

Шумеро-аккадская мифология

шумеро-аккадская мифология, мифология народов, населявших в древности долины рек Тигр и Евфрат (Двуречье, Месопотамию, или Междуречье), — шумеров и аккадцев (вавилонян и ассирийцев, языком которых был аккадский). История формирования и развития мифологических представлений прослеживается на материалах изобразительного искусства приблизительно с сер. 6-го тысячелетия до н. э., а по письменным источникам — с начала 3-го тысячелетия. Шумерская мифология.

Шумерийцы — племена неизвестного происхождения, в конце 4-го тысячелетия до н. э. освоили долину Тигра и Евфрата и образовали первые в Двуречье города-государства. Шумерский период истории Двуречья охватывает около полутора тысяч лет, он завершается в конце 3 — начале 2-го тысячелетия до н. э. так называемой III династией города Ура и династиями Исина и Ларсы, из которых последняя была уже только частично шумерской.

Ко времени образования первых шумерских городов-государств, видимо, сформировалось представление об антропоморфном божестве. Божества — покровители общины являлись в первую очередь олицетворением творящих и производящих сил природы, с которыми соединяются представления о власти военного вождя племени-общины, совмещающей (сначала нерегулярно) с функциями верховного жреца.

Из первых письменных источников (самые ранние пиктографические тексты так называемого периода Урук III — Джемдет-Наср датируются концом 4 — началом 3-го тысячелетия) известны имена (или символы) богов Инан-ны, Энлиля и др., а со времени так называемого периода Абу-Салябиха (поселения близ Ниппура) и Фары (Шуруппака) XXVII—XXVI вв. — теофорные имена и наиболее древний список богов (так называемый «список А»). Самые ранние собственно мифологические литературные тексты — гимны богам, списки пословиц, изложение некоторых мифов (например, об Энлиле) восходят также к периоду Фары и происходят из раскопок Фары и Абу-Салябиха.

От времени правления лагашского правителя Гудеи (около XXII в. до н. э.) дошли строительные надписи, дающие важный материал, касающийся культа и мифологии

(описание обновления главного храма города Лагаш Энинну – «храма пятидесяти» для Нингирсу, бога-покровителя города). Но главная масса шумерских текстов мифологического содержания (литературных, учебных, собственно мифологических и др., так или иначе связанных с мифом) относится к концу 3 – началу 2-го тысячелетия, к так называемому старовавилонскому периоду – времени, когда шумерский язык уже вымирал, но вавилонская традиция ещё сохранила систему преподавания на нём.

Таким образом, ко времени появления письменности в Двуречье (конец 4-го тысячелетия до н. э.) здесь зафиксирована определённая система мифологических представлений. Но в каждом городе-государстве сохранялись свои божества и герои, циклы мифов и своя жреческая традиция.

До конца 3-го тысячелетия до н. э. не было единого систематизированного пантеона, хотя имелось несколько общешумерских божеств: Энлиль, «владыка воздуха», «царь богов и людей», бог города Ниппур, центра древнейшего шумерского племенного союза; Энки, владыка подземных пресных вод и мирового океана (позднее и божество мудрости), главный бог города Эреду(г), древнейшего культурного центра Шумера; Ан, бог неба, и Инанна, богиня войны и плотской любви, божества города Урук, возвысившегося в конце 4 – начале 3-го тысячелетия до н. э.; Нанна, лунный бог, почитавшийся в Уре; бог-воитель Нингирсу, чтившийся в Лагаше (этот бог позднее отождествлялся с лагашским Нинуртой), и др. Древнейший список богов из Фары (около XXVI в. до н. э.) выделяет шесть верховных богов раннешумерского пантеона: Энлиль, Ан, Инанна, Энки, Нанна и солнечный бог Уту. Древние шумерские божества, в том числе и астральные боги, сохраняли функцию божества плодородия, которое мыслилось как бог-покровитель отдельной общины.

Один из наиболее типичных образов – образ богини-матери (в иконографии с ней иногда связывают изображения женщины с ребёнком на руках), которая почиталась под разными именами: Дамгаль-нуна, Нинхурсаг, Нинмах (Мах), Нин-ту, Мама, Мами. Аккадские варианты образа богини-матери – Белетили («владычица богов»), та же Мами (имеющая в аккадских текстах эпитет «помогающая при родах») и Аруру – создательница людей в ассирийских и нововавилонских мифах, а в эпосе о Гильгамеше – «дикого» человека (символ первочеловека) Энкиду.

Не исключено, что с образом богини-матери связаны и богини-покровительницы городов: так, шумерские богини Бау и Гатумдуг также носят эпитеты «мать», «мать всех городов». В мифах о богах плодородия прослеживается тесная связь мифа с культом. В культовых песнях из Ура (конец 3-го тысячелетия до н. э.) говорится о любви жрицы

«лукур» (одна из значительных жреческих категорий) к царю Шу-Суэну и подчёркивается священный и официальный характер их соединения.

Гимны обожествлённым царям III династии Ура и I династии Исина также показывают, что между царём (одновременно и верховным жрецом «эном») и верховной жрицей ежегодно совершался обряд священного брака, в котором царь представлял воплощение бога-пастуха Думузи, а жрица — богини Инанны. Содержание произведений (составляющих единый цикл «Инанна — Думузи») включает в себя мотивы ухаживания и свадьбы героев-богов, нисхождения богини в подземное царство («страну без возврата») и замену её героем, гибели героя и плача по нему и возвращения (на ограниченное время, но, видимо, периодически) героя на землю (изложение мифов см. в статье Инанна).

Все произведения цикла оказываются преддверием драмы-действия, составлявшей основу ритуала и образно воплощавшей метафору «жизнь — смерть — жизнь». Многочисленность вариантов мифа, равно как и образов уходящих (гибнущих) и возвращающихся божеств (каким в данном случае выступает Думузи), связана, как и в случае с богиней-матерью, с разъединённостью шумерских общин и с самой метафорой «жизнь — смерть — жизнь», всё время меняющей свой облик, но постоянной и неизменной в своём обновлении.

Более специфична идея замены, лейтмотивом проходящая через все мифы, связанные со спуском в подземное царство. В мифе об Энлиле и Нинлиль в роли умирающего (уходящего) и воскресающего (возвращающегося) божества выступает покровитель общины Ниппура владыка воздуха Энлиль, силой овладевший Нинлиль, изгнанный за это богами в подземный мир, но сумевший его покинуть, оставив вместо себя, жены и сына «заместителей».

По форме требование «за голову — голову» выглядит юридической уловкой, попыткой обойти закон, незыблемый для любого, кто вошёл в «страну без возврата». Но в нём звучит и идея некоего равновесия, стремления к гармонии между миром живых и мёртвых.

В аккадском тексте о нисхождении Иштар (соответствует шумерской Инанне), равно как и в аккадском же эпосе об Эрре, боге чумы, эта идея сформулирована более отчётливо: Иштар перед воротами «страны без возврата» грозит в случае, если её не впустят,

«выпустить мертвецов, поедающих живых», и тогда «более живых умножатся мёртвые», и угроза действует. Мифы, имеющие отношение к культу плодородия, дают сведения о представлениях шумерийцев о подземном царстве. О местонахождении подземного царства (шумер.

Кур, Ки-галь, Эден, Иригаль, Арали, вторичное название — кур-ну-ги, «страна без возврата»; аккадские параллели к этим терминам — эрцету, церу) чёткого представления нет. Туда не только спускаются, но и «проваливаются»; границей подземного царства служит подземная река, через которую переправляет перевозчик.

Попадающие в преисподнюю проходят через семь ворот подземного мира, где их встречает главный привратник Нети. Участь мёртвых под землёй тяжела. Хлеб их горек (иногда это нечистоты), вода солона (питьём могут служить и помои).

Подземный мир тёмный, полон пыли, его обитатели, «как птицы, одеты одеждою крыльев». Представления о «ниве душ» нет, как нет и сведений о суде мёртвых, где судили бы по поведению в жизни и по правилам морали.

Сносной жизни (чистой питьевой воды, покоя) удостоиваются души, по которым был исполнен погребальный обряд и принесены жертвы, а также павшие в бою и многодетные. Судьи подземного мира, ануннаки, сидящие перед Эрешкигаль, владицей подземного царства, выносят только смертные приговоры.

Имена мёртвых заносит в свою таблицу женщина-писец подземного царства Гештинанна (у аккадцев — Белет-цери). В числе предков — жителей подземного мира — многие легендарные герои и исторические деятели, например Гильгамеш, бог Сумукан, основатель III династии Ура Ур-Намму.

Непогребённые души мёртвых возвращаются на землю и приносят беду, погребённые переправляются через «реку, которая отделяет от людей» и является границей между миром живых и миром мёртвых. Реку пересекает лодка с перевозчиком подземного мира Ур-Шанаби или демоном Хумут-Табалом. Собственно космогонические шумерские мифы неизвестны.

В тексте «Гильгамеш, Энкиду и подземный мир» говорится, что некие события происходили в то время, «когда небеса отделились от земли, когда Ан забрал себе небо, а Энлиль землю, когда Эрешкигаль подарили Куру». В мифе о мотыге и топоре говорится, что землю от небес отделил Энлиль, миф о Лахар и Ашнан, богинях скота и зерна, описывает ещё слитное состояние земли и небес («гора небес и земли»), которым, по всей видимости, ведал Ан.

Миф «Энки и Нинхурсаг» рассказывает об острове Тильмун как о первозданном рае. О сотворении людей дошло несколько мифов, но полностью самостоятелен из них лишь один – об Энки и Нинмах. Энки и Нинмах лепят человека из глины Абзу, подземного мирового океана, и привлекают к процессу создания богиню Намму – «мать, давшую жизнь всем богам».

Цель создания человека – трудиться на богов: обрабатывать землю, пасти скот, собирать плоды, кормить богов своими жертвами. Когда человек изготовлен, боги определяют ему судьбу и устраивают по этому случаю пир.

На пиру захмелевшие Энки и Нинмах начинают снова лепить людей, но у них получаются уроды: женщина, неспособная рожать, существо, лишённое пола, и т. д. В мифе о богинях скота и зерна необходимость создания человека объясняется тем, что появившиеся до него боги ануннаки не умеют вести никакого хозяйства. Неоднократно проскальзывает представление, что раньше люди росли под землёй, как трава.

В мифе о мотыге Энлиль проделывает мотыгой дыру в земле и оттуда выходят люди. Этот же мотив звучит во введении к гимну городу Эреду(г). Много мифов посвящено созданию и рождению богов. Широко представлены в шумерской мифологии культурные герои.

Творцами-демиургами выступают в основном Энлиль и Энки. Согласно разным текстам богиня Нин-каси – зачинательница пивоварения, богиня Утту – ткацкого ремесла, Энлиль – создатель колеса, зерна; садоводство – изобретение садовника Шукалитудды.

Некий архаический царь Энмедуранки объявляется изобретателем разных форм предсказания будущего, в том числе предсказаний при помощи излияния масла.

Изобретатель арфы – некий Нингаль-Папригаль, эпические герои Энмеркар и Гильгамеш – создатели градостроения, а Энмеркар – ещё и письменности. Эсхатологическая линия (хотя и не в прямом смысле слова) отражена в мифах о потопе (см. в статье Зиусудра) и о «гневе Инанны». В шумерской мифологии сохранилось крайне мало рассказов о борьбе богов с чудовищами, уничтожении стихийных сил и т. д. [пока известно только два таких сказания – о борьбе бога Нинурты (вариант – Нингир-су) со злым демоном Асагом и о борьбе богини Инанны с чудовищем Эбих].

Такие сражения в большинстве случаев – удел героической личности, обожествлённого царя, тогда как большинство деяний богов связано с их ролью божеств плодородия (наиболее архаичный момент) и носителей культуры (наиболее поздний момент). Функциональной амбивалентности образа соответствует внешняя характеристика персонажей: эти всемогущие, всемогущие боги, творцы всего живого на земле, злы, грубы, жестоки, их решения часто объясняются капризами, пьянством, распущенностью, в их облике могут быть подчёркнуты бытовые непривлекательные черты (грязь под ногтями, выкрашенными в красный цвет, у Энки, растрёпанные волосы Эрешкигаль и т. д.).

Разнообразна и степень активности и пассивности каждого божества. Так, наиболее живыми оказываются Инанна, Энки, Нинхурсаг, Думузи, некоторые второстепенные божества. Самый пассивный бог – «отец богов» Ан.

Образы Энки, Инанны и отчасти Энлиля сопоставимы с образами богов-демиургов, «носителей культуры», в чьих характеристиках подчёркиваются элементы комизма, богами первобытных культов, живущими на земле, среди людей, чей культ и вытесняет культ «высшего существа». Но при этом никаких следов «тео-магии» – борьбы старых и новых поколений богов – в шумерской мифологии не обнаружено.

Один канонический текст старовавилонского времени начинается с перечисления 50 пар богов, предшествовавших Ану: их имена образованы по схеме: «владыка (владычица) того-то». Среди них назван один из древнейших, судя по некоторым данным, богов Энмешарра («господин всех ме»).

Из источника ещё более позднего времени (новоассирийского заклинания 1-го тысячелетия до н. э.) мы узнаём, что Энмешарра – «тот, кто передал Ану и Энлилю

скипетр и господство». В шумерской мифологии это божество хтоническое, но нет никаких свидетельств, что в подземное царство Энмешарра был низвергнут насильственно. Из героических сказаний до нас дошли только сказания урукского цикла.

Героями сказаний являются три правивших последовательно царя Урука: Энмеркар, сын Мескингашера, легендарного основателя I династии Урука (XXVII–XXVI вв. до н. э.; по преданию, династия вела своё начало от бога солнца Уту, чьим сыном считался Мескин-гашер); Лугальбанда, четвёртый правитель династии, отец (а возможно, родовой бог) Гильгамеша, наиболее популярного героя шумерской и аккадской литературы. Единой для произведений урукского цикла внешней линией является тема связей Урука с окружающим миром и мотив странствия (путешествия) героев. Тема путешествия героя в чужеземную страну и испытание его моральной и физической силы в соединении с мотивами волшебных даров и волшебного помощника не только показывает степень мифологизации произведения, составленного как героико-исторический памятник, но позволяет вскрыть и стадильно ранние мотивы, связанные с обрядами инициации.

Связь этих мотивов в произведениях, последовательность чисто мифологического уровня изложения сближает шумерские памятники с волшебной сказкой. В ранних списках богов из Фары герои Лугальбанда и Гильгамеш приписаны к богам; в более поздних текстах они появляются как боги подземного мира. Между тем в эпосе урукского цикла Гильгамеш, Лугальбанда, Энмеркар, хотя и обладают мифозэпическими и сказочными чертами, выступают как реальные цари – правители Урука.

Их имена фигурируют и в так называемом «царском списке», составленном в период III династии Ура (видимо, около 2100 до н. э.) (все династии, упомянутые в списке, делятся на «допотопные» и правившие «после потопа», царям, особенно допотопного периода, приписывается мифическое число лет правления: Мескингашеру, основателю династии Урука, «сыну бога солнца», 325 лет, Энмеркару 420 лет, Гильгамешу, который назван сыном демона лилу, 126 лет). Эпическая и внеэпическая традиция Двуречья имеет, таким образом, единое общее направление – представление об историчности главных мифозэпических героев.

Можно допустить, что Лугальбанда и Гильгамеш были обожествлены посмертно, как герои. Иначе обстояло дело с начала староаккадского периода. Первым правителем, объявившим себя ещё при жизни «богом-покровителем Аккада», был аккадский царь XXIII в. до н. э.

Нарам-Суэн; в период III династии Ура культовое почитание правителя достигло апогея. Характерное для многих мифологических систем развитие эпической традиции из мифов о культурных героях на шумерской почве, как правило, не имело места. Мифы о богах-изобретателях представляли собой в основном сравнительно поздние произведения.

Эти мифы не столько коренились в традиции или исторической памяти народа, сколько были разработаны методами концептуального спекулятивного мышления, что видно из искусственного образования имён многих второстепенных богов — «деятелей культуры», являющихся деификацией какой-либо функции. Но и тема, разрабатываемая в мифологических эпосах, в большинстве случаев актуальна, несёт определённые идеологические установки, хотя в основу могло быть положено древнее традиционное действо.

Характерной актуализацией древних форм (в частности, традиционного мотива путешествия) выглядит и нередко встречающийся в шумерских мифологических текстах мотив путешествия бога к другому, высшему, божеству за благословением (мифы об Инанне и ме, о путешествии Энки к Энлилю после постройки его города, о путешествии лунного бога Нанны в Ниппур к Энлилю, своему божественному отцу, за благословением). Период III династии Ура, время, от которого дошла большая часть письменных мифологических источников, — это период выработки идеологии царской власти в наиболее законченной в шумерской истории форме. Поскольку миф оставался господствующей и наиболее «организованной» областью общественного сознания, ведущей формой мышления, постольку именно через миф утверждались соответствующие идеи.

Поэтому не случайно, что большинство текстов относится к одной группе — ниппурскому канону, составленному жрецами III династии Ура, а основные центры, чаще всего упоминаемые в мифах: Эреду(г), Урук, Ур, тяготевшие к Ниппуру как традиционному месту общешумерского культа. «Псевдо-миф», миф-концепцию (а не традиционную композицию) представляет собой и миф, объясняющий появление в Двуречье семитских племён амореев и дающий этиологию их ассимиляции в обществе, — миф о боге Марту (само имя бога — деификация шумерского названия западносемитских кочевников). Миф, лежащий в основе текста, не разрабатывал древнюю традицию, а был взят из исторической реальности.

Но и следы общеисторической концепции — представления об эволюции человечества от дикости к цивилизации (нашедшего отражение — уже на аккадском материале — в

истории «дикого человека» Энкиду в аккадском эпосе о Гильгамеше) проступают сквозь «актуальную» концепцию мифа. После падения в конце 3-го тысячелетия до н. э. под натиском амореев и эламитов III династии Ура почти все правящие династии отдельных городов-государств Двуречья оказались аморейскими; возвышается Вавилон с аморейской династией (старовавилонский период).

Однако в культуре Двуречья соприкосновение с аморейскими племенами почти не оставило следа. Аккадская (вавилонно-ассирийская) мифология. С глубокой древности восточные семиты — аккадцы, занимавшие северную часть нижнего Двуречья, были соседями шумерийцев и находились под сильным шумерским влиянием.

Во 2-й половине 3-го тысячелетия до н. э. аккадцы утверждают и на юге Двуречья, чему способствовало объединение Двуречья правителем города Аккад Саргоном Древним в «царство Шумера и Аккада» (позднее, с возвышением Вавилона, эта территория стала называться Вавилонией). История Двуречья во 2-м тысячелетии до н. э. — это уже история семитских народов.

Однако слияние шумерского и аккадского народов происходило постепенно, вытеснение шумерского языка аккадским (вавилонно-ассирийским) не означало полного уничтожения шумерской культуры и замены её новой, семитской. Ни одного раннего чисто семитского культа на территории Двуречья до сих пор не обнаружено. Все известные нам аккадские боги — шумерского происхождения или с давних пор отождествлены с шумерскими.

Так, аккадский бог солнца Шамаш отождествился с шумерским Уту, богиня Иштар — с Инанной и рядом других шумерских богинь, бог бури Адад — с Ишкурром и т. д. Бог Энлиль получает семитский эпитет Бел, «владыка». С возвышением Вавилона всё большую роль начинает играть главный бог этого города Мардук, но и это имя по своему происхождению шумерское. Аккадские мифологические тексты старовавилонского времени известны гораздо меньше, чем шумерские; ни один текст не дошёл полностью.

Все главные источники по аккадской мифологии относятся ко 2-1-му тысячелетию до н. э., то есть ко времени после старовавилонского периода. Если о шумерской космогонии и теогонии сохранились весьма отрывочные сведения, то вавилонское космогоническое учение представлено большой космогонической поэмой-эпосом «Энума элиш» (по первым словам поэмы — «Когда вверху»); наиболее ранняя версия датируется началом X

в. до н. э.). Поэма отводит главную роль в сотворении мира Мардуку, который постепенно занимает главное место в пантеоне 2-го тысячелетия, а к концу старовавилонского периода получает всеобщее признание и вне Вавилона (изложение космогонического мифа см. в статье Абзу и Мардук). В сравнении с шумерскими представлениями о мироздании новым в космогонической части поэмы является представление о последовательных поколениях богов, из которых каждое превосходит предыдущее, о теомехии — сражении старых и новых богов и унифицирование многих божественных образов созидателей в один.

Идея поэмы — в оправдании возвеличивания Мардука, цель создания её — доказать и показать, что Мардук — прямой и законный наследник древних могучих сил, в том числе и шумерских божеств. «Исконные» шумерские боги оказываются при этом молодыми наследниками более древних сил, которые они сокрушают. Он получает власть не только на основании законной преемственности, но и по праву сильнейшего, поэтому тема борьбы и насильственного свержения древних сил является лейтмотивом сказания.

Черты Энки-Эйя, как и других богов, перенесены на Мардука, но Эйя делается отцом «владыки богов» и его советником. В ашшурской версии поэмы (конец 2-го тысячелетия до н. э.) Мардука заменяет Ашшур, главный бог города Ашшур и центральное божество ассирийского пантеона. Это стало проявлением общей тенденции к унификации и к монотеизму, точнее — монолатрии, выражающейся в стремлении выделить основного бога и коренящейся не только в идеологической, но и в общественно-политической ситуации 1-го тысячелетия до н. э.

Ряд космологических мотивов «Энума элиш» дошёл до нас в греческих переложениях вавилонского жреца IV—III вв. до н. э. Бероса (через Полигистора и Евсебия), а также греческого писателя VI в. н. э. Дамаския.

У Дамаския присутствует ряд поколений богов: Тауте и Апасон и сын их Мумие (Тиамат, Апсу, Мумму), а также Лахе и Лахос, Киссар и Ассорос (Лахму и Лахаму, Аншар и Кишар), их дети Анос, Иллинос, Аос (Ану, Энлиль, Эйя). Аос и Дауке (то есть богиня Дамкина) создают бога-демиурга Бела (Мардука).

У Бероса владычицей, соответствующей Тиамат, является некая Оморка («море»), которая господствует над тьмой и водами и описание которой напоминает описание злобных вавилонских демонов. Бог Бел её разрушает, создаёт небо и землю, организует

мировой порядок и приказывает отрубить голову одному из богов, чтобы из его крови и земли создать людей и животных. Мифы о сотворении мира и рода людского в вавилонской литературе и мифографии связаны со сказаниями о человеческих бедствиях, гибели людей и даже о разрушении вселенной.

Как и в шумерских памятниках, в вавилонских сказаниях подчёркивается, что причина бедствий — злоба богов, их желание уменьшить число всё растущего и надоедающего богам своим шумом рода человеческого. Бедствия воспринимаются не как законное возмездие за людские грехи, но как злой каприз божества. Миф о потопе, в основу которого, по всем данным, легло шумерское сказание о Зиусудре, дошёл в виде мифа об Атрахасисе и рассказа о потопе, вставленного в эпос о Гильгамеше (и мало отличающегося от первого), а также сохранился в греческой передаче Бероса.

О наказании людей рассказывает и миф о боге чумы Эрре, обманном путём отбирающем власть у Мардука. Этот текст проливает свет на вавилонскую теологическую концепцию некоего физического и духовного равновесия мира, зависящего от присутствия на своём месте законного владельца (ср. шумеро-аккадский мотив равновесия между миром живых и мёртвых).

Традиционным для Двуречья (ещё с шумерского периода) является и представление о связи божества со своей статуей: покидая страну и статую, бог тем самым меняет местожительство. Это совершает Мардук, и стране наносится ущерб, а для вселенной создаётся угроза гибели.

Характерно, что во всех эпосах об уничтожении человечества главное бедствие — потоп, вызвано не наводнением с моря, но дождевой бурей. С этим связана и значительная роль богов бури и ураганов в космогонии Двуречья, особенно северного.

Кроме специальных богов ветра и грозы, бури (главный аккадский бог — Адад), ветры были сферой деятельности различных богов и демонов. Так, по традиции, им, вероятно, был и верховный шумерский бог Энлиль [дословное значение имени — «господин (дыхание) ветра», или «владыка-ветер»], хотя в основном он бог воздуха в широком смысле слова.

Но всё же Энлиль владел разрушительными бурями, которыми он уничтожал врагов и ненавистные ему города. Сыновья Энлиля – Нинурта и Нингирсу, также связаны с бурей.

Как божества, во всяком случае как персонифицированные высшие силы, воспринимались ветры четырёх сторон (особенно важную роль играл южный ветер – ср. миф об Адапе или о борьбе с Анзу, где южный ветер – помощник Нинурты). Вавилонское сказание о сотворении мира, сюжет которого был построен вокруг личности могучего божества, эпическая разработка эпизодов, повествующих о сражении бога-героя с чудовищем – олицетворением стихии, дало начало теме бога-героя в вавилонской эпико-мифологической литературе (а не героя-смертного, как в шумерской литературе). Мотив таблиц судеб связан с шумерскими представлениями о ме. По аккадским понятиям, таблицы судеб определяли движение мира и мировых событий.

Обладание ими обеспечивало мировое господство (ср. «Энума элиш», где ими первоначально владела Тиамат, затем Кингу и, наконец, Мардук). Писец таблиц судеб – бог писцового искусства и сын Мардука Набу – также иногда воспринимался как их обладатель.

Таблицы писали и в подземном мире (писец – богиня Белет-цери); видимо, это была фиксация смертных приговоров, а также имена мёртвых. Если число богов-героев в вавилонской мифологической литературе по сравнению с шумерской преобладает, то о героях-смертных, кроме эпоса об Атрахасисе, известны только сказание (явно шумерского происхождения) об Этане – герое, попытавшемся взлететь на орле на небо, и сравнительно поздний рассказ об Адапе – мудреце, осмелившемся «обломать крылья» ветру и вызвать гнев бога неба Ана, но упустившем возможность добыть бессмертие, и знаменитый эпос о Гильгамеше – не простое повторение шумерских сказаний о герое, а произведение, отразившее сложную мировоззренческую эволюцию, которую вместе с вавилонским обществом проделали герои шумерских произведений. Лейтмотив эпических произведений вавилонской литературы – недостижение человеком участи богов, несмотря на все его стремления, тщетность человеческих усилий в попытке получить бессмертие. Монархически-государственный, а не общинный (как в шумерской мифологии) характер официальной вавилонской религии, равно как и подавление общественной жизни населения, приводит к тому, что черты архаической религиозно-магической практики постепенно подавляются.

Со временем всё большую роль начинают играть «личные» боги. Представление о личном боге каждого человека, который облегчает ему доступ к великим богам и вводит

его к ним, возникает (или, во всяком случае, распространяется) со времени III династии Ура и в старовавилонском периоде.

На рельефах и печатях этого времени часты сцены, изображающие, как божество-покровитель ведёт человека к верховному богу для определения ему судьбы и для получения благословения. В период III династии Ура, когда царя рассматривали как защитника-хранителя своей страны, он принимал некоторые функции бога-защитника (особенно обожествлённый царь).

Считалось, что с потерей своего бога-защитника человек становился беззащитным перед злобным своеволием великих богов, легко мог подвергнуться нападению злых демонов. Кроме личного бога, который должен был прежде всего принести удачу своему покровительствуемому, и личной богини, олицетворявшей его жизненную «долю», каждый человек имел ещё своего шеду (ср. шумер, алад) — антропоморфизированную или зооморфизированную жизненную силу.

Кроме этих защитников, у жителя Вавилонии во 2-1-м тысячелетии до н. э. появляется и своя личная хранительница — ламассу, носительница его личности, возможно, связанная с культом плаценты. «Имя» человека или его «слава» (шуму) тоже рассматривались как материальная субстанция, без которой немислимо его существование и которая передавалась его наследникам. Напротив, «душа» (напишту) — что-то безличное, она отождествлялась то с дыханием, то с кровью.

Личные боги-хранители противостояли злу и были как бы антиподами злых сил, окружающих человека. Среди них — львиноголовая Ламашту, поднимающаяся из подземного мира и ведущая за собой всевозможные болезни, сами злые духи болезней, призраки, озлобленные тени мёртвых, не получающие жертв, разного рода служебные духи подземного царства (утукки, асакки, этимме, галле, галле лемнуту — «черти злые», и т. д.), бог-судьба Намтар, приходящий к человеку в час его смерти, ночные духи-инкубы лилу, посещающие женщин, суккубы лилит (лилиту), овладевающие мужчинами, и др.

Сложнейшая система демонологических представлений, сложившаяся в вавилонской мифологии (и не засвидетельствованная в шумерских памятниках), получила отражение и в изобразительном искусстве. Общая структура пантеона, сложение которой относится ещё к III династии Ура, в основном остаётся без особых перемен в течение всей эпохи древности. Во главе всего мира официально стоит триада Ану, Энлиль и Эйя,

окружённые советом из семи или двенадцати «великих богов», определяющих «доли» (шимату) всего на свете.

Все боги мыслятся разделёнными на две родовые группы – игигов и ануннаков, боги земли и подземного мира, как правило, относятся к числу последних, хотя и среди небесных богов также есть боги-ануннаки. В преисподней, однако, правит уже не столько Эрешкигаль, сколько её супруг Нергал, подчинивший свою супругу, что соответствует общему уменьшению роли женских божеств в вавилонской мифологии, низведённых, как правило, почти исключительно до положения безличных супругов своих божественных мужей (по существу, особое значение сохраняют лишь богиня врачевания Гула и Иштар, хотя, судя по эпосу о Гильгамеше, и её положение оказывается под угрозой).

Но шаги в направлении определённой монолатрии, проявившиеся в усилении культа Мардука, который монополизировал к концу 2-го тысячелетия почти все области божественной деятельности и власти, делаются и дальше. В единый образ «владыки» – Бела сливаются Энлиль и Мардук (в Ассирии – Энлиль и Ашшур).

В 1-м тысячелетии до н. э. Мардука в ряде центров постепенно начинает вытеснять его сын, бог писцового искусства Набу, который имеет тенденцию к тому, чтобы стать общевавилонским божеством.

Свойствами одного бога наделяются другие божества, и качества одного бога определяются при помощи качеств других богов. Это ещё один путь к созданию образа единого всемогущего и всесильного божества чисто абстрактным способом. Памятники (в основном 1-го тысячелетия) дают возможность реконструировать общую систему космогонических воззрений вавилонских теологов, хотя нет полной уверенности в том, что подобная унификация самими вавилонянами была осуществлена.

Микрокосм представляется отражением макрокосма – «низ» (земля) – как бы отражением «верха» (небес). Вся вселенная как бы плавает в мировом океане, земля уподобляется большому перевёрнутому круглому челну, а небо – твёрдому полусводу (куполу), накрывающему мир.

Всё небесное пространство делится на несколько частей: «верхнее небо Ану», «среднее небо», принадлежащее игигам, в центре которого находилась лазуритовая целла Мардука, и «нижнее небо», уже видимое людям, на котором расположены звёзды. Все небеса сделаны из разных пород камня, например «нижнее небо» — из синей яшмы; над этими тремя небесами помещается ещё четыре неба.

Небо, как здание, покоится на основании, прикреплённом к небесному океану колышками и, подобно земному дворцу, защищённом от воды крепостным валом. Самая высокая часть небесного свода носит название «середина небес».

Внешняя сторона купола («внутренность небес») излучает свет; это то пространство, где скрывается луна — Син во время своей трёхдневной отлучки и где солнце — Шамаш проводит ночь. На востоке находится «гора восхода», на западе — «гора заката», которые заперты на замок.

Каждое утро Шамаш открывает «гору восхода», отправляется в путь по небу, а вечером через «гору заката» скрывается во «внутренности небес». Звёзды на небесном своде — это «образы» или «письмена», и каждой из них определено твёрдое место, чтобы ни одна «не сбилась со своего пути».

Земной географии соответствует география небесная. Прообразы всего сущего: стран, рек, городов, храмов — существуют на небе в виде звёзд, земные предметы являют собой лишь отражения небесных, но обе субстанции имеют каждая свои измерения.

Так, небесный храм примерно вдвое больше земного. План Ниневии первоначально был вычерчен на небесах и существовал издревле. В одном созвездии расположен небесный Тигр, в другом — небесный Евфрат.

Каждому городу соответствует определённое созвездие: Сиппару — созвездие Рака, Вавилону, Ниппуру — другие, чьи названия не идентифицированы с современными. На страны разделены и солнце и месяц: на правой стороне месяца — Аккад, на левой — Элам, верхняя часть месяца — Амурру (амореи), нижняя часть — страна Субарту.

Под небесным сводом лежит (как перевёрнутая лодка) «ки» — земля, которая также разделена на несколько ярусов. В верхней части живут люди, в средней части — владения бога Эйя (океан пресной воды или подпочвенных вод), в нижней части — владения богов земли, ануннаков, и подземное царство.

По другим воззрениям, семи небесам соответствуют семь земель, но об их точном членении и расположении ничего не известно. Чтобы укрепить землю, её привязали к небу верёвками и закрепили колышками. Эти верёвки-канаты — Млечный путь.

Верхняя земля, как известно, принадлежит богу Энлилю. Его храм Экур («дом горы») и одна из центральных его частей — Дуранки («связь небес и земли») символизируют строение мира. Таким образом, в религиозно-мифологических воззрениях народов Двуречья намечается известная эволюция. Если шумерская религиозно-мифологическая система может быть определена как основанная в первую очередь на общинных культах, то в вавилонской системе видно явное стремление к монолатрии и к более индивидуальному общению с божеством. От весьма архаических представлений намечается переход к развитой религиозно-мифологической системе, а через неё — к области религиозно-этических воззрений, в какой бы зачаточной форме они ни были выражены.

Литература :

Литература Шумера и Вавилонии, в кн.: Поэзия и проза Древнего Востока, М., 1973;
Хрестоматия по истории Древнего Востока, ч. 1—2, М., 1980;
Эпос о Гильгамеше («О всё выдавшем»), пер. с аккад., М.—Л., 1961;
Крамер С. Н., История начинается в Шумере, [пер. с англ.], М., 1965;
его же, Мифология Шумера и Аккада, в сб.: Мифологии древнего мира, М., 1977;
Афанасьева В. К., Гильгамеш и Энкиду, М., 1979;
Deimel A. (ed.), Pantheon Babylo-ni-cum, Romae, 1914;
Dhorme E. P., Les religions de Babylonie et d'Assyrie, P., 1949;
Bottéro J., La religion babylonienne, P., 1952;
его же, Les divinités sémitiques en Mésopotamie anciennes. «Studi semitici», 1958, № 1;
Falkenstein A. Soden W. von, Sumerische und akkadische Hymnen und Gebete, Z.—Stuttg., 1953;
Lambert W. G., Babylonian wisdom literature, Oxf., 1960;
Kramer S. N., Sumerian mythology, N. Y., 1961;
его же, The sacred marriage rite, Bloomington, [1969];
La divination en Mésopotamie ancienne et dans les régions voisines, P., 1966;
Edzard D., Mesopotamien. Die Mythologie der Summer und Akkader, в кн.: Wörterbuch der Mythologie, Abt. 1, Tl 1, Stuttg., 1961;
Jacobsen Th., Toward the image of Tammuz and other essays on Mesopotamian history and culture, Camb., 1970;
Оппенгейм А. Л., Древняя Месопотамия. Портрет погибшей цивилизации, пер. с англ.,

М., 1980.В. К. Афанасьева.