

пится сквозь другое. В песнях о богах смех имплицитно заложен в нуминозном.

Подчеркну еще раз: разумеется, необходимо видеть различие между возникновением и бытованием «Перебранки Локи» в языческую эпоху и ее «реликтовым» существованием в христианский период. В раннее время насмешка лишь укрепляла авторитет богов, в более поздний период она могла приобрести противоположную функцию: смех стал релятивировать богов, делать веру в них (в языческом смысле, как «доверие к ним») сомнительной, развенчивать старых богов. Но следовало бы остерегаться переноса этой поздней стадии в более раннее время и толковать замысел «Перебранки Локи» изначально как «критику богов».

* * *

Для истолкования комики богов в песнях «Старшей Эдды» нам потребовались такие понятия, как «перевертывание», «карнавал», «игра». Игровое начало, действительно, занимает в них весьма значительное место¹⁹. Симптоматично, что важнейшие сведения о возникновении и устройстве мира, об его функционировании подаются в этих песнях нередко в форме загадывания и разгадывания загадок. Таков был широко распространенный способ приобретения и закрепления знания в древних культурах.

Таковы «Речи Вафтруднира», в которых в знаниях состязаются Один и великан Вафтруднир, поочередно задающие и отвечающие друг другу на вопросы; ставкой в этой игре в знания является жизнь: проигравший обречен на гибель. Несмотря на то, что Вафтруднир — мудрейший из исполинов, обладающий «древними познаниями», он не может одолеть Одина, скрывающегося в этом споре под именем Гагграда, ибо не в состоянии ответить на его заключительный вопрос: что поведал Бальдру Один, когда мертвый сын его лежал на погребальном костре?

Нечто подобное находим мы и в «Речах Альвиса». Всезнающий карлик (Alviss и означает «всё ведающий», «всемудрый»), захваченный врасплох Тором, к дочери которого он посватался в его отсутствие, вынужден отвечать на вопросы Тора о том, какие имена носят земля, небо, месяц, солнце, туча, ветер, затишье, море, огонь, лес, ночь, нивы, пиво в разных мирах: у людей, у асов, ванов, у альвов, ётунов, карликов и в Хель. Тор обещает Альвису, что он получит его дочь в жены, коль сможет поведать ему истину о каждом из этих миров. Сообщение имен и названий — важная составная часть получения знаний. Сам Тор, однако, вряд ли нуждается в этих «древних сведениях»: он хитростью задержал карлика в доме до тех пор, пока не застиг его восход солнца, при свете которого он превращается в камень²⁰.

При всех отличиях от «Речей Вафтруднира» (там — состязание в познаниях, здесь — одностороннее их изложение Альвисом), между обеими песнями налицо и существенное сходство: игровое сообщение знания, важного для освоения мира. Ибо тот, кто знает имя, способен подчинить себе его носителя, не потому ли столь часто в песнях имена табуированы? Как видим, изложение мифологических сведений было, с точки зрения древних, делом очень серьезным. И вместе с тем в этих же песнях явно выражено, пронизывает их игровое начало, плутовство, обман, своего рода комизм положений.

В «Младшей Эдде» Снорри Стурлусона древняя народная мудрость прошла уже сквозь призму восприятия образованного исландца, поэтому

¹⁹ На огромную роль игрового начала в истории культуры особое внимание, как известно, давно уже обратил И. Хейзинга: *J. Huizinga. Homo ludens. A Study of the Play Element in Culture.* London, 1970 (1-е изд., 1938). Об игровом принципе в «Старшей Эдде» и в «Младшей Эдде» см. с. 131 сл., 153 сл., 157, 160.

²⁰ См. толкование этой песни: *Klingenberg H. Alvissmal. Das Lied vom überweisen Zwerg.* — «Germanisch-romanische Monatsschrift». N. F., Bd. XVII, H. 2, 1967.