М. 86
Дитерлен Ж. 12, 86, 117, 123, 124, 195—197
Док 9
Дорнан С. 18, 19
- Жюно А.** 6, 8
- Заан Д.** 120, 121
Зелигман 9
- Ирле И.** 6, 57
- Иензен А.** 8
- Калам-Гриоль Ж.** 12
Кениатта Джомо 10, 82, 83
Кёлле С. В. 8
Коллауэй 49
Коль-Ларсен Л. 73
Коппе П. 86
Корневин Р. 108
- Ле Хериссе** 108
Лери М. 12
Лифшиц Д. 12
Лихтенштейн Г. 18
Ллойд Л. 18
Лунео Р. 124
Лушан 9
Лэнг Э. 7, 12
- Малиновский Б.** 10
Мамаду Куяте 153
Мамби Сидибэ 153
Маретт Р. Р. 84
Мейнхоф К. 8, 10, 54, 56
Мелетинский Е. М. 8, 143
Мелланд Ф. 41, 149
Мириманов В. Б. 18
Монтей Ш. 6, 86
Моффат Р. 6, 48
- Ниань Дж. Т.** 153
- Оготеммели (информант)** 61
Ольдерогге Д. А. 9, 10, 13, 153
- Паже А.** 6
Пало-Марти М. 12, 119
Пальм Д. 12
Пассарге С. 18
Петтерсон О. 7, 49, 51, 57
Потехин И. И. 10
- Радин П.** 8
Реклю Э. 86
Рид 53
Ролланд 48
Роск Дж. 6

- Сейдель 8
Сикар Г. 11, 51, 52
Смит Э. 42
Снегирев И. Л. 11, 13
Спенсер Г. 6
Спик Дж. 8
Стоу Дж. 18, 19, 21
Стэнли Г. 70
- Токарев С. А. 13, 18
Токсье Л. 6, 86
Толстов С. П. 8, 10
Томас Л.-В. 124
Тордей Э. 57
Тэгнеус Г. 8, 9, 44
Тэйлор Э. 6
- Финнеган Р. 12
- Фрич Г. 18
Фробениус Л. 9, 10, 153
Фрэзер Дж. 6, 12
- Херсковитс М. 108—111, 116
Хобли Ч. 84
- Шапера И. 18, 19, 25
Шаревская Б. И. 13, 18, 57
Шателен А. 8
Шебеста П. 8, 29—32, 54
Шмидт В. 7, 11, 29, 31
Шпаннаус 9
- Элленбергер В. 18—22, 25
Элленбергер Д. Ф. 20
Эллис А. Б. 104, 106

УКАЗАТЕЛЬ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ И ЭТНИЧЕСКИХ НАЗВАНИЙ

- А**
Абекута 102
Абомей 68, 109
Адо 106
азанде 44
акан 57
акка (пигмеи) 29
акоко (йоруба) 103
Аллада 109, 217
амбо 50, 53, 56, 57
Англия 102
Ангола 18
ару (догон) 59, 60, 62, 119, 193,
195, 196, 200, 208
Арувими, река 32
Ашанти 70, 101
ашанти 33, 125
ауэн (бушмены) 18
- Б**
баканго (пигмеи) 29, 32
бакве (пигмеи) 29
Бакуба (Бушонго) 101
Балуба 101
бамбара 6, 7, 12, 36, 59, 76, 85—87,
94, 95, 116, 117, 121—124, 150,
152, 153, 215
бамбути (пигмеи) 29, 30
банда 44
Бандиагара, горн. массив 34, 59,
60
банту 9—11, 16, 20, 28, 29, 32, 41,
43—45, 47, 50, 53—55, 77, 78, 80,
81, 130, 131, 187
барамбо 44
басуа (пигмеи) 29
Басутоленд 19—21
батва, или бачва, батуа (пигмеи)
9, 29, 32
Бауле, река 85
бахима 9
бвака 44
белла (белле) 150, 151
бемба 80, 81
бена-каниока 128
бена-лулуа 32, 44
бена-мукуни 78, 79
- бени-марунгу 44, 45
Бенин (Эдо) 70, 101, 107
Берег Слоновой Кости 85
Бечуаналенд 18, 72
бинга (пигмеи) 29, 32
биса 78, 80
бобо 76
бозо (сорко) 86—88, 116, 122, 150—
153, 215
буа 44
Буганда 101
Булавайо 52
бунза 44
Бурунди 29, 101
бушмены 15—23, 25, 26, 28—30, 34,
44, 57, 71—73, 127, 143, 161, 177
- В**
Вагаду (Уагаду) 37, 147
Вадаи 101
ван 142, 145, 146
Вайдах 40, 109
вемба 42, 55, 78, 80
венда 15, 41, 43, 47, 50, 52, 69
Верхняя Вольта 94
Виктория, озеро 69
винамванга 78, 80
Вольта Белая, река 76
Вольта Черная, река 76
Восточная Африка 7, 10, 16, 50,
53, 55, 56, 73, 131, 146
- Г**
Габон 29
галла 76, 131
Гана 37, 101
Ганда, древнее госуд. 69
ганда 46, 69
Гао см. Сонган
Гвинейское побережье 57, 102
Гвинея 101
гереро 7, 47, 50, 57, 87, 128
гирьяма 53
гого 53, 55, 56, 77
гомбе 44
готтентоты 8, 15, 16, 25, 73, 130,
131, 184

- Грикваленд 18
 гуси 59, 117
 Гурма 151
 гурма 117, 150
 гурунси 76, 94
- Дагомея 33, 39, 40, 101, 103, 106,
 108, 111—113, 116
 джагга 7, 77
 джекри (йоруба) 103
 дион (догон) 59—62, 119, 190, 195,
 196, 209, 210
 диула 86, 211
 догон 12, 33—36, 43, 59—67, 76, 85,
 94—96, 98, 100, 101, 116—125,
 190, 193, 195, 196, 198, 204, 208,
 212
 доко 44
 домно (догон) 59, 60, 119, 208
- Замбези, река 78, 80
 Замбия 227
- Западная Африка 28, 50, 55, 59,
 66, 68, 70, 85, 102, 103, 106, 107,
 114, 116, 124, 139, 146, 147
 зарамо 53, 54
 зезуру 51, 53
 зулу 7, 41, 43, 47—50, 78, 136, 137,
 186
- Ибадан 103, 106
 ибо 131
 Иджебу 102
 иджебу (йоруба) 103
 ила 41, 42, 44, 55, 56, 78—81, 128,
 135, 141
 илеша (йоруба) 103
 Илорин 102
 Индия 12
 Индонезия 12
 ирамба 45, 56, 75, 76
 иранги 76
 исанзу 75, 76
 итсекири см. джекри
 Итури, река 29, 30
 Ифе (Иле Ифе) 102, 103, 105—108
 ифе (йоруба) 103
 йоруба 33, 102—108, 116, 127, 131,
 143—145
- Каарта 85
 кавирондо 76
 Калахари 18, 19
 камба 7, 45, 53, 55, 81, 83, 84
 Камерун 29, 125
 Канем-Борну 101
 каонде 41, 42, 44, 78—80
 каранга 51, 53, 189
- кассонке 76
 Катукангоньи (Катокангоньи) 58
 ква 77
 ква, семья языков 103
 кваньяма 56
 Кения 53, 65
 Кения (Кере-Ньяга), гора 82, 83
 кере 44
 кикую 7, 55, 68, 81, 83, 84
 Кинангоп (Ньяндару), гора 83
 киндига см. хадзапи
 коба-йеи 80
 койсанская группа языков 15, 16,
 18, 73
 Конго 28—30, 44, 57, 58, 78, 101
 Конго, река 29, 39, 53, 68, 78, 102
 конго 56, 80
 конде 44, 135
 коре-коре 51, 53
 коса 41, 43, 47, 49
 кулиа 76
 кумби 76
 куму-бира 32
 кунг (бушмены) 18
 курума 37
 курумба 94, 116
 кусу 44, 77
- Лагос 102
 ламба 44, 80
 Либерия 142
 Лимпопо-Замбези, междуречье 43,
 51, 68, 101
 локеле 44
 луба 56, 78, 79, 128, 129
 лубаво 78, 79
 луйи 44, 56, 58
 Лунда 101
 лунда 58, 148
 луо 76
- Магонга, гора 70
 макалоло 48
 макуа 53, 55
 Мали 12, 37, 94, 98, 101, 117, 124,
 153
 малинке 36, 76, 85, 86, 116, 117,
 150, 151
 мампруси 144
 мангати 75
 (ма)нгбегу 44
 манде 36, 86, 92, 117, 121—123, 150,
 152, 153
 манде-тан, семья языков 86
 манджиа 44
 мандинги 13, 37, 38, 86, 147, 150,
 153—158
 марка 152

- марунгу 78, 80
 масаи 55, 77, 81, 84
 масарва (бушмены) 21
 Матопо, горы 52
 мбугве 77
 мбунду 56
 медье 44
 Мономотапа 51, 53, 69, 101
 104, 115
 Мило, река 85
 миннанка 36
 мованди 44
 Мозамбик 53
 Мономотапа 51, 53, 69, 101
 Мопти 153
 моси 59, 76, 116, 117, 120, 121, 124,
 206
- намаква 184
 Намиб 18
 нанди 65, 76
 нанкансе 117
 нарон (бушмены) 18, 19
 нбунду 44
 нгала 57
 нгони 53
 ндака (пигмеи) 32
 ндау 51, 53
 ндоробо 84
 Ниани 157
 Нигер, река 59, 85—87, 91, 93, 102,
 104, 107, 116, 150, 152, 215
 Нигерия 102—103
 нилоты 9, 81
 ньика 51, 53
 Ньоро 70
 ньоро 69
 ньямвези 54, 56, 77
 ньянджа 53—55, 78—80, 135
 ньяруанда 44, 69, 104
 ньяса 42, 53, 54, 183
 Ньясаленд 53, 55
- Оба, река 104
 ове (йоруба) 103
 ово (йоруба) 103
 Огове, река 29
 Ойо 102, 105—107, 108
 ойо (йоруба) 103
 ондо (йоруба) 103
 оно (догон) 59, 60, 119, 195, 207,
 208
 Оранжевая река 18, 19, 21
 Оса, лагуна 105, 106
 Ошун, река 104
- паре 76
 педи 128—130
- пель, язык 212
 пигмеи 9, 15, 16, 28—35, 43, 71
 попои 44
- ремба 51, 53
 Родезия 55
 розви 51, 53, 69
 ронга 42, 78, 145
 ротсе 57
 Руанда 29, 69, 101
 рунди 9, 104
- Санга 33, 192—194, 201, 207
 сандаве 16, 44
 сафва 76
 свази 41, 43, 47
 Сегу 85
 сена 53—55
 Сенегал, река 86, 116
 сензи 53
 сенуфо 94
 сомали 131
 Сонгаи 94, 101, 150—153
 сонгаи 94, 149, 150
 сонге 44
 сорко см. бозо
 сосо 37, 153, 155
 суахили 53, 54, 146
 субийя 78, 80, 128
 Судан 86, 101, 102, 117
 Судан Восточный 29
 Судан Западный 59, 68, 130, 153
 Судан Центральный 29
 сукума 76
 сусу 150, 152
 суто 41, 43, 47, 48, 50, 128, 130
- табеле 48
 Табон 39
 тавета 76, 133
 Танзания 16, 53, 73, 80
 тати-масарва 18
 татуру 76
 Томбукту 59, 86
 тиндига, см. хадзапи
 Того 103, 128
 тонга 54, 56, 78
 Торон 85
 тсонга 41, 44
 туареги 94, 150
 тукулер 94
 туру 75
- Уассулу 85
 Уганда 29, 68
 Уньоро 101
 ур-банту, язык 56
 Уэле, река 29, 32

- Фиоте, 44
фипа 56
фон 33, 39, 40, 68, 102, 108, 114,
127, 137, 138, 216
фульбе 59, 62, 94, 103, 148, 150,
197, 198, 212, 215
Фута 148
- хадзапи 16, 21, 73—76
хам-ка-кве (бушмены) 18, 19
хауса 103, 143, 144
хичвары, см. масарва
хунгве 53
- Центральная Африка 28, 57
- чвабо 53
чвана 41, 43, 47, 48
чи 106
чокве 44, 56
- шамбала 53—54
шопа 7, 15, 41, 43, 47, 50, 51, 127
- эве 106, 107, 127
Эгба 102, 107
эгба (йоруба) 103
эдо 131
экити (йоруба) 103
эфе (пигмен) 29—32
Эяси, озеро 16, 73
- Юго-Западная Африка 18, 19, 53,
179
Южная Африка 16, 17, 19—21, 48,
50, 57
Южная Родезия 22
- ягба (йоруба) 103
яо 44, 45, 53, 54

SUMMARY

The work presented is an attempt at a systematic arrangement and analysis of the mythological material belonging to the nations of subsaharan Africa as well as an attempt to elucidate the genetic relationships between the genre categories in narrative folklore.

The mythological ideas of African peoples are both complex and stratified even if taken within one mythological system not to speak of the differentiations found in the course of a comparative approach to the mythological systems of peoples which occupy differing levels in their social and historical development. Our work treats various types of mythologies characteristic of some or other groups among African peoples. In defining the type of the mythological concept we take into account the type and the nature of the central figure around which are cycled the myths and the mythological notions of a given people and which corresponds to a certain level in the process of social development. These can be totemistic or anthropological ancestors, deified chiefs or kings, blacksmiths or personified natural phenomena (masters of thunder, spirits and deities of water, sun gods, etc.) as well as developed religious images functioning as ancestors, demiurges, culture heroes and, finally, mythological tricksters.

A culture hero of the zoomorphic type, a mythical totemistic ancestor (often an eponymous totem, the patron of tribal initiations, the founder of various rites and customs) which, however, does not enjoy the worship due in a cult seems to be the most ancient variety of culture hero.

We encounter its developed version among the Bushmen (the Mantis) most backward socially and historically as well as among the peoples of the Western Sudan (the Spider) many of whom had medieval semi—feudal state formations. As time went on, the zoomorphic culture hero was pushed into the background by more recent mythological concepts concerning ancestors, sky gods, masters of thunder, etc. but at the same time he is often allotted the role of the demiurges' helper, an in-

termediary between the ancestors or the gods and the people, or that of a messenger from the gods to the people, etc.

The myths of those peoples which showed the marks of a social differentiation and especially the mythologies of the African nations which created their state formations already in medieval times (the area between the Limpopo and the Zambezi, the Great Lakes region, the Western Sudan, the Congo basin), all these have as their central mythological figure a deified chief, a ruler or a deified royal ancestor. Quite often this last stands at the head of the whole mythological pantheon whose gods form hierarchical rows according to kinship and function.

The mythology of these peoples has, to a great extent, been socialized. We can cite the case of the Yoruba where mythological notions were used and reshaped by the ruling group taking form within the local society. The city states of the Yoruba had tales and legends of their own connected with the extraction of the ruling dynasty: the Alafin of Oyo, the Oni of Ife, the Oba of Benin, the Alake of Egba, etc. Mythological notions of varying character formed cycles around these rulers and, directed by the official keepers of the tradition, the Arokin, turned into highly original «history» of the states. The mythological characters of the tradition quite often appear radically changed in these historical legends, sometimes keeping, presumably, only the name of the deity.

Quite frequently the deified ancestors of the ruling dynasty received the names of the worshipped archaic gods, they were ascribed the most important acts and feats of these gods but they were regarded solely as temporal kings.

Many nations of Western Africa evolved fully developed mythological systems and a complex mythological symbolism covering a number of areas: ideology, economics and politics. This mythology owes its origins to the institute of priests which was highly developed in Western Africa. The access to this «secondary» mythology was open to a narrow circle of the initiated but these, in their turn, were graded according to the level of their initiation, while only the select few possessed «full» knowledge.

The problem of classifying scientifically the genre categories of African narrative folklore has not yet been solved due to the complex and idiosyncratic nature of the archaic African material as well as to the insufficiently advanced degree of folkloristic investigations. Our study considers three main categories: the animal tale, the fairy-tale and the epic forms. The somewhat arbitrary nature of the boundaries between the genres when we take African material, its non-differentiated

character is expressed, among other things, in the «mythological» trend of African folklore, its close and living connection with mythological concepts. Mythological figures (the culture hero, the «hosts», the spirits and deities) served as the material and the basis in the formation of fairy-tale images: the trickster of the animal tale, the characters of the fairy-tale (the hero, the «helper», the «giver») and finally of the epic hero and his epic adversaries. Correspondingly, many mythological plots and motifs in their more or less transformed varieties can be found in fairy-tales and legends. This genetic connection between the genres, common to world folklore, can be clearly and definitely traced on African material owing to its stage-determined stratification and the presence of numerous intermediary forms from the archaic to the more recent.

The animal tale belongs, no doubt, to the most ancient forms of narrative folklore while the African animal tale represents the most archaic variety of the genre. The genesis of the main hero in the animal tale leads to the chief figure of primitive folklore—the culture hero. First ancestor and demiurge, the teacher of the first people—the culture hero is characterized, alongside important mythological deeds (the creation of the world, of the animals, the introduction of rites and institutions, etc.) by being a mythological trickster. In archaic folklore all these functions converge on one figure, e. g. Mantis (Cagn, Kaggen) the culture hero of the Bushmen myth, represents such a synthetic image. Mwari, the first ancestor, demiurge and master of thunder in Shona mythology, has, according to some of the myths, certain trickster features though, it seems, fewer than Mantis. This is understandable because Mwari with his cult, priests, etc. was, religiously, more «advanced» than Mantis. Further development of religion and mythology makes impossible such a combination of functions characterizing the archaic type of mythology. In fully developed polytheistic pantheons all the functions of the archaic culture hero are divided between different deities. Accordingly, the trickster function is given to a specific mythological figure. Legba, Elegba (Elegbara) or Eshu in the Fōn, Yoruba and Ewe mythologies provide examples of such a divine trickster.

Later on the trickster figure moves, almost everywhere, from mythology to the animal fairy epic which gained wide currency among African peoples and represents the classical type of this universal folklore genre. The animal epic, after a time, becomes the basis of the anecdotal, humorous tale whose hero, a sly deceiver, uses tricks analogous to those encountered in the motifs and plots of the animal tale.

The fairy-tale which is a relatively late folklore category

did not reach in Africa the same full and definite expression as the animal tale. Compared with the European fairy-tale which represents the classical variety of this genre, the African fairy-tale gives us its most archaic form. This fact determines the nature of the main hero and of the secondary characters as well as the plot structure common to the African fairy-tale. The main hero is not yet the fully typical hero of the fairy-tale, he is active, self-reliant, endowed with magic qualities, etc. (all this makes him similar to the mythological figures), while in the classical fairy-tale the hero's functions are more limited, and, to a great extent, connected with the corresponding functions of the secondary characters: the «helpers», the «givers», etc. The African fairy-tale in many of the details preserves its ties with mythological notions which sometimes makes it possible to trace the genesis of the fairy-tale images, the ways of the genre formation and of its specific traits as well as the evolvement of magic symbolism.

The genre of the epic which requires a relatively high level of social development, the processes of ethnic consolidation and state formation is common to only some of the African peoples. The epic is best developed e. g. in the folklore of West Africa (the Mandingo epic, the Songai tales, etc.) but such folklore forms as, for instance, the heroic tale, where one can trace the features of the epic genre, are to be found among many peoples of Africa.

СОДЕРЖАНИЕ

От редколлегии	5
Введение	6
Часть первая. Мифология	14
Глава I. Тотемические предки как древнейший тип культурного героя. Тотемические представления и их модификация	14
Глава II. Антропоморфные предки в роли центрального мифологического персонажа — демиурга, прародителя, культурного героя. Культ предков и его модификация — обожествляемые предки вождей, царей	46
Глава III. Мифологические персонификации явлений природы — божества луны, солнца, небесные божества, громовники, божества воды — в роли демиургов, прародителей, культурных героев	71
Глава IV. Политеистические пантеоны, сложные системы мифологических представлений, мифологическая символика	101
Часть вторая. Жанровые категории повествовательного фольклора народов Африки южнее Сахары и их связь с мифологическими представлениями	126
Животная сказка	126
Волшебная сказка	141
Эпические формы	147

ПРИЛОЖЕНИЯ

Тексты	161
I. Тексты бушменов	
1. Ггону-Тсацоу, сын Цагна, бабуины и Цагн	161
2. Как Цагн превратился в антилопу	164
3. Как Цагн сделал антилопу	168
4. Цагн и птица Коротвитен	172
5. Цагн уводит чужих овец	175
6. Цагн и слоны	178
7. Ящерица, мыши и Цагн	181
II. Текст ньяса	
8. История Тангалимилинго	183
III. Тексты готтентотов	
9. Хейтси-Эйбип	184
IV. Тексты зулу	
10. Мифы об Ункулункулу	186
V. Текст каранга	
11. Как Мвари получил быка	189

VI. Тексты догон	
12. Миф о Бину Тирé (Верхний Огол)	190
13. Миф о Бину Номмо (Санги)	192
14. Миф о Бину Асамма (Гоголи, Нижняя Санга)	193
15. Миграции	194
16. Открытие волокон одной женщиной андумбулу	198
17. Открытие масок одной женщиной	200
18. Обучение людей тайному языку	201
19. Появление смерти у андумбулу и введение <i>Сиги</i>	203
20. Появление смерти среди людей и введение <i>Сиги</i>	204
21. Амма приносит на землю смерть	205
22. Как была основана деревня Сагуру (район Гимини)	207
23. Как была оставлена деревня Дуна Пей (племя оно)	207
24. История Аунно	208
25. История Якулло Бассима (племя дион)	209
26. Бог посещает людей	212
27. Введение земледелия	213
VII. Текст бамбара	
28. О появлении первого <i>ромба</i>	215
VIII. Текст пёль	
29. О происхождении духов Фаро	215
IX. Текст фон	
30. О происхождении Агазу	216
Библиография	218
Глоссарий	224
Указатель имен	233
Указатель географических и этнических названий	235
Summary	239

Елена Семеновна Котляр

МИФ И СКАЗКА АФРИКИ

*Утверждено к печати
Институтом мировой литературы
им. А. М. Горького*

Редактор *Л. М. Кроткова*
Младший редактор *Г. А. Бурова*
Художник *Л. С. Эрман*
Художественный редактор *И. Р. Бескин*
Технический редактор *М. В. Погоскина*
Корректор *Л. И. Письман*

Сдано в набор 9/VIII-1974 г. Подписано к печати
9/IV-1975 г. А-11825. Формат 60×90^{1/16}. Бум. № 2
Печ. л. 15,5+0,25 п. л. вкл. Уч.-изд. л. 15,75. Ти-
раж 5000 экз. Изд. № 3498. Зак. № 694. Цена 95 коп.

Главная редакция восточной литературы
Москва, Центр, Армянский пер., 2

3-я типография издательства «Наука»
Москва Б-143. Открытое шоссе. 28.

ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ВОСТОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
ИЗДАТЕЛЬСТВА «НАУКА»

*Готовятся к изданию книги серии
«Исследования по фольклору и мифологии Востока»*

Вирсаладзе Е. Б. Грузинский охотничий миф и поэзия.
25 л.

Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. 24 л.

Невелева С. Л. Мифология древнеиндийского текста. 10 л.

Пропп В. Я. Фольклор и действительность. Избранные статьи. 20 л.

ЗАКАЗЫ НА КНИГИ ПРИНИМАЮТСЯ ВСЕМИ МАГАЗИНАМИ КНИГОТОРГОВ
И «АКАДЕМКНИГА», А ТАКЖЕ ПО АДРЕСУ: 117463, МОСКВА В-463,
МИЧУРИНСКИЙ ПРОСПЕКТ, 12, МАГАЗИН № 3 («КНИГА — ПОЧТОЙ»)
«АКАДЕМКНИГА».

ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ВОСТОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
ИЗДАТЕЛЬСТВА «НАУКА»

Выйдут в 1975 г.

Культура древнего Египта. 28 л.

Культура древней Индии. 27 л.

Темкин Э. Н. Мировоззрение Бхамахи. 8,75 л.

ЗАКАЗЫ НА КНИГИ ПРИНИМАЮТСЯ ВСЕМИ МАГАЗИНАМИ КНИГОТОРГОВ
И «АКАДЕМКНИГА», А ТАКЖЕ ПО АДРЕСУ: 117463, МОСКВА В-463,
МИЧУРИНСКИЙ ПРОСПЕКТ, 12, МАГАЗИН № 3 («КНИГА — ПОЧТОЙ»)
«АКАДЕМКНИГА».

