

Е.В. Терешина

## ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ. ЗМЕИ И ЗМЕЕНЫШИ.

Змей Горыныч – персонаж волшебных русских сказок, он олицетворяет зло, с которым борется Добрыня-добро и, конечно, побеждает. Без победы добра над злом строительство мира и порядка невозможно. Змей Горыныч – не просто гигантская змея, а Дракон устрашающего вида. От змеи у него осталось только тело, покрытое чешуей, и голова, лишенная столь характерного для змей раздвоенного языка. Дракон больше похож на птеродактиля – ящера с когтистыми лапами и перепончатыми крыльями, как он видится палеонтологами. Но ни змея, ни птеродактиль не имеют такого количества голов, как Горыныч, и не изрыгают огненный смерч. Из каких неведомых стран прилетело на Русь это многоголовое огнедышащее птицеподобное ископаемое? Несмотря на свой пугающий вид, Змей Горыныч оказывается не таким уж исчадием ада. Его основным проступком является похищение девушек, которых он уносит либо в подземные пещеры, либо в хрустальный дворец, где они преспокойно пребывают живые и невредимые и ждут, когда прибудет добрый молодец и освободит их. Благодаря Змею, они приобретают в одном лице героя-освободителя и мужа, на деле доказавшего свою доблесть. Девушки испытывают неудобства от относительной несвободы, но оно ничуть не хуже заточения в родительском доме. Неприятно, конечно, видеть вокруг себя тени умерших, но ради хорошего жениха, даруемого Змеем, можно немного и потерпеть. В русских сказках ничего не говорится о том, что Горыныч – враг света, солнца, что в любой момент он может это самое солнце проглотить, а землю выжечь дотла. Он не почитается как святыня, его не изображают на воротах храмов, на его голову не надевают корону, как это делают сплошь и рядом в других странах. Его убивает Добрыня, чтобы освободить племянницу Владимира Красного Солнышка Забаву Путятишну. Но, во-первых, сама Забава об этом никого не просила, а, во-вторых, что за чудовищная провинность – похитить девушку, пусть даже родственницу сановного лица? Словом, у этих русских все не как у всех, а страшный Дракон кажется и вовсе милым и невинно пострадавшим от княжеского опричника.

Змей не сразу стал Драконом, так же как и самая обыкновенная змея не вдруг превратилась в сказочного Змея. Образ змея встречается в мифологии самых разных народов во всех частях света. Это довольно странно, так как змея – не самое привычное животное, в отличие от птицы или рыбы, например. Вероятно, ее избрали в качестве наглядного пособия, чтобы донести до самого невзыскательного ума некий очень важный и сложный смысл. У нее должно быть присущее только ей одной некое природное свойство или набор свойств. И дело, похоже, не в скверном характере и ядовитой слюне, а в строении ее тела и повадках. Тело змеи напоминает самодвижущуюся веревку. Для веревки, не имеющей опорных точек-лап, самый обычный способ передвижения – волнообразный. Таким же способом вполне мог бы передвигаться и листок бумаги, т.е. любая поверхность. Но змея – это отрезок, который движется в одном направлении – головой вперед. Волнообразные движения могут совершаться как в горизонтальной (на земле), так и в вертикальной (в воде) плоскостях. Когда змея спит, она сворачивается в кольцо или кольцами. У змеи есть маленькая голова треугольной формы и « жало » - раздвоенный на конце язык. Подытожим наблюдения: в активном состоянии змея – волна, в покоящемся – кольцо, ее тело – отрезок, голова – треугольник (отрезок как бы преобразуется в треугольник, а змея движется навстречу треугольнику), она несет в себе числа 3 и 2. Ну, вот, пожалуй, и всё.

Напрашивается предположение, что змея была избрана, чтобы символизировать волну и, скорее всего, не земные барханы, а водную рябь. Волны – проявления движения воды, даже когда они стоячие. В спокойном состоянии водная поверхность гладкая как зеркало – водная гладь. Переходы «волны-гладь» можно наблюдать на широком пространстве вод, а змею подобна верёвка-река: она движется, извиваясь, по земной поверхности «головой» вперед. Река, как и змея, имеет начало и конец, но река времени – бесконечна. Змей – отрезок, время – луч, волна – линия, не имеющая ни начала, ни конца. Если змей – символ времени и волны, то он передает не форму, а содержание – движение. И возникает вопрос, имеет ли движение начало, импульс, источник? Нельзя же считать источником движения змеи кончик ее хвоста. А раз змея – самодвижущийся объект, почему бы именно ее и не считать движением как таковым? Движение – это и перемещение в пространстве, и удлинение, например, рост. Змея же удлиняется, когда растет. Точно так же прибавляют в росте деревья и ребенок. Правда, они тянутся в высоту. Змее, чтобы оторваться от земли и подняться, надо обвиться вокруг столба-шеста. Рожденный ползать летать не может. Змею природа в этом обделила, хотя она, как и птица, появляется из яйца. Змея движется по земле и воде, а птица – по воздуху, само же яйцо неподвижно. Вот, видимо, в этом самом яйце и заключен источник движения. Но что было прежде, курица-змея или яйцо? Вопрос, на который трудно дать ответ. В любом случае отсчет событий начинается с точки отсчета. Древние шумеры начали свою космогоническую поэму словами «Энума элиш», а древние иудеи узаконили эту нулевую точку, назвав ее «берешит» - «В начале...».

Как бы там ни было, но движение сошло с мертвой точки, и началось дление. Имеет ли оно конец? Змея символизирует течение времени и рост, которые имеют протяженность. Протяженность непрерывна, иногда бесконечна, но измеряема. Ее можно измерить змеями-отрезками. В известном мультфильме удава измеряли попугаями. А почему бы и нет? Но как договориться об эталонной длине отрезка? Расстояние от точки А до точки Б на любой поверхности можно измерить шагами, т.е. ногами. От перестановки ног длина шага не изменяется: нет никакой разницы, левая нога впереди, или правая. Но чтобы двигаться вперед, ноги обязательно надо чередовать. Назовем левую ногу «ночь», а правую – «день» и мы получим, что один шаг равен суткам, а шагами мы измеряем время. Интересное слово «нога»: в нем заключено так много других слов, как и ноги его надо переставлять, т.е. слева направо и справа налево. Такая перестановка букв-знаков позволяет раскрыть всю гамму смыслов. Ну, например «ног-гон», где «гон» («гонка») и есть движение, «го-ог» - «идти» и «огонь», в расширительном значении «ног-наг», а «наг-гад» - змея, «га-аг» - снова «идти» и «приводить в движение» (имя арийского бога Агни). Интересно, что «го» - это и английское «go» («идти») и русское «го-вядина», которое имеет прямое отношение к корове. Но причем тут корова? Притом что знак «Λ» - это ноги, а знак «V» - рога (Vasa (исп.), – корова). Оказывается, движение можно измерять ногами «ΛΛΛΛΛ...», а можно – рогами «VVVVVV...». Как видно, особой разницы между ногами и рогами нет: каждый из двух зигзагов имеет и «Λ», и «V», они чередуются. Так, волна уподобляется змею и корове, которые становятся символами воды. Ноги и рога подобны: они зеркально симметричны, т.е. имеют левую (ногу, рог) и правую (ногу, рог), они парны, т.е. отражают число 2. Между тем, пара рогов и пара ног

составляют каждый в отдельности некое двоичное нерасчлененное целое и не могут символизировать движение. Движение – это линейная последовательность знаков-событий. Самая простая линейная последовательность двоична, состоит из двух однородных событий, она представима в виде парных знаков «ΛΛ» («М» - мать, тьма) и «VV» («W» - wave, волна). Нетрудно увидеть, что эти знаки содержат по три угла. Так в двоичности движения проявляется троичность (2+1). Змея-движение несет в себе число 3.

Однако в природе довольно трудно встретить волну, которая имеет форму сдвоенных углов. В реальности это не углы, а полукруги, которые получаются, если круг разделить пополам горизонтальным диаметром  $\Theta$ . Двоичность волны – в двух полукругах, нижнем  $\cup$  (чаша) и в верхнем  $\cap$  (купол, холм). В своем движении вода как бы перетекает, наполняя поочередно то чашу, то купол. С купола она самопроизвольно устремляется вниз, как реки с холма-горы, заполняя чашу. Из чаши вода должна подняться вверх, чтобы заполнить купол. Как она это делает? Об этом чуть позже. А здесь и теперь рассмотрим, как же объединяются в одной и той же воде ноги, рога, чаша и купол? Понятно, что рога и чаша символизируют низ, а ноги и купол – верх. Из верха и низа можно построить целое, совместив их. При совмещении ног и рогов получаем ромб  $\diamond\diamond$  и косой крест X, из чаши и купола – круг  $\bigcirc\bigcirc$  и такой же крест. Этот крест – единый символ воды. Если его вписать в круг, получаем финикийскую букву «тета» и имя греческой богини вод «Тетис» (Тефтида). Если вписать его в ромб, то он разделит его на четыре подобных ромба. Его можно вписывать в каждый вновь образующийся ромб до бесконечности, дробя его на все более мелкие самоподобные части. Так вода дробится на капли. Вода представляет собой собрание капель – «хор». Капли распределены в пространстве вод, словно семена, случайно разбросанные по полю. Поэтому знак «косой крест, вписанный в ромб» на Руси символизировал земледелие. Капли воды и молока, семена, мелкие камешки, звезды – все они распределены случайным образом в пространстве, которое может быть беспредельным. Само пространство образуется как вместилище этих однородных элементов. Элементами могут быть ноги и тогда – это пространство, заселенное двуногими (людьми), или рога и тогда – это пастбище на котором пасутся двурогие. Кстати, видов двурогих больше, чем видов людей. К ним, помимо коровы, принадлежат бык, козел, олень, баран. Но у оленя рога ветвистые, они схожи с деревом, у барана – спиральные, они схожи с завитками ветра. Прямые рога у коровы, быка и козла, именно эти двурогие и пасутся на водных пажитях. Коза воплощает число 2: у нее два рога, раздвоенное копыто, а у вымени – два соска. Рога, корова и хоровод элементов – производные от слов «кор», «хор», «рог», которые дают новые слова: «кор-рок», где «рок» - неотвратимая последовательность событий, «рог-гор», где «гор» - «гора», такое наименование получил ромб. Кроме того, слова «гор-кор-хор» подобны, так как производятся одинаковыми звуками, а «к», «х» и «г» - модуляции одного и того же гортанного звука. Таким способом звукообразования подчеркивается смысловая близость этих слов, ведь гора – это собрание замерзших водных капель-льдинок.

Беспредельные водные просторы приобретают границы, когда разбросанные элементы начинают более плотно приближаться друг к другу. Звезды собираются в круглую луну,

капли молока – в кусок жира, капли воды – в ледяную глыбу. Собрание капель («хор») становится холодным («хол») и превращается в холм – «хор-хол». Холм – и купол, и ледяная гора, вода застывает, становясь горой. Гора – хрустальная, так как лёд хрустит. Все больше и больше капель примыкает к холму, все выше и выше растёт гора, а всякий рост есть движение-змея. Гора растёт снизу вверх, а змей, как источник роста, сидит в подножии горы, т.е. в самом низу. Подножием горы-ромба является его нижняя вершина. Эта же точка соответствует нижнему пределу чаши – дну. Но имеет ли чаша дно, или она – бездонна (бездна)? Чтобы началось движение воды, необходимо одно из двух – либо чтобы с горы потоки устремились в чашу, либо чтобы в чаше забил источник воды, которая, замерзая, превратилась бы в гору. В первом случае змей должен находиться в горе, во втором – под дном чаши. Первый змей – Горыныч, второй – Поддонный. Чтобы ледяная гора потекла, она должна растаять. Это означает, что Горыныч испускает тепло-жар. Но каким образом жар попал в змею? Змея – движение холода, так как она сама холодная.

Вспомним о корове. Если потянуть за края чаши, получим рогатую голову коровы. Тянуть края можно до бесконечности – они превращаются в нити, из которых ткется полотно или плетется сеть. Но рогатая голова – только часть коровы. В отличие от длинного змея, корова имеет четыре ноги-столба, которые как опоры поднимают и держат ее тело. Корова поднята над землей и в этом подобна небу. Корова – символ воды и неба, поэтому небо и есть вода. В корове, как и в ромбе, воплощено число 4. Это – четыре ноги и четыре сосца у вымени. Из вымени вытекают четыре молочные реки, образуя крест. Молоко собрано из капель. Разбросанные по воде-небу, эти капли молока становятся звёздами. Звёзды собираются вместе в круглую луну. Круг луны сходен с головой коровы, так как из него вырастают рога – месяц. Луна – белая и холодная, она тихо светит и не греет, тем самым очень напоминая ледяную гору. Капли молока-звёзды похожи на замерзшие капли воды-льдинкам. Льдинки – камешки, из которых сложена гора, камешки – семена, рассеянные в поле («семень-кемень»). Луна то разбрасывает семена, превращаясь в месяц («сем-мес»), то собирает их снова. Луна – это собрание звёзд, а звёзды – это камешки, льдинки, капли молока, семена: собрание капель молока – жир, льдинок – лёд. Луна – это лёд и жир. А жир обладает свойством испускать тепло («жир-жар»). Луна самовозгорается, превращаясь в солнце. Разбросав звёзды по небу, луна исчезает во тьме (новолуние), а затем появляется в виде тонкого месяца, который начинает заново собирать камешки. Луна, лёд, молоко, жир – всё белого цвета. Луна плывет по глади небесных вод как водоплавающая птица – белый лебедь («бел-леб») или белый гусь (утка).

Вода темна, но способна порождать белый свет, который принимает формы луны, горы, птицы. Поэтому вода одновременно и ТМА (тьма), и МАТ (мать). Где птица, там яйцо. Значит, в тёмных глубинах вод спрятано яйцо – круг, который делится невидимым горизонтальным диаметром надвое – на верхнюю и нижнюю половину. Из яйца выходят птица и змея, или птице-змея. В самом яйце в водах (белок) таится жар (круглый желток), а его скорлупа делится на две тверди, нижнюю (земля) и верхнюю (небо). Белый свет скрыт в темноте, а жар – в белом куске жира или льда. Он выходит из тьмы вместе со светом, т.е. его рождает тьма. Подобно тому, как желток заключен в ограниченном

пространстве тьмы, жар и свет до поры до времени пребывают в темном потаенном месте, пока оно их не порождает. Таким местом является внутренность горы – пещера, дерева – дупло, животного – брюхо, ящика, подземелье, водная пучина и т.д.: **внутренность – нутро – утроба**. Утроба собирает семя, формует и порождает светило. Внутренность воды – это утроба коровы, так как змея и птица откладывают яйца. Светило из **утробы** проходит по **трубе**-гортани (гортань, горло – «гор») и выходит из **рта** – так начинается **утро**. Утроба коровы может быть названа по ее имени – «корова-кров». Словом «кровь» обозначают теплую красную (огненную) воду, заполняющую нутро животного. Кровь – это вода, насыщенная жаром. При замене «к» на «ч» «кров» становится «чревом», от слова «чрево» - «червь» и «червлёный» («красный»), так как жаркая утроба-печь, в которой полыхает жар-огонь, красная.. Слово «корова» в других языках «vaca (исп.)-cow (англ.)-kuh (нем.)», от «kuh» происходит «кухня» - комната с очагом-печью, а также «vaca-cave (англ. пещера)». Ледяная глыба-гора также имеет свое «чрево» - пещеру. Слово «пещера» имеет прямое отношение к скрытому в ней жару – «печь», «печет», «печень». Коршун-змея терзал печень прикованного к скале Прометея за то, что он принес огонь людям. В этом мифе содержатся все ключевые слова – «скала», «огонь», «печень». Холодная гора - это еще и «холодное-горячее» («хол-гор»), она служитместищем огня: «холм» - «home (англ. дом)», а также «гор-хор-хот», где «гор» - горница, «хот» - «хата», «hotel (англ. гостиница)», «hot (англ. горячий)», а «хор» - «хоромы-храм». Из тьмы утробы выходит солнце – Гор-Хор-Хорс и Индра, в имени которых заключено название потаенного места. Змей иногда именуется «Индрик», что можно понимать, как сидящий внутри яйца. Рождающийся из яйца змей напоминает дорогу («дор-род») или род, ведущий свое происхождение от общего предка. Слово «гор» приобретает значение «горячий», обозначает трубу, соединяющую темную утробу с широким пространством света – «горло», «гортань», а также печь – «горн» и «горнило».

Утроба – принадлежность коровы, яйцо – белой водоплавающей птицы, змею же достаются дерево и гора. Его функции сужаются до движения роста. Зато он приобретает постоянное место жительства – пещеру или подземелье, так как гора и дерево растут из земли. Благодаря земле «наг-гад» меняет свое имя, становясь змеем (ЗЕМля-ЗМЕй). Земля приобретает такое название благодаря тесному родству с водой. Она обязана воде своим происхождением, так как представляет собой гору-холм, т.е. застывшее и превратившееся в твердь ограниченное пространство воды. Но земля возникает не в океане, а как речной остров. Река - змея сродни веревке, которой пахтают молоко, чтобы сбить в нем кусок жира. Жир – это лёд, а его «сбивают» при пахтании холодной воды. Своим течением река образует остров-землю-ледяную глыбу. Лёд легче воды, поэтому земля как бы плавает на поверхности вод. Её тесная связь со змеем выражается в том, что он либо лежит под землёй и поддерживает ее на плаву, либо опоясывает её (когда змей землю не держит, она тонет, и доставать со дна её приходится серой уточке-нырку). Символом воды является крест в круге, который делит его на четыре «Λ», повернутых на все четыре стороны. Символы воды также – знаки «M» и «W». Добавим к ним недостающие «Σ» и «З» и получим искомые «земля» и «змей», из которых изъяли ставший ненужным знак «W» - волну.

Рога и ноги (знаки «Λ» и «V») символизируют двоичность целого, или парность, которая встречается в природе повсюду: правое-левое, да-нет, свет-тьма, мужское-женское и т.д. Парные явления можно объединить в группы: не взаимодействующие (правое-левое), переходные (свет-тьма), взаимодействующие (мужское-женское) и нечто особенное, которому до сих пор не дали определения (да-нет, или всё-ничто). Особенностью последнего типа является образование целого и его исчезновение. На первый взгляд это кажется бессмысленным, так как получается, что целому (всему) предшествует ничто, которое уже само по себе бивалентно. Оно предшествует такому же биполярному целому, которое нераздельно, обоополо (гермафродит), ни свет и ни тьма (серость-сумерки, размытое во тьме сияние). Совмещаются ли «да» и «нет»? Оказывается, вполне. Их совместный продукт - это «ни то, ни сё», которое вроде бы есть, а вроде бы и нет. Вот это третье лицо проявляет себя в виде третьей силы (арийский загадочный Трита Аптя – «третий водяной»), или «равнодействующей». А так как число 3 – число змея, то он и был избран на роль третьей силы. Две другие силы – проявления противоположных качеств: «умный-дурак», «добрый-злой», «плохой-хороший», «созидатель-разрушитель». Змея, изображаемая в виде зигзага «ΛΛΛΛΛ...», символизирует дорогу (последовательность верстовых столбов – элементов Λ), или род (последовательность рождений и смертей, где Λ – одна жизнь), или время (Λ – сутки). Змей связывает элементы в детерминированную структуру, исключая возможность случайного и творческого. Чтобы началось творение, змея надо убить и разрубить на составные элементы. Всё разнообразие форм будет собираться из этих элементов – змеёнышей. Длинный змей – олицетворение узости хаоса, детерминированного однообразия (однородности). Творение происходит на широком просторе, в котором есть где разместиться плоскостным и объёмным структурам. На поле пространства пасутся коровы, козы и змеёныши, а стерегут их пастушка Леля («Λ Λ») и пастушок Лель («Λ Λ») – пара «мужское-женское», которая происходит из раздвоения гермафродита, либо порождается женским началом. Они производят либо мужское, либо женское, но очень редко – «ни то, ни сё». Хотя в некоторых сказках случается и не такое!

Вопрос о том, кто кого порождает, вызвал заминку, которая привела к небольшой путанице. Поэтому начнем с начала. В начале была мать-вода, которая как мать рождала свет, а как вода – ледяные глыбы. Как выяснилось, в воде кроме света пребывал еще и жар в потаённом месте. А вот жар рождала уже не вода, а корова и змея. Корова и змея – особи женского пола, так как они отражают свойства воды. Корова-луна рождала солнце особым образом: она заглатывала светило вечером и выпускала утром. Вечернее солнце – старик, но и зародыш (старый что малый), утреннее – новорожденный. Действительно, вечернее солнце плохо светит, его надо напитать жаром утробы. По аналогии с луной («луна-лоно») утроба коровы собирала семя, а выдавала уже готовый продукт. Вечернее солнце как бы оплодотворяло корову, поэтому оно поменяло пол. Первоначально солнце было женского рода, а затем стало сыном коровы, т.е. быком. Змея не сразу стала горячей. Сначала она была холодной, как и луна-корова, и сплошь и рядом производила чудовищ, которые при ближайшем рассмотрении оказываются либо символами ночи (волк, пёс), либо дня (лев-солнце), либо змеёй («ни то, ни сё» - ни ночь, ни день, водная змея-гидра), т.е. змея в качестве зигзага-времени («день-ночь») ничего путного породить не могла. Но змея – это еще и движение роста, т.е. гора, дерево, человек (женщина, конечно). А вот эти её

ипостаси помогли ей разделить две противоположности; правое-левое, мужское и женское. Больше других отличилась гора, она произвела на свет и мужское начало, и женское. Ледяная гора (Леда, Лада, Латона) родила мальчика и девочку, весенних и солнечных божеств – Леля и Лелю, Аполлона и Артемиду. Атрибут Аполлона – белый лебедь, символ белого света, льда (Аполлон Гиперборейский). Атрибут Артемиды – лань, самка оленя, символа «мирового дерева». Змей в ипостаси дерева не родил никого, так как лежал в земле и грыз его корни (с досады, наверное). Дерево и человек приняли потом мужское обличье: дерево – ясеня, а человек – Адама Кадмона. Гора так и осталась основной прародительницей мужского и женского начал. Именно с горы стекали капли (на гору падали слёзы), скатывались камешки, под ней или на ней росли деревья. Капли, камешки и деревья становились мужчинами и женщинами. Змей, которому оставалось изрыгать только бесформенное пламя, доказывал свою причастность к утробе тем, что постоянно похищал девушек и селил их в пещере или в ледяной горе-хрустальном дворце. Он понастроил эти дворцы повсюду – и на земле, и в горах, и под землёй, и под водой, и даже в собственном брюхе.

Хрустальный дворец в брюхе змея приобретает сакральное значение, а само брюхо разрастается до размеров вселенной. Вспомним, что змей-зигзаг состоит из двух углов «Λ» и «V», из них же сложена и хрустальная гора – ромб. Но «Λ» - купол, а «V» - чаша. В холодной тьме купол заполняется льдом, который поднимается из чаши вверх. При горячем свете купол тает, и чаша наполняется водой до самых краёв. Купол и чаша – бывшие мёрзлые тверди, становятся просто водой, но их разделяет тонкая полоса нетающей преграды – земля-остров-холм («holm» - англ. поперечная перегородка). Это – та самая перегородка, которая разделила круг-яйцо на верхнюю и нижнюю половины. Купол становится верхними водами, а чаша – подземными. Небо, земля и подземные воды – три части вселенной, воплощение «змеинового» числа 3. Земля – середина, сердце змея. Кроме сердца в змеином брюхе есть еще один важный орган – печень, источник жара. Важность числа 3 подчёркивается трехсводчатостью (или трехступенчатостью) купола и чаши – тремя небесными и тремя подземными царствами. Солнце не выходит за пределы змеиной утробы – оно перемещается с неба под землю и обратно, циркулируя внутри ромба. На небе оно светит днём, а под землёй ночью. Так представляется вселенная людям, которые заселяют срединную перекладину. Но не всем из них, а только тем, кому доступно ведение, т.е. свойство прозревать скрытое от глаз. Свойство ведения обретали немногие смельчаки, которым удавалось побывать в брюхе змея и увидеть его строение. Когда змей стал тесно ассоциироваться с землёй, его место заняла типичная обитательница водной пучины – чудо-юдо рыба-кит. Так же как змей она проглатывала девушек и отважных смельчаков. Знание о подземной стране недоступно простому смертному, поэтому сначала решили разобраться с видимой частью вселенной, с куполом. Он также оказался троичным, более того, в нем активно проявился еще один вид движения – ветер. Змею пришлось отвечать и за ветер. Символом ветра является конь, самое скоростное животное на земле. Чтобы доказать его способность передвигаться одинаково быстро и по земле и по воздуху («конь-гон»), ему приделали крылья, а рождает крылатого коня океан вод. Часто конь – огнедышащий («конь-огонь») и по своим свойствам напоминает змея. Поэтому змея сначала посадили на коня (совместили с

конём), но затем вспомнили, что он и птица происходят из яйца, и змей стал птеродактилем.

Изучая свойства жара, люди заметили, что при переходах «хол-гор» и обратно из воды образуется не только лёд, но и пар-воздух. Вселенную преобразовали по новому лекалу. Земля приобрела глубину, включив весь подземный мир, а дно чаши стало преисподней (атавизм пребывания в нем вечернего солнца). Дворец-ромб исчез, от него остался только купол, куда и переместилось солнце. Сила жара не только заставила лёд растаять, но и превратила воду в пар. Пар, находящийся внутри купола, разорвал его надвое, образовав небо и землю и, расширяясь, заполнил пространство между ними. Солнце и луна выкатились и поднялись на небо. Так была создана трехчастная вселенная, состоящая из неба, земли и воздушного пространства. Гора-купол была разрушена, а змей убит, его брюхо вспорото, сердце пронзено стрелой-колом. Но змееборец выбирает для поединка только многоголового змея, все равно – водного, подземного или воздушного. Как будто головы имеют какое-то отношение к созданию вселенной нового типа. Борьба со змеем начинается с отсечения голов, которые змей упрямо отращивает снова и снова. Его смерть наступает после того, как упала последняя голова. В чем тут дело? Число голов змея кратно трем – 3, 6, 9 и 12. Реже встречаются змеи с 7 и 5 головами. К чему такая многоголовость? Три головы символизируют три вида движения – огонь, ветер и поток звуков, речь, поэтому одна голова изрыгает пламя, вторая..., а третья разговаривает. 5 и 7 – числа вселенной, а змей и есть трехчастная вселенная-гора. Число 4 – земля, 3 – небо, 1 – солнце. К змею относятся только земля и небо, а солнце – то, что спрятано в брюхе.

Поговорим о голове. Знак «V» - это рогатая голова, где больше рогов, чем головы. Голова – маленькая невидная точка, вершина угла. Если посмотреть на небо, то можно заметить, что рогатый месяц превращается в круг. Круг по форме очень похож на настоящую голову, но без рогов. Можно подумать, что точка так увеличилась, что поглотила рога. А можно предположить, что точка испустила две силы, которые вызвали ее расширение. Эти силы – радиусы-рога. Точка расширялась вдоль радиусов, пока не достигла границ круга. Став кругом, голова открыла глаза, рот и расширила ноздри. Глаза – источник света, рот – звука, нос – ветра. В одной голове проявились свойства трех голов змея. Один глаз – луна, второй – солнце. Луна, возгораясь, становится солнцем, поэтому голове не нужен второй глаз. Голове не нужен второй глаз. Наконец, вся голова – это солнце, излучающее тепло и свет – огонь. Движение огня символизируется змеями-волосами. Так рисуется портрет солнечного символа – Горгоны («гор-гон»). Горгону любят изображать жизнерадостные дети. Только змеи в их рисунках стали простыми лучами, а лучи перестали быть волнами. Горгону заменил бык. Из-за словообразования «гор-хол» Горгона, сверженная с неба, наводила ужас на всех, кто встречался с ней взглядом, превращая все живое и движущееся в камень-лёд. Однако, голова – это не только круг лица, но еще и свод черепа, напоминающий купол. Небесный свод и есть голова-купол. А так как небо-вода, то символика воды имеет прямое отношения к голове. Голова должна иметь атрибуты коровы и змея. Она их и приобретает в виде головного убора и налобной повязки. Корова – шапка-купол с рогами, известная как рогатая тиара. Змей обвивает голову кольцом в виде повязки-короны: «кор – корова и корона», где «корона» - рогатый круг, образованный углами свернувшегося в кольцо змея-зигзага. Коронованному змею

подвластно всё мироздание. Он святее всех святых. Многокупольность храмов – воспоминание о многоголовости змея.

Голова-купол обозначается знаком «Λ», который есть ни что иное, как верхняя половина ромба. Именно из этой половины была сотворена видимая трехчастная вселенная. Хрустальная гора тесно связана со змеем, но ромб – это число 4, а змей – 3. Противоречие снимается, если ромб преобразовать в октаэдр. Земле, поперечной перегородке, в октаэдре соответствует срединный квадрат, сторона октаэдра – треугольник, вершины – солнце. В трехчастной вселенной, образованной при разрыве купола, 4 – число земли, 3 – воздушного пространства, 1 – солнца. Так наглядно подтверждается, что змей стал птицей неспроста. Надземная часть октаэдра соответствует египетской пирамиде. Упоминание о подземном солнце указывает на наличие аналогичной подземной части. Октаэдр делится на светлую (надземную) и тёмную (подземную) части. Змею, построившему вселенную из тёмной воды, нечего делать на белом свете и он уползает во тьму. Отныне он становится Князем Тьмы. В куполе разворачивается новая драма, в которой действуют шесть основных персонажей, поселившихся на горе, заимствованной у змея. В последнем акте драмы змей возвращает себе владычество над миром, проглатывает солнце и сжигает землю. Вновь всё заливается водой, а змей засыпает крепким сном на дне бездны, пока в нём не созреет желание начать все с начала. Змей пробуждается, и пахтание океана создаёт новую хрустальную гору.

## ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА ХРУСТАЛЬНАЯ ГОРА

Ледяная гора могла вырасти только в том месте земли, где вода естественным путём превращается в лёд – на севере. Там же сложилось представление о воде как о тверди и о движении холодной воды без участия тепла-жара. Поэтому обратимся к скандинавской мифологии, изложенной на бумаге в единственном доступном нам источнике («Старшая Эдда») – книге Стурлсона. Она было написана в веке, и в ней древние знания перемешаны с более поздними осмыслениями. Но что есть, то есть. Скандинавские сказания содержат космогонический сюжет, в котором важна исходная точка – начало. Итак, в начале была черная бездна Гинунгагап, уже разделенная на две части – холодную Нифльхейм («тёмная страна») и жаркий Муспелльхейм («огненная страна»). Шведы сразу поделили начало на холодное («хол») и горячее («гор»), которые здесь выступают как исходные противоположности, причем «хол» имеет созидательное, а «гор» – разрушительное свойства. Действительно, холодная вода структурирована, а при нагревании льда он разрушается. Разрушительность жара отражена в образе властителя Муспелльхейма великана Сурта («чёрный»), грозно помахивающего огненным мечом. Источник движения находится на дне бездны, в ее самой середине – это прародитель всех рек Хвергельмир («кипящий котел»). Он даёт начало 12 рекам Эливангара («бурные волны»). Вот так и появилась волна. Но в скандинавских мифах не указывается, что волны – змеи, но число 12 кратно трём (у змея также бывает 12 голов). Они про это просто забыли, и не только потому, что прошло уже много времени. Им более по сердцу оказалась двурогая корова. У коровы есть рогатая голова – полный аналог дипольной бездны, а еще белое молоко, столько похожее на белую водную пену, застывающую в жир-лёд.

Вода, бьющая со дна бездны, постепенно заполняет её, превращаясь в лёд. Дыхание жаркого Муспельхейма заставляет лёд потивать, а брызги теплой воды создают испарения-туман. Талая вода – продукт взаимодействия «хол» и «гор», т.е. знаков «Λ» и «V», что и должно стать горой-ромбом. Действительно, из талой воды выходят корова Аудумбла («V») и великан Имир («Λ»). Аудумбла («кормилица») к тому же еще и чаша, которую она заполняет своим молоком-льдом, формируя-вскармливая купол-Имира. Из вымени коровы текут 4 реки – пространство прямоугольника, квадрата, ромба. Человекоподобная фигура Имира (ось «верх-низ») формируется из застывающих капель тумана-инея. Пространство, понимаемое как вместилище капель-каменной-семян, сужается, собираясь в лёд-гору-белую луну, образуя плоскостную или объёмную форму. Тело Имира состоит из трёх углов: два образованы правой и левой руками с туловищем, а третий – двумя ногами. Имир-купол со своими тремя углами подобен змею, но об этом шведы тоже позабыли. Корова и Имир обладают свойством порождения. Корова может родить только одного быка. Но во тьме бездны она вынуждена придавать форму бесформенной глыбе льда, что и делает единственным доступным ей способом – лижет лёд. От её теплого дыхания лёд подтаивает и превращается в человекоподобное существо Бури. Талая вода – живая вода. А человек происходит из капель воды и из камня. Инеистый великан Имир, как и подобает горе, разделяет мужское и женское: под его левой рукой появляются мальчик и девочка. Две ноги (полярности) взаимодействуют и производят на свет сына Бёльторна. Бури рождает Бора, а Бёльторн – Бестлу. Внуки коровы и Имира играют свадьбу и имеют трех детей – Одина, Вили и Ве. У Одина есть один глаз, который излучает свет солнца, но северное солнце не жаркое, а еле-еле тёплое. Глаз Одина светит, но не греет, излучая скорее белый свет луны, чем красный – солнца. Корова и гора рожают своё нежаркое солнце только в третьем поколении. Один-солнце убивает Имира-змея. Из убитого Имира вытекает кровь (красная огненная вода, жар горы), которое так и не стало солнцем, но свидетельствует о змеиной природе великана. Кровь поглощается землей, т.е. чаша заполняется огненной водой. Из тела Имира. Один и его братья-подельники творят вселенную: из крови они сделали море, из черепа – 3 небесных свода (змей-то трехголовый), из плоти – землю (плотная). В итоге получились три части: небо, земля и подземный мир, где небо – купол, подземный мир – чаша, а земля – поперечная перегородка, плавающая на крови Имира. Воздушное пространство не учитывается вовсе, хотя над головой Имира веют четыре ветра, разлетаясь к вершинам квадрата, расчерченного молочными реками-диагоналями.

Космогоническая последовательность в изложении шведов выстраивается в числовом порядке так: в начале – двуединая бездна, затем – двурога корова, которая вскармливает «ноги»-гору, содержащую в себе число 3. Число 2 (корова) и число 3 (змей-Имир) взаимодействуют через поколение, производя трёх правнуков. Правнуки из троичного змея строят трехчастную вселенную. Так, знаки «Λ» и «V» соединяются в ромб, а ромб разбивается на купол, чашу и поперечную перегородку. Получается, что знаки «Λ» и «V» соединились только для того, чтобы возникла земля-перегородка, остров в океане вод. Корова – родоначальница двоичного ряда (2, 4, 8), змей – троичного (3 и 9). Двоичный и троичный ряды сходятся в числах 5 (3+2), 6 (3x2), 7 (3+4) и 12 (3x4). Предки современных шведов понимали, что фигура ромба условна. Настоящая вселенная должна вместить все числа, и они заменили плоский ромб на его объёмный аналог – октаэдр. Таким образом,

линейная верёвка змея сначала преобразуется в плоский ромб, а затем – в объёмный октаэдр. Поперечная перегородка приобретает очертания квадрата, а 4 молочные реки сходятся в центральной точке – Мидгарде, который заселяют люди. В противоположных от Мидгарда вершинах квадрата располагаются Муспельхейм и Нифльхейм, в двух других вершинах – Ванахейм (страна ванов) и Йотунхейм (земля великанов). Центральная ось октаэдра соединяет Мидгард с верхней вершиной, Асгардом (город асов) и нижней вершиной, Хелем (адом). Между асами и людьми расположилась страна порхающих эльфов (Сварталь), а между преисподней и Мидгардом – страна невидимых тружеников гномов (карликов, цвергов). Итого в октаэдре насчитывается 9 обитателей, полное число змея (3x3). Центральная ось пронизывает 5 царств – два верхних, два нижних и Мидгард. В этой вселенной нет трех небесных и трёх подземных сводов.

Один (вершина октаэдра) властвует над Асгардом, который постепенно заполняется другими действующими лицами. Сподвижник Одина, бог грома Тор, имеет в качестве атрибутов молот (двойной топор) и двух козлов. Понятно, что число Тора -2 и он сохраняет связь с водой: гром редко гроыхает среди ясного неба, его всегда сопровождают грозовые тучи и дождь, небесная вода. Атрибуты Одина – два ворона Мунин и Фреки, орёл и восьминогий конь Слёпнир, его также сопровождает число 2. Орёл - символ солнца в зените, вершины купола, вороны - раздвоенный купол, реминесценция горы, возникшей из тёмных вод, конь – движение солнца по небу, его должна произвести вода. Но Слёпнира рождает хитрый и коварный бог Локки, происхождение которого остаётся загадкой. Некоторые характеристики Локки указывают на то, что он символизировал источник движения или само движение как таковое. Его имя сходно со словом lock (англ.) - замкнутое потаённое место. То же значение имеет русские слова «замок» и «зàмок». Зàмок имеет полное право называться родственником хрустальной горы: «lock-rock (англ. гора, скала)», зàмки и строились преимущественно на возвышенности – горе, холме, высоком берегу реки. Локки убивает бога весны Бальдра стрелой (символ движения), поэтому с полным основанием его можно причислить к силам тьмы и назвать «змеем», живущим в зàмке-пещере. Змей порождает чудовищ – змею Ёрмунганд, волка Фёрнера и дочь Хель («хол-холод»). Наконец-то появляется настоящая водная змея, которая обвивает поясом круг срединной земли Мидгарда, той земли, которая могла возникнуть только из водного потока. Небесной вершине октаэдра противостоит подземная вершина, бывшее дно бездны, из которого бил холодный «кипящий котел», застывающий льдом. Его хозяйкой становится холодная Хель («hell – англ. ад»). Близость Хель к змеиной породе подтверждается населением её подземного царства. Здесь обитает множество змей, здесь живет дракон Нидхёгг, который грызёт корни «мирового дерева», а тела умерших терзают неизвестно как попавший сюда орёл, дракон и волк. Волк и пёс – символы тьмы, сторожевая функция пса заключается в охране всего царства. Здесь протекает река Гьелль («ужасная»), через которую переброшен мост, охраняемый девой Могул. Река – одновременно и змея и черта, отделяющая свет от тьмы, холодное от горячего, разделяющая живых и мертвых. Кстати, слово «чёрт» может быть сродни «черте», а тёмное потаённое место уже не «зàмок», а «чертоги».

Змея – символ движения роста (удлинения): растёт человек, дерево, ледяная гора. Близость свойств человека, дерева и горы подтверждается тем, что практически во всех

мифологиях человек происходит от дерева или камня. Из камня его формирует корова Аудумбла, а из дерева – Один со товарищи. Для мужчины они выбрали ясень, для женщины – иву. Ясень Иггдразиль («дерево меры», «дерево предела») отождествляется с «мировой осью», которая соединяет верхнюю и нижнюю вершины октаэдра, пронизывая Мидгард. Вершины октаэдра – его пределы, середина – мера, уравнивающая верх и низ, свет и тьму. Дерево имеет отчетливую направленность роста (снизу вверх), оно подобно реке, текущей в вертикальной плоскости. Вершина ясеня обозначена птицей-орлом, в его кроне бегают четыре оленя, по стволу снуёт белка. Ветвистые рога оленей – символ кроны, белка соединяет верх и низ, свет и тьму, горячее и холодное, становясь попеременно то рыжей, то белой. Корнями ясень прорастает во всех трёх частях октаэдра – верхней, нижней и срединной. Первая часть – Асгард, царство белого цвета, оно сходно с ночным небом или с неярким летним северным днём, по которому плывут белые лебедь-норны, и где вода превращает всё в белое и где бьёт источник Урд («судьба, рок»). Норны выплывают из Урда, их зовут «становление» (прошлое), «судьба» (настоящее) и «долг» (будущее). Урд – источник времени, т.е. змея-время, поселившаяся в корнях верхнего этажа. Второй корень пророс в стране инеистых великанов, потомков Имира, там, где некогда была «мировая бездна». Третий – в Нифльхейме, где некогда бил «кипящий котёл». Он бьёт и теперь, питая корни «мирового дерева», давая рост хрустальной горе – вселенной шведов, змеиную природу которой раскрывает дракон Нидхёг, расположившийся в нижних корнях ясеня. Трёхзвенное время «мирового дерева» – рок, но текущая река – род. Она имеет свой исток (первопредка) в Хвергельмире, в подземном царстве, куда и возвращаются умершие, чтобы возродиться снова. С ветвей ясеня капает медвяная роса, дающая пищу для возрождения, обеспечивая бессмертие рода. Ведь смерть – это голод. Голод – там, где холод, где властвует Хель («хол-гол»). Капли росы – это новое поколение людей (люди из капель воды).

Светлый тёплый северный день-лето недолог, он вновь и вновь поглощается холодной тьмой-зимой. Близится Рагнарёк, последний бой сил света и тьмы. Волк Фёрнир, сын Локи, проглотит солнце и тем самым убьёт Одина. Волк воет на полную луну так, словно он выпускает её из своей пасти. Выход луны он сопровождает звуком: ночное светило выкатывается из его утробы. Солнце же выходит из ромба, сотворённого коровой и Имиром, а ромб – скала, к которой боги приковали волка. Тьма скалы и тьма волчьей утробы подобны. Море выйдет из берегов, обозначенных бездной, и всплывёт змея Ёрмунганд. Двоичный Тор сразится со змеей, и они погубят друг друга. С юга по морю прибуде чёрный Сурт и сожжёт землю дотла. Не станет ни земли, ни бездны, ни двоичности, ни движения. Только спокойная гладь безбрежного океана. Но покой неизбежно переходит в движение. Ни покой, ни движение не бывают вечными. Вечен их переход друг в друга. У северных шведов покой – жар и тьма, а движение – холод и свет. Вечно колебание «жар-холод».

### **«ВЕЛИКИЙ ПОТОК», КОРОВА ХАТХОР И ГОРА БЕН-БЕН.**

У бездны Гунингагап два полюса – северный и южный. Всё рождается на севере, а умирает на юге. Смерть идёт с юга в образе великана Сурта, держащего в руке меч-косу. В стране Египте жаркое солнце палит почти столько же времени в году, сколько на

скандинавском севере длится холодная тёмная зима. Южное солнце порождать не способно, поэтому берега Нила уставлены усыпальницами фараонов, и именно в Египте была написана «Книга мёртвых». Тела фараонов, детей солнца, солнцеподобных, мумифицировали и укладывали в пирамиды, где и подобает прятаться солнцу. Пирамида – аналог хрустальной горы, верхняя половина октаэдра, а нижняя ушла под землю, куда закатывается вечернее солнце. Тело фараона лежит в каменной (ледяной) пирамиде, пока не придёт срок ей растаять, а фараону очнуться от отнюдь не вечного сна. Если бы сон был вечным, зачем сохранять тело? В северных сказках в горе на цепях висит хрустальный гроб, где очень долго спит юная дева – символ неувядающей молодости. Фараон тоже рассчитывает пробудиться помолодевшим, здоровым и сильным. Ведь после долгой ночи неизбежно приходит весеннее утро, а вовсе не осенний вечер.

Чем же так замечательна долина Нила, край мёртвых? Тем, что в нём властвует солнце, излучающее жар. Поэтому космогония Египта посвящена теме тепла, в противовес теме холода, которая была разработана на севере. И все же в начале была холодная тьма, холодные тёмные воды, бездна, заполненная водой: первозданный Нун с двурогой головой быка. Нун дуалистичен, но он не гермафродит. В нём возникает движение – Великий поток, который объединяет Нил и небо. Движение вызывает образование земли, а водный поток делится на двух змей – подземные воды и те, что отекают землю кругом. Земля связана со змеями, а небо – с коровой. Корову зовут Хатхор. Очень знакомые созвучия, ведь «хат» - «хот» - «хата» (русск.), а также «горячий» (hot, англ.)» и «дом» (hotel и home); «гор» - «горячий» и «гора» (дом для жара). По отношению к корове «дом» - это её утроба, в утробе хоронится «гор-хор»-жар. А так как корова-луна и гора в северных широтах рожают только солнце, то и на юге происходит то же самое. Гор – это солнце, либо сидящее в утробе, либо только что рождённое (утро). Сохранились древние изображения коровы с солнцем, которое помещалось либо под её животом, либо между рогами на голове. Связь солнца с животом-утробой понятна. Поместив солнце между рогами, связали его и с рогами (луной и дуалистичной тьмой), и с головой (кругом-куполом-лицом-черепом), показывая, что солнце расширяется вдоль рогов-радиусов, излучая свет и тепло. Гор становится Ра («расширение»), свет и тепло заливают пространство солнечного дня. Закатное солнце – Атум, или тьма (ТМА-МАТ-АТМ).

Смысл Атума многозначен: он и тьма, и вечернее солнце, которое еще не растратило свой жар, а тьма и жар – это змей. Но змей – движение. В южной стороне причиной движения является не холод, а жар. Однако Атума порождают холодные воды Нуна, т.е. и здесь работает всё тот же переход «хол-гор». Первоначально Атум – водная змея. Подобно корове, которая проглатывает и изрыгает солнце, Атум сворачивается кольцом, чтобы вплеснуть себе в утробу своё собственное семя. Но исторгает он не солнце, а воздух, потому что змей, содержащий в утробе жар, сам является солнцем (Атум-Ра). Это древнейшее поверье изображено как голова горгоны, обвитое волосами-змеями (солнце-голова, тепло и свет – лучи-волны-змеи). В Египте тот же смысл воплощен в образе змея-урей как солнце внутри ползущего змея. Уже не змеи исходили от головы, а змей-урей обвивал голову, тогда солнце выполняло функции глаза – оно излучало свет. Жар вызывает образование из воды пара, поэтому Атум-Ра порождает двух богов воздуха Шу и Тефнут. А так как Атум – змей-движение, то он производит еще и гору Бен-Бен. Гора

должна разделить мужское и женское, что она и делает, поэтому Шу – муж, а Тефнут – его жена. Тефнут наследует змеиную природу Атума, она – змея, «наподобная змея на голове всех богов», которым она – мать, поэтому она – тьма. Гора разделяет не только мужское и женское, но еще свет и тьму, небо и землю. Супруг тьмы – ее полная противоположность, он еще не свет, но сила, разгоняющая тьму. Шу побеждает врагов света копьем и пламенем. Пламя – жар Атума, копье – его движение. Шу и Тефнут – две силы, порожденные движением: Шу – созидание и свет, Тефнут – разрушение и тьма. Созидание – всё видимое, появившееся, рождённое, разрушение – всё невидимое, исчезнувшее, умершее. Атум нарушает традицию, согласно которой его должен убить собственный потомок-солнце. Атум из змея сам становится солнцем, уподобляясь Ра. Движение воды, узкий водный поток расширяется в пространство, ведь Ра – расширение. Расширяется не только пространство света, но и воздуха. Воздушное пространство помещается между небом и землёй. Пар-воздух не разрушает гору-Атума, а всего лишь раздвигает небо и землю, подняв небо на вытянутых руках. Руки Шу подобны ногам-опорам небесной коровы, но рук две, а ног у коровы четыре. Ноги коровы определяют четыре угла земного квадрата, или четыре стороны света, тогда как руки Шу – это движение солнца вверх (восход) и вниз (закат). Атум претерпевает эволюцию «змея-солнце-змея». Первая змея производит жар, свет и творит мир, вторая змея этим же самым жаром мир испепеляет. Вновь воцаряется холодная тьма, и разливается океан, который, как верили египтяне, есть отрицание, отсутствие, исчезновение, пустота, т.е. абсолютное «нет». «Нет» - мрак, а тьма – «да», проявляющаяся в «нет» и содержащая скрытый в ней белый холодный свет (лёд, морскую пену), а вся эволюция мира есть переход «нет-да-нет».

Разработка смыслов Атума как тьмы, несущей жар и рождающей солнце, была многотрудной. Об этих потугах разума свидетельствуют архаизмы, долго сохранявшиеся в Египте. Новая вера в жар как источник движения принималась не всеми. А так как она претендовала на роль главенствующей идеологии, весьма выгодной для власти имущих – детей солнца, то и борьба за трон была жестокой. На первом этапе смыслы двоичности были заменены на смыслы движения. Корова статична. Она стоит над землёй, опираясь на свои четыре ноги-столба, олицетворяя ось «верх-низ», или кол. Хатхор принесла в Египет с севера не только своё имя, но и символ «мирового дерева», на вершине которого сидит сокол. Хатхор – соколица с женской головой, а Гор и Ра – соколы. В египетских изображениях сикоморы («мирового дерева») солнце выходит на небо из его вершины, а сама сикомора – тело Хатхор. Интересно, что Хатхор еще называли госпожой финиковой пальмы. Если предположить, что название пальмы созвучно имени сосны-пинии, то связь египетской коровы с северным «мировым деревом» не вызывает сомнений. Сосна стоит на севере диком, одиноко подпирая небосвод. В Гелиополе солнцу поставлен каменный столб: дерево-гора. В корнях сикоморы сидит змей, а из-под корней бьёт источник живой (талой) воды. Знакомые по северным преданиям змей и вода обеспечивают рост дерева, они же – исток рода, к которому направляются умершие, чтобы родиться снова. Дерево обозначает вход в подземный мир мёртвых, около него сидит Хатхор, поит души талой водой и кормит их плодами сикоморы, которые родственны фигам-финикам.

Корова Хатхор близка к двурогой луне, но так как в утробе она носит солнце Гора, то Гор должен был бы отождествляться с быком. Однако египтяне предпочли наградить рогами первозданный хаос, подчеркнув его дуальность, но лишив его обоуполового состояния. Бык - северное солнце, оно как бы уже присутствует в Нуне изначально. Поэтому Нун и порождает сразу Атума-Ра. Гору досталась голова горгоны, так как она имеет к нему самое непосредственное отношение («гор-горгона»). Голову немного модифицировали, придав ей схожесть с львиной: змеи-волосы превратились в львиную гриву, да и цветом лев – желто-золотой («сол-зол»). Львиноподобный Гор переделал корову в львицу. Она стала львиноголовой Сехмет («палящее солонце») и кошкой с женским лицом. Так, луна стала тоже принадлежать к семейству кошачьих. Египетская корова утратила практически всякую связь с белым холодным светом, даже её молочные реки превратились в чёрные косы. Египтяне переделали также образ змея. Привычным животным для египтян, обитающим около вод и имеющим отдаленное родство с гадами, является крокодил. Близость змея-крокодила к корове запечатлена в его названии «к-рок-кор». Как змей, крокодил мог свернуться кольцом и проглотить собственное семя. Некогда он символизировал время. Отсюда и имя греческого бога времени Кроноса («крок-крон»), который также любил поглощать свое семя – рожденных от него детей. Крокодил подарил змею свои четыре когтистые лапы, с чего началось преобразование змеи в дракона. Крокодил глотал солнце, но жар не задерживался в его брюхе. Он не стал огнедышащим. Подобно другим змеям, гигантский крокодил Маи являлся объектом нападения змееборца Ра. Ра пришлось сразиться со многими змеями. У одного из них он вырвал сердце. Этого змея, которого породил подземный змей Апоп, Ра убил под сикоморой, приняв образ рыжего кота. Кота родила корова-сикомора-кошка. Змей грыз корни сикоморы, жил под землёй и проглатывал солнце. Кто только не проглатывал это самое солнце! Был еще бог земли Акер с двумя львиными головами, одна голова солнце глотала, другая – изрыгала. Вечернее солнце уже более не светило в нижней вершине октаэдра – оно каждую ночь пребывало в брюхе земных обитателей. Про нижнюю половину октаэдра постепенно забыли. Остались одни только верхние - пирамиды, а усопшие переместились из подземной части октаэдра в наземную.

Пирамиды были всего лишь усыпальницами фараонов. Тему сотворения вселенной связали не с ними. Творцом вселенной был признан Атум, с этим согласились жрецы и Гелиополя и Гермополя. Хотя АТум – ТьМА, первоначально он был белой птицей, влетевшей во тьму. Холодный белый свет (белая птица) и холодная тьма снова заставляют вспомнить о севере. Ведь это Атум возводит холм Бен-Бен, который неистово ищет птица Великий Гоготун, летающая над гладью вод. Птица издаёт крик, Атум воздвигает «огненный остров»-холм, на холме растёт ива («мировое дерево»), а Гоготун сносит там яйцо, из которого выходит Хепри, утреннее новорожденное солнце. Гоготун – водоплавающая птица, «огненный остров» - земля-холм, тонкая поперечная перегородка, которая лежит на красных огненных подземных водах («кровь змея»), яйцо связано с горой, так как в горе скрыт жар, и является отдалённым аналогом горы (две скорлупы-две половины горы, небо и земля). Утреннее солнце заменило своё северное имя Гор на южное Хепри. Хепри, окрепнув, стал Ра и создал воздух-пар. Налицо все необходимые компоненты – гора и «мировое дерево», крик и жар, птица и воздух, чтобы Атум считался змеем. Но Египту чужда троичность. И хотя в Гелиополе была признана огдоада (число 9),

её нельзя считать числом змея (3х3), так как в неё намеренно внесена парность (1+8). Египтян можно назвать поклонниками двоичности: ладья из 2 змей везёт солнце по небу, 2 глаза у Ра, 2 шара катит Хепри-скарабей, 2 красных столба, посвященных солнцу в Гермополе. В этом городе всё подчинено священной двойке – даже богов 4 пары. Причем основные божества – мужчины с головами лягушек, а их жены с головами змей – всего лишь ипостаси своих мужей. Несмотря на то, что лягушка – земноводное животное, т.е. некий второстепенный символ, она потеснила змея, символика которого при создании энеады (число 8) уже считалась глубокой архаикой. На древность образа змея указывают богини, которые, по существу, являются змеядами. Ещё одно древнейшее божество северного происхождения – бог земли Геб. Отец-сыра земля оплодотворяет небо семенем-камнями-звёздами, ведь земля – кусок льда, а камни – льдинки. Из льдинок-звёзд на небе соберётся луна, которая родит сына-солнца. Но египтяне этого никогда не увидят. Их небо Нут, небесная корова, изображена в россыпи звёзд, которая так и остаётся всего лишь разбросанными камнями. Геб изливает семя в никуда. Нут и Геб – дети Шу и Тефнут, которые разломили несуществующую гору надвое. Гора произвела-таки мужское и женское, и уже эта пара родила весну и зиму, свет и тьму, созидателя и разрушителя, Осириса и Сетха. Осирис не творит, а проходит бесконечный скорбный путь, состоящий из чередований гибели и воскрешения. Этот путь – змей, который из бесконечной прямой, свернувшись кольцом, преобразуется в годовой цикл. Геб не родит никого, но все же и в южной стороне люди происходят от камней и капель так же, как и в северной, но эти капли – слёзы Атума, которые он изливает на каменную гору Бен-Бен. По оставшимся документальным свидетельствам древней египетской космогонии не удаётся проследить даже отдалённое родство между холмом Бен-Бен и землёй Гебом. Ну, а Нут – небесная корова, её сакральное число 4. В четыре угла неба она направляет четыре ветра, имеющие некое родство с четырьмя молочными реками Аудумблы и чёрными косами Хатхор. Она не способна собрать в своё лоно звёзды и произвести на свет сына – солнце.

### **Змея-мать и змей-отец Шумера, Аккада и Вавилона.**

Если в Египте был забыт змей, то в Месопотамии – корова. Не отыскать её следов в текстах и других памятниках, доживших до наших дней. Однако двурогость сохранилась. Сохранилось всё, что было более или менее востребовано – смыслы, объясняющие реальные природные явления и понятные большинству населения. Долина между Тигром и Евфратом нуждается в большом количестве воды. Не солнце и не лёд достопримечательности в Междуречье, а разливы рек, на которых держится вся жизнь в этом месте ойкумены.

Первоначальные воды представлены двумя действующими лицами – Апсу и Тиамат. Начало не обоеполо, оно уже разделено на женское и мужское. Мужское – Апсу олицетворяет водную гладь, покой и сияние. Разгневанный поведением младших богов, он говорит Тиамат «да утихнут звуки, во сне да пребудем». Апсу – безмолвная тёмная бездна («abyss –англ. бездна»). Возможно, это имя звучит в названии страны Абиссинии. Апсу носит тиару, по форме напоминающую купол, и именно он носитель двурогости, так как его символ – рыбокозёл. У него туловище рыбы, а голова и передние ноги козла. Рыба – символ воды, козёл – двурогий и у него раздвоенное копыто. Он-то и заменил корову.

Это означает, что шумеры принимали символом воды косой крест, а не ромб. И все же Апсу – купол, об этом говорит форма головного убора – тиары. Апсу связан с верхом-небом и порождает небо, но земля-чаша убивает его. Купол и чаша не соединяются, чтобы построить хрустальную гору, а разъединяются, и между ними начинается соперничество за верховенство в делах творения. И все же в Апсу угадывается намёк на нечто целостное, ведь он – и бездна, и купол, и сияние одновременно. Некий непроявленный смутный образ хрустальной горы. Чтобы гора проявилась, в неё нужно «вдохнуть жизнь» в прямом и переносном смысле, т.е. сообщить ей движение в виде водного потока или ветра-бури. Шумеры оставили движущейся воде её порождающие свойства, поэтому вода в движении у них – змеидева Её зовут Тиамат («МАТЬ-ТЬМА») и у неё 7 голов. Тиамат – многоголовая гидра. Апсу и Тиамат вместе составляют пару «покой-движение». Воды Апсу несут сияние, белый свет, Тиамат самопроизвольно порождает чудовищ как холодная вода Нифльхейма – ледяных великанов.

Апсу и Тиамат соединяют свои воды с тем, чтобы произвести на свет нечто лохматое – Лахму и Лахаму. Лахму как-то связана с реками, а Лахма – с илом. Можно предположить, что совместные воды Апсу и Тиамат все-таки подвиглись на создание некоего подобия острова в реке, холма («холм-лахм»). Во всяком случае, движение воды обозначилось, приняв форму водного потока – реки, а ил – это речные наносы, прообраз холма. Ил и река соединяются, чтобы построить вертикаль – ось верх (АН)-низ (КИ), Аншар и Кишар. Ось Ан-Ки можно уже назвать и горой, и деревом. Гора и дерево рожают солнце. Сына Кишар и Аншар назвать солнцем можно весьма условно. Он больше Ан, т.е. верх, небо. Ан наследует тиару Апсу, но его тиара – рогатая. Про Ана сказано, что «бык выходит из леса и рыкает по-львиному». Тайги в Междуречье нет, а лес представляется тёмным потаённым местом северянам. Но на севере не водятся львы. Ан соединяет в себе северного быка, пасущегося в лесу, и южного льва. И бык, и лев – символы солнца. Став солнцем, Ан отдаёт свою тиару месяцу. Еще одна северная реминесценция, в которой угадывается корова-луна. Ану-солнцу надо бы убить змея, т.е. Тиамат, но вместо этого он почему-то рождает сына Эа, господина земли (Энки). Наконец-то многотрудным путём из ила была произведена земля. Земля отбирает у неба все права и становится полновластной владычицей вселенной. Энки укрепляет власть, усыпив и убив Апсу. И не потому, что он так не любил покой и тихое сияние, он просто показал, кто истинный хозяин бездны. Шумеры почему-то отдавали предпочтение низу, а не верху, считая (и не без основания), что импульс истинного творения исходит снизу. Ведь в бездне Гуингагап источник жизни бьёт снизу, и «мировое дерево» питается родниковой водой, истекающей из-под его корней. В Месопотамии выпадало так мало дождей, и ее жители хорошо знали, что растения растут, если их поливать под корень. На теле Апсу Энки строит дом и зачинает в нем Мардука. Мардук – телёнок и солнце. Вот ещё одно указание на то, что, прежде чем стать козлом, Апсу был коровой. Дом, где родился Мардук – утроба коровы, которая связана с подземными, а не с небесными водами. Апсу – бездна, чаша, заполненная водой. В этой чаше пребывает корова-луна и рождается телёнок-солнце. Луна и солнце по представлениям шумер восходят, а не заходят. Поэтому и земля эта называется «восток» («вос-ход – вос-ток», где «ход» и «ток» означают движение, а «вос-высь»). Индийский бог Вишну живёт на Дальнем Востоке в Индии, и его имя ассоциировано с высью-вышиной и

весной, когда солнце рождается и восходит (движется от земли к небу). Восход связан с созиданием.

Дом, который построил Эа-Энки на теле поверженного Апсу, подобен яйцу, само же тело – океану вод. Из дома выходит Мардук, имя которого значит одновременно и «телёнок», и «солнце». Тогда вспоротое брюхо Апсу можно считать утробой коровы. Число 4, принадлежащее корове, переходит по наследству Мардуку: у него 4 глаза, 4 уха и ; ветра, которые ему подарил бог неба Ан. Забыта разработка Анна как «быка, рыкающего полвиному», он отдаёт свои солнечные регалии Мардуку. Вместе с ними он передаёт ему право сразиться со змеем – Тиамат. Таимат узнаёт о замысле богов, которые собрались вручить властные полномочия Мардуку в случае, если его змееубийственный замысел завершится полной победой. Она порождает отдельных чудовищ, как и подобает водепрародительнице, и воинство из 11 ратников. Среди чудовищ гидра-змеедева, лев, пёс, скорпионы и драконы бури, а также неведомый Мушхуш и снова Лахама. Гидра здесь – равнодействующая, «ни то, ни сё», которая движется между светом (лев) и тьмой (пёс), Лахама – холм, драконы бури – «огненные вихри», скорпионы замечательны тем, что они сворачиваются кольцом и жалят сами себя (намек на круг). Возможно Тиамат обеспечивает переход линейного движения в круговое (годовой цикл), а также разделение ночи и дня, или тёмного и светлого периодов. Однако ничто не спасает обреченную на верную смерть от руки своего прямого потомка. Мардук направил ей в чрево ветры, затем рассек его стрелой и вынул сердце. В чреве он укрепил землю и небо, а на голове змеи насыпал гору. Вновь и вновь воспроизводится мотив «змей-гора» (Змей Горыныч). Буря в чреве – тот самый воздух, который разорвал чрево-гору на две половины, небо и землю. Сердце – середина, где сходятся и уравниваются противоположности («мера»), точка соединения («мир»). Поэтому слова «мера» и «мир» содержатся в названии горы. Это и горная страна Шу-мер («Великая Гора», или мир, возникший из горы), и индийская гора Меру, и Памир, и Имир, и арийский бог Митра. Мардук «бездну открыл, устремились потоки»: потоки красной огненной змеиной крови, которые поглощает земля-чаша-бездна. Из крови (вода) и земли (камешки) Энки лепит людей.

Гора постепенно преобразуется в дерево, а шумеро-аккадская Тиамат – в вавилонское «мировое дерево» Хулунну. Хулунну соединяет воедино троичную вселенную, которая состоит из неба, земли и подземного мира. Это дерево – ива, вероятно, та самая, из которой Один с братьями сделали женщину. В Египте тело сикоморы – корова Хатхор, в Вавилоне – дева Лилит, чьё имя так напоминает славянскую Лелю и шумерского бога воздуха и ветра Эн-лиля. Пастушка Леля пасёт змеёнышей («Л Л») около входа в пещеру, Эн-лиль разрывает гору на землю и небо, Лилит – ось, соединяющая две вершины ромба – подземную и наземную. В Вавилоне никогда не забывали о существовании подземного (вечернего) солнца. В корнях ивы свил своё гнездо змей, который даёт рост дереву. Дерево соединяет змея с землёй, движение воды переходит в движение воздуха. Змея рассекается на змеёнышей, из которых строятся разнообразные формы. В ветвях Хулунну сидит птица Анзуд с головой льва и когтями орла. Она решает судьбы людей. В птице соединились солнце и змей-время. Имя «Анзунд» еще расшифровывают как «буря, ветер». Если так, то получившаяся птицевзмая приобретает очертания Дракона.

## ХТЕНИЧЕСКИЕ ЧУДОВИЩА ДРЕВНЕЙ ЭЛЛАДЫ

Змей – самый хтонический из всех хтонических чудовищ, созданных воображением древних греков, так как *hton*, греч. – земля. Слово «хтон» может иметь родство со словом «хот» в значении «хата» и «*hotel*», Земля – и дом, и утроба, т.е. темное потаённое место, в котором спрятан огонь. Но земля должна откуда-то появиться. Поэтому в начале была беспредельная водная тьма-хаос. Хаос – это открытый рот, пасть, вход в утробу-бездну. Эта утроба порождает ночь Нюкту и мрак Эреб, бездну-чашу Тартар, землю Гею и силу, соединяющую разделенных – Эрота. Хаос разделяет мужское и женское, которые соединяются благодаря Эросу. Первыми вступают в брак Нюкта и Эреб. Продукты их союза – день и эфир («сияние»). Мрак и ночь несут в себе белый свет: холодная тьма порождает холодный свет и холодную белую ледяную землю-Гею.

Какого пола был Хаос, неизвестно, но из него вышла Гея – мать-сыра земля. Не было никакого движения-пахтания, не текли реки, не кипел котёл, вода хаоса просто затвердела, образовалось ледяное покрытие. О ледяной сущности Геи можно судить по двум её сыновьям: один – Уран-небо, второй – Понт-море, два водных океана, верхний и нижний. Гея – ось верх-низ, что указывает на ее родство с хрустальной горой. Имя Урана сравнивают с именем арийского бога Варуны, который связан с водами. Гея берёт в мужья Урана и производит с ним 12 детей – 6 титанов и 6 титанид. Имена титанов – Гиперион («идущий наверху», верх) (его дети – солнце-Гелиос, луна-Селена, заря-Эос), Иапет (его дети – холодный Атлант, огненный Прометей, Минетий и Эпиметей), Кой, Крий (*cryos*, греч.-«холодный») (его дети – звёздный Астрей, Паллант и Перс), Кронос («время») (его дети – жар-Гестия, земля-Деметра, гора-Гера, подземелье-Аид, море-Посейдон, небо-Зевс, трёх дочерей и трёх сыновей), Океан – река, омывающая землю (породил три тысячи рек женского рода и три тысячи водных потоков мужского рода).

Гея и Уран – два полюса холода, в именах их сыновей запечатлён переход «холод-жар». Среди них есть два змея – Кронос-линия и Океан-кольцо. Кронос сворачивается в кольцо, когда проглатывает своих детей. Он – предтеча светлого периода, когда миром будут управлять светлые боги – его дети, поэтому его и выбрали на роль своеобразного «змееборца». Но он не может убить змея, поэтому просто осклапает своего отца ледяным адамантовым серпом. Кронос – змей-гора, так его дети представляют собой части вселенной: землю и подземный жар, море, небо и соединяющую их ось-гору). Гера сходна с «мировым деревом». Она родилась под ивой, у неё есть собственный райский сад, где растёт яблоня. Её дети – Арес (бог войны) и Геба (венки из цветов), т.е. разрушение и созидание, мужское и женское начала. Кронос троичен, его число – 6 (3+3). Второй змей, Океан, также троичен, его число – 6 (3 000+3 000), которое подчеркнут тремя нулями-циклами. Тело Океана как бы свернуто кольцами. Река – поток-движение, что выражается символом крылатого коня Пегаса, рожденного Океаном. Жена Океана, Тефида, и есть настоящий океан, т.е. безбрежная гладь вод. В её имени заключена буква «тета», которая является древнейшим символом воды – косой крест, вписанный в круг, ее число - 9 и она – мать змея Ладона («лад-лёд»). Другая ледяная гора – Латона (Лето – таяние льда), дочь титана Коя. Она рождает Аполлона (бог света, созидатель) и Артемиду (охотница, разрушитель). Атрибут Аполлона – белый лебедь («бел-леб»), Артемиды – лань (олень).

Другой атрибут Артемиды – медведь, в связи с чем её называют медведицей и от него производят её имя, так как *Ursus arctos* – бурый медведь («арт-аркт») Бедную Латону преследует зачем-то змей Пифон. Наверное, тьма хочет поглотить гору, в которой скрыт источник света. Аполлон (очередной змеборец) пронзает Пифона стрелой и в память о змеином чреве, в котором хранится мудрость, основывает Дельфийский оракул, где вещает пифия.

Гера и Зевс – близнецы, они оба имеют отношение к «мировому дереву»: Гера родилась под ивой, а Зевс в образе кукушки сидел на ее вершине. Зевс – бык, т.е. солнце, но его своим молоком вскормила коза. Коза заменила корову, о которой в греческой мифологии упоминается как-то вскользь. Она возникает в образе ещё одной несчастной – Ио, которую гонял по всей стране чудовищный овод. Овода наслала Гера, чтобы стереть всякую память о корове. Двурогость неба символизируют коза и бык, но ни та, ни другой не могут собрать звёзды в лоно-луну. Они так и остаются холодными льдинками (Астрей), разбросанными Крием. Астрей – отец четырех ветров Борея, Зефира, Нота и Эвра, т.е. источник движения, но он не змей. Не является змеем и второй сын Крия, Паллант, которого называют отцом Пифона. От союза Палланта с подземной рекой Стикс рождаются победа (Ника), сила, мощь и зависть. У третьего сына Крия, Перса, дочь Геката (магия). Змеиная природа Крия очевидна, но настолько архаична, что сохранились лишь следы, указывающие на движение холода – ветры, река, сила и на утробу, в которой хранится ведение-магия. Двурогий бык-Зевс, тем не менее, порождает троичность. От союза с Фемидой (равновесие, мера, справедливость) у него три дочери-мойры (прошлое, настоящее, будущее). Вот почему он сидит на верхушке «мирового дерева», ведь именно в верхних корнях ясеня Иггдрасиля находился источник времени. Ясень подобен горе Олимпу, на вершине которого обитают светлые боги числом сначала 6 (кронида), а потом – 12. Верхняя часть ясеня пронизывает Асгард, где живут светлые боги асы, число которых – 12. Ровно столько созвездий в Зодиаке. Поэтому боги как рыцари Короля Артура, сидящие за круглым столом, располагаются в небесном круге.

В греческой мифологии тема «мирового дерева» разработана довольно туманно. Деревя как такового нет, а есть сад Гесперид, где растёт яблоня с молодильными яблоками. Сад располагается возле стоящего неподвижно титана Атланта, который держит небесный свод. Атлант подобен скале. Другая скала – та, к которой прикован родной брат Атланта Прометей. Его приковали к скале олимпийские боги за то, что он похитил огонь с неба и принёс его людям. Каждый день к скале прилетает орел и терзает печень титана. Печень и есть огонь («печень-печь-печка»), он находится внутри Прометея, в его утробе. Атлант и Прометей – две горы, два столпа. В столпе Атланте жар-солнце движется снизу вверх, поэтому от и связан с яблоней-«мировым деревом», а в столпе Прометее солнце спускается с неба на землю, к людям. Восходящее солнце рождается. Поэтому Атлант должен стоять на севере, а заходящее солнце умирает – и Прометей привязан к одной из Кавказских гор. Атлант, как и Латона – ледяная гора, поэтому так созвучны их имена («АТЛ-ЛАТ»). Ряд можно продолжить «АТЛ-АПЛ-АБЛ-ЯБЛ» и «АТЛ-АЛТ-АРТ», вот так образовались имена Аполлон и Артемида, а также слово «яблоко». Все они имеют отношение к холодной белой горе, подпирающей небо, из которой рождается солнце. Потому и яблоки «молодильные», что солнце – молодое, а гора рождает. И никакого вам

медведя. От имени титана Атланта произошло другое название северной Гипербореи – Атлантида. Вечно ищут неизвестно что неизвестно где.

К Атланту и Ладоне примыкает змей Ладон. Некогда он был рекой и огнедышащим, но река замёрзла, и Ладон оказался на её дне, т.е. движение (тепло) перешло в холод (покой). На дне реки Ладон спал. Но вот солнце растопило лёд, и Ладон пробудился и у него отчего-то отпали крылья (так повествует миф), он свернулся кольцами, а они ушли в землю. У Ладона 100 голов. Число 100 вызывает вопросы: оно двоично (два нуля), а змей – троичен, либо это указание на происхождение змея, чья мать – Тефтида, знак которой двоичен («косой крест»). Атлант и Ладон неразлучны как змей и гора. Жар находится как внутри горы, так и внутри змея. От этого жара гора тает, река течет, птица летает, конь бежит. Если у Ладона отпали крылья, это означает, что сначала он был движением, а потом стал покоем. И двигался он во всей вселенной, вверху и внизу. Но затем ему было предназначено пребывать внизу всегда, обеспечивая рост горы-дерева снизу вверх. И хотел бы взлететь, но не дано. Ладон стережет яблоневый сад, в котором порхают и поют птицедевы Геспериды и бьёт источник живой воды. Считается, что Геспериды жили по соседству с горгонами в Гиперборее (вот и Горгоны оттуда же), где полгода тёмная ночь, поэтому они – дочери тьмы-ночи. Имена трёх из них – «сияние», «красная» и «вечерняя» - характеризуют скорее зимнее, чем закатное, солнце. Молодильные яблоки, живая вода, амброзия, дающая бессмертие, – всё указывает на то, что сад предназначен для душ праведников, жаждущих вечной жизни. В саду есть вход в подземный мир, где обитают души умерших. В подземелье протекает другая река, Стикс, которая разделяет светлый мир от тёмного, живое от мёртвого. Эта река – черта, в её названии угадывается слово «палка» (англ. stick). Сторожит переправу пёс Кербер. Судьба Ладона такая же, как у всех змеев – его пронзает стрелой Геракл, которому понадобились яблоки. Правда, впервые змей становится жертвой похитителя, а не провозвестника новой светлой эры. То, что Атлант стоял не на западе, а на севере ясно уже из того, что запад ассоциируется с угасанием, уничтожением, а север – с рождением, бессмертием, вечной жизнью. Не будут цвести яблони, дающие молодильные яблоки, на западе и не будет бить там источник вечной жизни, так разительно схожий с X-миром.

От союза Геи и Урана родились светлые боги-крониды, выбравшие гору Олимп своим постоянным местом жительства. Зевс убил змея-Кроноса, и светлый праздник жизни должен был длиться вечно. Казалось, ему ничто не угрожает. Но у Геи был второй сын, море-Понт. Уран и Понт – две половины горы-ромба: Уран – верхняя, Понт – нижняя. Гея – перегородка между ними, соприкасающаяся как со светлым верхом, так и с тёмным низом. Тьма – это глубь вод и подземелье. Союз с Понтом-водой мог явить миру только чудовищ тьмы. У Геи и Понта четверо детей (число воды): три сына и одна дочь. Вместе с детьми Урана они составляют число 10. сыновья Понта, Нерей и Форкий, - седые старцы, белый свет во тьме, которая ассоциируется со смертью (угасание света – сумерки, смеркаться, смерть). Дети Урана – это свет из тьмы (восход), дети Понта – свет во тьму (закат). Дочь Понта и Геи, Кето («водная пучина») – бездна, утроба чудовищной морской рыбы, поглощающей девушек. Именно её убил Персей, освобождая Андромеду. Кето сочеталась браком со своим братом Форкием и произвела на свет трех грай, трёх горгон, змея Ладона (одна из версий) и Ехидну. Все дети Кето так или иначе имеют отношение к

холодной воде: седые граии – белые лебеди, горгоны замораживают всех, кто на них не поглядит, Ладон спит на дне замёрзшей реки, а Ехидна порождает чудовищ, перечень которых удивительно схож с теми, кого производит Тиамат. Горгоны, Ладон и Ехидна – змеи. Три граии («ужас», «тревога», «дрожь») охраняют проход между лесом, где живут горгоны и некое место, которое лежит под холодным Атлантом и которое защищает скалистая глыба. Грай олицетворяют леденящий душу ужас, который должен испытывать идущий из холода во тьму (в холодной тьме). Тавмант, третий сын Понта, женится на океаниде Электре («светлая»), которая приносит ему гарпий и Ириду («радуга»). Гарпии – собирательное наименование для ветра, бури, птицев, крылатых коней, всего, что движется в воздухе. Несмотря на то, что они имеют отношение к верхней части ромба, к воздуху, чаша-Тартар не отпускает их: гарпии сторожат подземелье. Они не дают пищу и питье душам умерших, обрекая их на голодную смерть. Так, Ладон охраняет один вход в подземелье, предназначенный для бессмертных, а Гарпии – другой, для смертных. Первый эволюционирует в рай-сад, другой – в ад-пекло. На самом деле, ад больше похож на холодный погреб, так как «голод-холод», а смерть есть отсутствие пищи. Нельзя же, в самом деле, бесплотные души умерших считать пищей для огня. Хотя древние греки могли думать иначе.

Две змеи, Ехидна и Тифон, – отец и мать целой стаи хтонических существ. Согласно одним поверьям, Тифон вышел из яйца, оплодотворённого Кроносом, согласно другим – он сын Геи и Тартара, земли и тьмы подземелья. Тартар – имя подземного змея, который способен спалить мир, когда придёт его судный час. Чудище покрыто перьями, у него 100 драконьих голов вместо пальцев, ниже пояса он – змей, выше пояса имеет человеческое туловище, из его глаз исходит пламя. Тифон, по-видимому, есть изначальное соединения верха и низа, тогда его символ – ромб, и он является одним из древнейших персонажей греческой мифологии. Судьба Тифона сходна с участием Тиамат. Его усыпляет, а затем убивает Зевс. На труп змея Зевс навалил гору. Ехидна тоже связана с горой, она жила в пещере вместе со стоглазым никогда не спавшим Аргусом. На самом деле у Аргуса по разным данным 4, 100 и 1000 глаз. Это чудо-юдо убил, предварительно усыпив игрой на флейте, Гермес. У убитого Аргуса Гермес отрубил голову. Точно так же была отрублена голова Горгоны Медузы, которую Персей вмонтировал в свой щит. Голова-глаза-глас – слова одного ряда, образованные от «гор» («гор-гол-глас»), глаза и рот располагаются на голове, и из них исходит горячее пламя. Чтобы убить чудище, его надо усыпить – сон подобен смерти. Глаза закрываются под действием гласа – пения или игры на музыкальном инструменте. Аргус ведь тоже убил Ехидну, когда та спала. Налицо серия убийств: Аргус убивает Ехидну, а Гермес – Аргуса. Гермес – бог воздуха, обутом в крылатые сандалии (глас), Аргус – глаз, а Ехидна – змеица, инициатор движения воздуха и огня. Но сама Ехидна – подобие холодной Тиамат, порождающей гидру, пса, льва, сфинкса и химеру. Лернейская гидра – змеица, у которой 7, 50-100 голов (из них 9 голов дракона) и тело змеи. Собака Орф имеет 2 собачьи головы и 7 драконьих. Немейский лев никакими достопримечательными особенностями не обладал. У Цербера же были три головы, из пасть свисали три языка пламени, на шее извивались змеи (подобно львиной гриве), и хвост – змея. У Сфинкса голова женщины, лапы и тело льва, а крылья орла. У Химеры голова и шея льва, туловище козы и хвост дракона. Вобщем, все звери имели составную структуру, нечто среднее между змеей-драконом и львом, что

позволяет думать о мучительных родовых потугах, когда солнце-лев выходило из чрева змеи-дракона, а получалось «ни то, ни сё».

В греческой мифологии смешались свет и тьма, драконы и львы, земля и небо. В ней можно отыскать скандинавские, египетские, месопотамские мотивы и сюжеты. Она расцвечена многообразием сюжетов, и в этом цветочном ковре потерялась тропинка, ведущая от пункта А в пункт Б. Разнообразие – итог эволюции, тупик развития. Греки, воспитанные на мифологических интерпретациях окружающего мира, теряли связь с миром реальным. Тяга к положительному знанию оказалась настолько велика, что они впитали все новейшие веяния, идущие с Востока, и создали новую мифологию, которая легла в основу западной науки.

### **ИНДРА – ТОТ, КТО СИДИТ ВНУТРИ.**

Древнейшие арийские предания зафиксированы в текстах Ригведы. Гимны непонятным богам, их имена-эпитеты, описываемые явления – все это нам непонятно. Трудности в раскрытии смыслов испытывали даже ближайшие потомки ариев, некогда заселивших север Индостана. Высказываются гипотезы, что арии пришли с севера и принесли с собой знания, полученные во время жизни в холодных краях. Если это так, то и тексты Ригведы можно попытаться дешифровать, употребляя систему взглядов на дуалистичные переходы в природе, сложившуюся у жителей Циркумполярной зоны: «тепло-холод» и «свет-тьма». Большинство гимнов, собранных в Ригведе, читается во время жертвенных обрядов. По ним была восстановлен ритуал жервоприношения, который описал М. Элиаде в книге

Реставрируем основные смыслы жертвенного действия. Жертва предавалась огню, это был обряд сжигания и посвящен главному арийскому богу Агни. В нём воспроизвоилась древнейшая технология добывания тепла, основанная на самых простых свойствах огня. Как учат школьные учебники, огонь добывался из сухих растений. Сухое растение – мёртвое растение, из него ушла энергия роста и испарилась вода. Рост обусловлен водой, так как движение вообще есть движение воды. Ушло движение, остался жар. Огонь как бы «застывает» в мёртвом (покоящемся) теле. Мертвая неподвижность – холод, движение – тепло. Холод означает смерть, которая наступает от голода («холод-голод»). Животным движение даёт дыхание, а смерть – прекращение дыхания. Перед принесением в жертву животное умертвляли удушением. Голод и замедление дыхания – основа аскезы, или йоговской практики. Путём аскезы происходит накопление внутреннего жара. Мертвое холодное тело содержит внутренний жар, который может высвободиться самовозгоранием. Чем не аналог хрустальной горы, которая тает от внутреннего жара? Жар содержится в жире. Поэтому жертвенные костры, сложенные из соломы, поливались ариями молоком и маслом, ведь жир собирается из капель молока.

Гора составлена из льдинок (капель воды), и жир – из капель молока. Гора (тело) и кусок жира – это собранные вместе капли. При нагревании капли «разбрасываются» в пространстве. Гора (жир) и образуемое ею пространство напоминают переход «сжатие-расширение». Ледяная глыба и жир растекаются, становясь водой и молоком. Очень похожее происходит при засевании поля семенами, поэтому в жертвенный костёр бросали ещё злаки и выпечку. Сжатое пространство имеет границы, растёкшаяся вода границ не

имеет, это – безграничный океан. Сжатое пространство уподобляется чаше, т.е. уже знакомой бездне. Между каплями и огнём есть пропорциональная зависимость: чем больше капель, тем жарче разгорается пламя, тем большее пространство засеивается и тем бескрайнее становится океан: огонь растёт от пищи. В то же время, маленький кусок льда становится большим водой или большим полем-пастбищем. По этому пастбищу гуляют четвероногие и двуногие. Чем больше поле – тем больше урожай, чем больше пастбище – тем больше коров. Это происходит оттого, что пространство в понимании ариев естьместилище чего-нибудь. Нет ничего – нет и пространства. Увеличение пространства есть следствие увеличения потомства: четвероногих – коз, коров, быков, баранов, двуногих – людей. Чем ярче пылает огонь жертвенного костра, чем выше его пламя – тем больше богатств оно принесет жертвователю. Поэтому он не должен скупиться и давать огню больше пищи. Если чаша – собирание и сжатие, то купол – разбрасывание и расширение. А так как купол – это гора, то от неё исходит расширение пространства, увеличение размеров вселенной. Вселенная по представлениям ариев – это заселённое пространство илиместилище разбросанного – людей, животных, злаков.

Закон «сжатие-расширение» - основной закон Вселенной, его охраняют два арийских бога Варуна («разъединение, варево») и Митра («соединение, мир»). Варуна, конечно, связан с водами, с пространством. Отсюда слово «варяг» («вар-аг»), т.е. «ходящий по воде (водами)». Числовая символика воды связана с её дуальностью (число 2) и пространственностью (число 4). Дуальны рогатые: коза, корова, бык, баран, пространственны четвероногие – все те же животные. Их-то и приносят в жертву, а также еще человека и коня. Прямоходящий двуногий человек отождествляется с горой и деревом. Но не потому, что ходит, а потому, что растёт снизу вверх (гора прирастает каплями-камнями), у всех троих есть энергия роста. Эта энергия символизирована напитком «сомой», который орёл приносит с вершины горы Меру (гора вырастает до самого солнца, орёл – символ вершины и солнца). Этот самый жар-солнце гора-дерево-человек содержат внутри, за счёт него они и растут. Прежде чем вырасти, они были маленькими: человек – зародышем, дерево – семенем, гора – куском льда-жира. Зародыш человека помещён в тёмную утробу матери, зародыш птицы-змеи – в яйцо, дерева – в утробу земли, льда – в утробу воды. Но земля – это ледяной наст, остров на воде. В конечном счёте, все произрастает из воды. В воде образуется лёд-камень-семя, из него – растение (движение роста), из растения – животное (движение – перемещение в пространстве). Движение-перемещение символизируется в образе коня, выходящего из морских волн. Вероятно, конь был символом движения вообще. Это запечатлено в его имени: «конь – гон – ног – наг – (ог-го и аг-га)», где «гон» - движение, «ног» - ноги, «наг» - змея, «ог» - огонь, «го» - англ. «идти», «аг» - Агни и «приводить в движение», «га» - санскр. «ходить». Маленький жар помещался в маленькую тёмную утробу – дом, ящик, яйцо посередине тёмного пространства («мрак скрыт во мраке»). Таким же образом устраивалось и место, на котором происходило ритуальное действо: дом с очагом стоял посреди покрытого травой двора, на котором были возжены три костра. Дом с очагом – утроба с «зародышем-жаром», двор – пространство, три костра – числовая символика разгорающегося жара. Пространство вселенной увеличивается в три приёма. Но число 3 – число змея-движения, источником которого является хрустальная гора, ведь это именно она тает, из этого куса льда образуется пространство воды.

Дом с очагом – это просто, а вот хрустальную гору надо построить в условиях, где льда не бывает никогда. Поэтому её строили из камней-кирпичей, а гора называлась «алтарь». Алтарь – это северный «бел-горюч камень Алатырь». Понятно, почему он белый горючий камень, он ведь – ледяной. Алтарь воздвигался в 5 кладок соответственно пяти стихиям «земля-вода-воздух-эфир-огонь» в порядке фазовых переходов «холод-тепло» от льда к жару. Гора должна растаять полностью, т.е. исчезнуть. Во время таяния пространство вселенной расширяется в три этапа (три шага Вишну, когда он из карлика становится великаном), поэтому все эти числа должны быть заложены в Алатыре. Действительно, для сооружения алтаря арии использовали 108 000 кирпичей:  $(3 \times 3 = 9 \times 2) = (18 \times 3 = 54 \times 2) = 108\,000$  (три нуля – три круга). Фактически, число горы –  $3 \times 3 = 9$ , это число её роста и формирования. Это число мы находим у народа, не расставшегося с севером, у шведов. Ясень Иггдрасиль пронизывает и нанизывает 9 царств, символизируя структуру горы-вселенной. Один (еще один символ вселенной - единство) провёл на ясене 9 дней и принёс себя в жертву. В Упсале, как указывает М. Элиаде, каждые 9 лет в жертву приносили 9 человек, которых умерщвляли удушением через повешенье. Число 9 связано с увеличением (ростом) и структурированием вселенной, а также со временем – все свойства змея.

Но арии предпочли змею коня, которого и заклали. Жертвоприношение коня (ашвармедха) начинается с того, что животное умертвляют удушением, т.е. лишают его жизни. Перед тем он нагуливал жир на пастбище, вбирая в себя жар пространства. Этот жар теперь предстояло задействовать, чтобы из тела коня начать сооружать вселенную, т.е. чтобы было реализовано число 9 и построено 9 царств. Мёртвого коня обходят 4 царицы, число которых – четыре стороны света, т.е. пространство. Сам конь находится посередине – в пятой точке, из которой вырастает столб – «мировое дерево». У скандинавов вместо цариц олени, вместо коня – ясень. Хрустальная гора тает, разливаясь в океан вод, но как ось «верх-низ» она должна разделиться надвое: на небо и землю. Раскалывает гору водяной пар, который образовался от внутреннего жара, а пар – это воздух. Можно представить и другое: гора не раскалывается, а набухает за счет образовавшейся из льда воды, а из воды – пара, увеличиваясь в размерах до пределов вселенной. Набухать может некое замкнутое пространство, например утроба. Гора сама по себе может увеличиваться благодаря непрерывному росту. Набухает утроба змея, а вырастает «мировое дерево» - гора, дерево, человекоподобный великан. Гора дуалистична и слабо дифференцирована, она имеет вершину и основание, т.е. верх и низ, и правую и левую стороны – два рога. Формы дерева разнообразны: дуб, сосна (финиковая пальма), яблоня (сикомора, смоковница), ель, ясень, но разделены на три части – крона (ветви), ствол, корни. Все люди одинаковы и у всех есть голова, туловище, две руки и две ноги, но в целом человек дуалистичен и напоминает гору, так как его тело состоит из верха и низа, правого и левого. В отличие от горы человек ходит и дышит, он воплощает больше элементов, необходимых для создания вселенной. Гора представляет собой неразделенный дуализм, человек же разделен по полу на мужчин и женщин. Как растёт гора, как она приобретает человекоподобные очертания и как происходит разделение по половым признакам показано на примере инеистого великана Имира и ледяной глыбы, которую лизала корова Аудумбла. Две ноги Имира – это не столько инструмент для передвижения, сколько взаимодействующие противоположности – мужское и женское. В

горе такими противоположностями могут быть верх и низ, а также левое и правое. Первоначально мужское начало ассоциировалось с низом, так как считалось, что земля «засевает» небо камнями-звездами. Позднее мужское начало было передано небу, изливающему на землю тепло и свет для умножения семян, которые небо же бросает на землю в виде звёзд-камней. Ведь и гора растёт от земли благодаря умножению семян-льдинок. В арийском жертвенном ритуале по столбу, имитирующему «мировое дерево» взбирались жертвователю и его жена.

Мардук устроил вселенную в брюхе змеи Тиамат. Один с братьями сделали её из тела Имира, но не вышли за пределы хрустальной горы, пронизанной столбом-ясенем. Арии взялись за конструирование вселенной из тела великана Пуруши, принеся его в жертву (пурушамедха). Пуруша – самое главное действующее лицо арийской космогонии, его тело – тело вселенной, поэтому он – царь. Его так и изображали: царь с воздетыми к небу руками. Очень напоминает Атланта. Так как Пуруша – гора, то он изначально гермафродит. Гора должна породить более дифференцированного человека. Это происходит так: гермафродит-пуруша испускает из себя женское начало, энергию Вирадждж, которая и порождает второго пурушу-сына. От Имира практически ничего не остаётся, но зато появляется новый смысл. Первый пуруша – ледяная гора, вирадждж – текущая вода (гора тает), второй пуруша – некая форма, порожденная водой (ледяная глыба, облизанная коровой). Вода всегда ассоциируется с женским началом, а ее тёмные воды – с утробой. Пурушу расчленили: из черепа создали небо (купол), из ног – землю, из взгляда – солнце (глаза излучают огонь), из мыслей – луну (фазы луны – слово, знание – свет во тьме), из рта вышли Индра и Агни, из дыхания – ветер. Агни-жар и Индра-пар находились внутри горы, в животе пуруши. Из утробы («тр») по трубе («тр»)-гортани («гор») они выходят из рта («рт»). Дыхание превращается в ветер при выдохе. Выдох расширяет пространство вселенной, вдох его сжимает. Дыхание – это последовательность переходов «сжатие-расширение», которое аналогично переходу «тепло-холод», где тепло – вода, а холод – ледяная гора. С луной связано знание, которое даётся размышлением (ведение), т.е. проникновение в тайну тёмной утробы. Посвященный в знание считается дваждырождённым. В этой утробе из семян-семени образуется луна – кусок жира-льда, который возгорается с образованием Агни-жара и Индры-пара. Луна собирает рассеянный свет (сияние-Савитар), она есть «сжатие», а пар расширяет пространство света.

Понятие «расширение-сжатие» запечатлено в конкретном символе Праджапати («господин всего»). Символика Праджапати получила развитие и была переосмыслена в образе Брахмы. О Праджапати все постепенно забыли, потом он и вовсе стал второстепенным божком. Но его смыслы не утрачены, поэтому довольно легко восстанавливаются. Начнём с изображений. Брахму обычно рисуют сидящим на аспустившемся цветке лотоса (символ дифференцированной вселенной) или на лебеде. Если Брахма младенец, то он держит большой палец во рту (змея, свернувшаяся кольцом), если бородатый старец (борода показывает, насколько он стар, что его можно считать «общим предком»), то у него четыре (реже две) руки, в одной правой руке у него чётки, а в одной левой – чаша то ли с водой, то ли с растопленным маслом. На плечи Брахмы накинута шкура оленя. С этим оленем Праджапати страшно не повезло. Став рогатым, он

вдруг воспылал страстью к собственной дочери Ушас («заря») и начал её преследовать, теряя по пути семя. Такого неблагоприятного поступка «господину всего» не забыли до сих пор, он закрыл собой всю остальную подвижническую деятельность предка. А ведь некогда Праджапати был аскетом, причем таким правоверным, что стал фактически сухим деревом, которое возгорелось само собой. Он сжался до самого некуда, после чего неизбежно последовало расширение. Расширение выразилось двояко: и как рост (потение – иней), и как выброс семени (Ушас явилась только стимулом), всё это было названо «эманация». Праджапати не был «господином ниоткуда», некоторые детали его портрета указывают на северную прародину. Например, шкура оленя, или потение (собираание капель-льдинок). Разбросав семя, Праджапати начал его собирать в сосуд (чаша в руке). Из него рождается Рудра, красный огонь-разрушитель. Собранное семя – это луна-лоно, или кусок жира (если в сосуде масло). Этот Рудра нужен, чтобы растопить-разрушить ледяную гору. Праджапати ещё зачем-то собирает в стойло коров. На водных пастбищах пасётся 7, 21, 60 и 1000 коров. Четыре числа размещены по четырём углам пространства, но они не двоичны:  $7=3+4$ ,  $21=7 \times 3$ ,  $6=3 \times 2$ , у 1000 три круга-нуля. Везде присутствует число 3 – символ движения в пространстве, число змея. Но прежде, чем стать змеем-движением, Праджапати должен создать для этого условия. Из луны, которую он собрал из семян может родиться только жар-солнце, или просто жар (Агни – «бык, рождённый в лоне вод»). Если в сосуде содержалась вода (сосуд – символ бездны), то семя, собранное в этой утробе, формирует зародыш или белое яйцо. Зародыш находится уже внутри яйца («мрак, сокрытый мраком» - яйцо во тьме вод) и он золотой (желток). Из яйца рождаются змея и птица. Птица никак не могла снести яйцо, так как в пространстве воды нет воздуха, а птица летает. Впрочем. Есть водоплавающие птицы, белый гусь и белый лебедь. Они, как и луна, подобны кускам льда и являются символами льда. Жар, заключенный в этом куске, сообщает ему движение, и появляется змея.

Праджапати производит на свет не только Агни, но и речь. Впоследствии именно Агни считался «господином речи», которая рождается из семи языков пламени. Отсюда и общность понятий «язык пламени»-«язык как речь»-«язык как орган речи». Речь подобна реке, так как она течёт (поток речи), и змее, так как она удлиняется (строка-текст). Речь состоит из дискретных слов, слово – из звуков. Звуки – элементарные единицы, семена. Но Праджапати не собирает их в чашу, а нанизывает на верёвку, подобно бусинам на нитке бус. Поэтому в его правой руке чётки-бусы. Нитка придаёт бусинам линейность, т.е. выстраивает из них последовательность. Бусинами могут быть звуки, слова, события – всё имеет временную развёртку. Нитку бус сворачивают в кольцо и надевают на шею. Голова и шея – «верхний этаж» скандинавского ясеня. Именно здесь бьёт родник времени. В бусах-времени можно определить воспроизводящийся паттерн. Он может быть двоичным («свет-тьма», «день-ночь») и троичным («прошлое-настоящее-будущее»). В бусах-речи такой паттерн-слово выделить сложнее. Но если принять, что бусы – это змей, а его число – три, то и паттерн должен быть составлен из трёх звуков. Праджапати обладал тройным знанием, составленным из трёх вед. Если свести воедино факты, что знание – свет во тьме, что «господин всего» собирал семена в чаше, отложил яйцо в воды и породил Агни-речь, что знание состоит из трёх вед, а слово – из трёх звуков, то можно предположить, что к появлению слова причастна луна. Луна не только передвигается небу-воде, а форма полумесяца подобна ладье (в Египте небесная ладья – двойной змей), но и

видоизменяется. Проявленные фазы луны слагаются в тройной паттерн: рождённый месяц, полная луна, ущербный месяц. Эманации Праджапати – семя и капли – это звуки (глас), они собираются в луну, формирующую три основных начертания трёх звуков, трёхбуквенный паттерн-слово – элемент речи-реки. Полной луне соответствует звук «о», ограниченное пространство света, которое выкатывается из утробы-бездны, проявляясь в в тёмном пространстве неба. Здесь небо – рот («небо-нёбо»), замкнутый сомкнутыми зубами – звуки «р» («рождённый месяц») и «с» («ущербный месяц»). Пространство неба-рта можно ограничить с двух концов. Тогда звуку зубному «с» соответствует противоположный гортанный звук «к-г-х», а слово «рос» преобразуется в уже знакомые нам слова «рок-кор», «рог-гор» и «рох-хор».

Змеиная природа сжатого аскезой праджапати проявляется при его набухании, т.е. при инициации движения. Кроме Агни и Рудры Праджапати порождает еще Тваштар и Дакшу. Рудра, Тваштар и Дакша – истинные сыновья бородастого старика («у старинушки три сына...»). Тваштар – «умный был детина», бог творец, средний сын – «и так, и сяк», третий – «вовсе был дурак». Рудра, конечно, не дурак, а разрушитель, противоположность созидателю Тваштару. А вот средний сын, действительно, «ни то, ни сё», потому что он – змей-равнодействующая. Однако не всё так просто с образом Тваштара. Есть все основания предполагать, что он был разработан прежде Праджапати. Тваштара изображают стариком, держащим в руках чашу с сомой. Сوما изготавливалась из сока растения, в который добавляли молоко, либо просто из молокоподобного сока. Сому приносил с вершины горы орёл или сокол. Несмотря на то, что обе птицы – символы солнца, сама чаша с молоком – символ луны (бог Сوما – бог луны), которая копит в себе жир-жар. Тваштар собирал жир-жар, а потом производил двух детей, дочь Саранью-кобылицу и сына Вишварупу-дракона. Кобылица и змей – символы движения воды. Тваштар напоминает греческую Леду, которая рождала сына Аполлона и дочь Артемиду. Артемида была не кобылицей, а северной медведицей и ланью. Кстати, дочь Праджапати Ушас – тоже лань. Лань бежит в тёмном лесу, где в берлоге спит медведь (берлога в лесу – «мрак, сокрытый мраком»). Аполлон символизирует движение света («белый лебедь»), Артемида – движение во тьме. В отличие от Леды Тваштар обладает формообразовательной способностью, что сближает его с коровой Аудумблой. Двурогая корова изображена знаком «V». Когда коровы пасутся на пастбище, то знаки «V» распределены в пространстве случайным образом («расширение»), когда коров загоняют в стойло, знаки «V» сближаются в кучку («сжатие»). Символ змея – зигзаг, изображаемый как «VVVVVV...» или как «ΛΛΛΛΛΛ...», в котором знаки связаны в узкую линию. Знаки можно соединять в разнообразные формы только тогда, когда они распределены в пространстве (когда пасутся на пастбище) и где из них можно собрать плоскостные и объёмные структуры. Для этого зигзаг надо разрубить на части, или просто сделать все элементы несвязанными. Поэтому змей-зигзаг является обладателем всех потенциальных форм, или Вишварупой. Число змея – три, поэтому у Вишварупы три головы. Дети Тваштара действуют в водной среде, а Вишварупа призван передать формообразовательные свойства воды как утробы, в которой развивается зародыш. Чтобы формообразование началось, коров надо выгнать из стойла на выпас. Они выходят из загона друг за другом, связанные в цепочку – зигзаг, поэтому возникает необходимость в том, чтобы разрубить змея на мелкие кусочки. В воде должна присутствовать третья сила,

способная убить змея и «похитить» коров. Это совершает некий Трита Аптья, «третий водяной», или сила разъединения. Впоследствии Трита Аптья был заменён на Индру. Сначала у змея отрубают его головы для того, чтобы движение прекратилось. Эти головы можно использовать в качестве строительного материала, например, создать три небесных свода. Из шести голов можно сделать три купола и три чаши, а из девяти – построить вселенную по примеру скандинавов.

Для создания множества форм необходимо большое количество коров. Откуда они берутся? Их производит сам Тваштар путём копирования собственной двоичности (воспроизводит самого себя). Ведь имя Тваштар содержит числительное «два-тва», точно так же Трита – это «три». Тваштар – творец, поэтому он производит не только коров, но и что-то другое. Это «что-то» – формы, сделанные из коров, т.е. «товар-тварь». В то же время, Тваштар создаёт собственное подобие, или «товарища». Ну и, конечно же, он порождает две силы и разъединяет двоичность пола на мужское и женское. Но ему просто необходимо произвести и третью силу, которая могла бы быть предпосылкой для нарушения связанности и начала собственно творения. Трита Аптья – некое водное божество неизвестного происхождения, какая-то гипотетическая сила, действующая в воде. Становится понятнее, если в качестве третьей силы использовать жар, который сам по себе способен «сварить-разъединить» целое в горячей воде. И Тваштар порождает Агни. Однако самое мощное разрушительное действие оказывает горячий пар, Индра. В итоге именно он и убивает Вишварупу и освобождает коров. В этой стройной и непротиворечивой модели космогенеза остаётся за кадром собственная формообразовательная способность воды. Какая же она после всего этого утроба? Чтобы свести концы с концами, модель была переосмысленная и переработана. Так появился Праджапати, а Тваштар стал его сыном с творческими способностями. Творческая натура Тваштара была усилена тем фактом, что у него появился еще один сын Брихаспати («господин речи»), имеющий огненную и змеиную природу: огненную, потому что создатель речи Агни, а змеиную, потому что речь – река, поток. Двоичность Тваштара в пространстве проявляется как троичность. Общее число – 5 ( $2+3$ ), а вселенная, созданная творцом, пятерична. Число Праджапати – четыре (у него четыре руки), но в пространстве он тоже проявляется как троичность. Общее число – 7 ( $4+3$ ), а вселенная семерична. Как она в итоге выстраивается?

Четверорукость Праджапати даёт понять, что с самого начала пространство крестообразно, а не рогато, как в случае с Тваштаром. Снова возникает образ коровы Аудумблы с ее четырьмя молочными реками, дающими небу четыре направления-угла-ветра. Двоичность предшествует Праджапати, но построение вселенной ведётся все же от него. Пространство оформляется в три этапа. На первом этапе действуют сыновья Праджапати, т.е. активное мужское начало, которое раздвигает границы, расширяя поле действия. Основная движущая сила – Дакша, воплощающий в себе и созидательный, и разрушительный потенциал, сообщая его пространству. Он не только равнодействующая двух сил, но и мера. Дакши рождает трёх дочерей Дити, Адити и Дасу. Дочери символизируют женское начало, или водную утробу. Они и должны приготовить образы всех форм, которые в темноте невидимы, и создать условия для их рождения, т.е. выхода в пространство света, где они становятся видимыми. Дити – «связанность», или узость

хаоса («узость» - линейность, направленность движения Дакши). Адити – «несвязанность», или та самая сила, которая разлагает «узость» на первичные элементы. Дасу – «водный поток», или продолжение движения пространства до тех пор, пока оно не достигнет предела – преграды. Эта преграда – крепость, отделяющая область тьмы от области света. Дакша и его дочь Дасу вместе образуют тело змея Вритры, который охраняет эту крепость. Вритра представляет собой разросшееся тело Праджапати, из рта которого выходят Агни и Индра (из нутра – изнутри), жар-пламя и горячий водяной пар. Индра пьёт сому для поднятия силы духа, т.е. силы пара-воздуха. В поединке со змеем, который его породил, ему помогает бог ветра Ваю и Тваштар, сделавший ему дубинку. Тваштар пошёл на этот шаг только для того, чтобы осуществить своё предназначение – сделать тварей видимыми и действующими. Индра убивает Вритру, разрушает крепость, раскалывает гору, освобождает семь рек и коров. Из горы творится трехчастная вселенная: небо, земля и пространство между ними, которое заполняется паром-воздухом. Оно тоже троично: карлик Вишну делает в нём свои три шага, вырастая в великана. Убийство и расчленение змея на коров не означали его полного уничтожения. Безголовый зигзаг свернулся в кольцо.

Числом Вритры можно считать 9, так как он прошёл пространство сыновей (три), пространство дочерей (три) и имел при этом три головы. Головы были отрублены Индрой, но осталось тело (число 6). Семеричное пространство организовалось как  $6+1$ , где 1 – Адити, или «мировая ось», а 6 – её сыновья, собравшиеся вокруг неё. Дакша – отец Адити, её муж и сын, он – символ преобразования линейного движения расширения в круговое, циклическое. Адити, как ось вращения, - хранительница «риты», т.е. самого вращения, которое она запускает с помощью своего мужа и поддерживает с помощью сына. Адити не рассматривалась ариями в качестве «мирового дерева». Его символика была полностью исчерпана в образе Праджапати. Арии придерживались ранних воззрений скандинавов, отождествивших «мировой столп» с человеком, поэтому Праджапати – великан Пуруша. Переход от великана к дереву был обусловлен троичностью его строения. Не всем этот переход пришёлся по душе, так как троичность была найдена и в теле человека тоже. Эта троичность – один из универсальных принципов формообразования в природе, она известна как «золотое отношение».

## БОЙ НА РЕКЕ СМОРОДИНЕ

Русские предания объединяют знание, состоящее из нескольких временных пластов, поэтому создаётся впечатление заимствования сюжетов из разных источников вплоть до античных и даже западноевропейских. Чтобы отделить правду от кривды. Мы пойдём свои путём. В этом нам помогут поиски пращуров Змея Горыныча. Их несколько: это и Чёрный Змей, и Черноморский Змей, и Змей Юша, и всякие там Горыни, Дубыни, Усыни и прочие змеи и змеёныши, которым несть числа.

Начнём с Чёрного Змея, который присвоил себе титул «Князь тьмы». Этого Змея никто не порождал, он возник как бы сам собой. Его характерная особенность – множество голов и хвостов: 1000 голов и 1000 хвостов. На самом деле, не надо воспринимать эти числительные буквально, так как значимыми в них являются только круги-кольца. Поэтому число голов – 3, а число хвостов – тоже 3. По аналогии с другими подобными

змеями тьмы, например с Тиамат, из Чёрного Змея должна быть построена вселенная, вернее ось «верх-низ»: три головы – три небесных свода-царства (купола), три хвоста – три подземных царства (чаши). Число Чёрного Змея – 6, и он может быть изображен в виде зигзага с шестью углами «ΛΛΛ/». Чёрный Змей порождает Вия, который становится подземным царём. Его, вероятно, под землю упрятали будущие небесные боги и их создатели, так как этот персонаж исходно должен был иметь очень важное значение, так как он воплощает единство глаза и гласа. В первоначальной тьме опущенные веки Вия скрывали свет, льющийся из глаз, тогда как проявлению звуков ничто не мешало: звук распространяется и во тьме. Веки Вия отделяли видимое от невидимого, ведение от видения («вед-вид»). Во почему дети Вия – Святогор и Баба Яга. Святогор – «светлая гора» («сва-све»), или белая ледяная гора. Она вырастает от земли к небу, образуя «мировой столп (столб)» - Адамант, отделяя небо от земли и укрепляя небо. В обязанности Святогора входило объезжать этот столб дозором, чтобы никто не мог на него покушаться. Сам столб именуется «кол», а перемещение вокруг него – «коловорот». Отсюда и другие слова: синонимы круга – «колесо» и «кольцо», а также птица «сокол». Баба Яга живет в избушке, стоящей посреди тёмного леса» «мрак, скрытый во мраке». Яга – источник движения, а её три сына – змеи Горыня, Дубыня и Усыня – символы движения.

Чёрный Змей – символ абсолютного мрака, но в котором маятник равновесия «покой-движение» уже сдвинулся в сторону «движение». О самом маятнике в русских источниках нет никаких сведений. Примечательно, что движение змея обусловлено переходами «горячее-холодное», так как Святогор – ледяная гора, а Баба Яга – жар. Рост ледяной глыбы от земли к небу и хождение вокруг кола происходят без участия тепла. Во мраке проявляются звук (глас) и свет (глаз), а также мысль (ведение). Однако, «вед-дев (дева)» и «вид-див(диво)». Дева – женское начало, или девственная утроба (до зачатия). Дева тесно связана с водами и выходит из вод. Водные девы-русалки водят хороводы возле мельницы, колесо которой вращает вода. Это действие происходит при полной луне, название которой читается как «рос», поэтому девы – русалки, а их предводительница - Рось. Луна – аналог куска льда, или горы. Месяц такой же двурогий и белый, как и гора «рог-гор». Дева, выходящая из вод при свете дня, – Дива. Дева – символ утробы, в которую не попадает семя Змея, так как у него есть собственная утроба. Пропп в книге собрал все сведения, относящиеся к змеям русской сказки. Как правило, сюжет повторялся вновь и вновь: предприимчивый герой, проглоченный чудовищем, находил у него в брюхе алмазы (куски льда) и костёр. Змей похищал дев, но не проглатывал их и не делал своими жёнами. Он относил их либо на гору, где у него был свой хрустальный (алмазный) дворец или, на худой конец, в пещеру. Девушка жила во дворце на всём готовом или спала в пещере в хрустальном ящике-гробу, ожидая героя, который и должен был сочетаться с ней браком. Герой убивал змея или раскалывал гроб, отверзая тьму и высвобождая свет, для которого и рождала потом детей юная похищенная.

Чёрный Змей совершает большую подготовительную работу для истинного созидания. Но никто не оценил его деяния по достоинству. Последний подвиг Змея – распахивание земли. Сварог и Стрибог обманом запрягли его в плуг, который провёл по земле глубокую борозду, отделив светлый мир от тёмного. Эта борозда-межа напоминает диаметр, разделяющий круг на равные светлую и тёмную половины. Всё тёмное

ассоциируется с утробой. Из тьмы утробы свет (луна, солнце) выкатывается через трубу (горло) в рот. В словах «утроба», «труба» и «рот» общий корень «тр-рт». Звук «т» преобразуется в «ч», а «тр» в «чр» и получаются новые слова «чёрный», «черта», «чёрт», «чертоги»: за чертой начинается чёрная сторона, где в чертогах обитает чёрт. У чёрта рога и копыта, как у козла. Его символ – «косой крест», или число «четыре». Он – порождение козы Седуни от союза с Чёрным Змеем, а зовут его Дый (дьявол). Седунь – та самая коза, которая в Греции вскормила Зевса своим белым молоком. Но не только молоко – шерсть у козы тоже белая, на то она и Седунь (седая). Седыми были дети Геи и Понта, они символизировали белый свет, спрятанный во мраке вод и подземелья. Русская коза тоже была когда-то белой, что и сохранилось в ее имени, но потом, видно, почернела. Отголоски белоцветья козы можно отыскать в имени её дочери от Рода – Дивия. Белое и чёрное, Дый и Дивия, поженились, чтобы произвести Додола. Додола взяла в мужья светлого Перуна, а в любовники – тёмного Велеса. Незаконнорожденным был Ярила, пахарь, «чёрная кость». Черта, которую провёл Чёрный Змей, постепенно заполнилась водой, образовав реку Смородину. Текучесть воды обусловлено переходами «лёд-вода», т.е. «холод-жар», оттого в реке одна струйка ледяная, а другая – огненная. А так как Смородина разделяет еще и тьму от света, то ледяная струйка светлая, а огненная – тёмная. Светлое небо холодное, тёмное невидимое подземелье – горячее. Туда, под землю, и отправляют на постоянное место жительства Змея и его отродье – Вия и Бабу Ягу. А три подземельных царства именуются «пекельными» от слова «пекло» («печь», «печень»).

Чёрный Змей, от которого происходят холод и жар, светлое и тёмное, вполне обоснованно претендует на мировое владычество. Однако он – всего лишь чрево с его тремя верхними и тремя нижними царствами. Мир построен не им. Утроба змея может быть заполнена водой (отсюда постоянно описываемая в сказках привычка змея засасывать воду) или воздухом, который может быть получен из воды под действием жара. Изначально же мрак утробы – сплошное водное пространство. «Мрак, сокрытый во мраке» - это яйцо. Из яйца, содержащего жар-желток и свет-белок, рождается движение: змея (вода-земля) или птица (вода-воздух). У яйца одна скорлупка золотая (жар), другая – серебряная (холодный белый свет). Яйцо – более ёмкий символ, чем избушка Бабы Яги, так как позволяет понять происхождение холодного света. Из яйца появляется Род, который только и делает, что порождает. Слово «род» означает непрерывность последовательных порождений, т.е. событий, поэтому ему синонимичны слова «дор (дорога)» (последовательность верстовых столбов) и «рок» (неотвратимость следующего события). Природа Рода дуалистична, как и само яйцо, поэтому первой его обязанностью является поляризовать дуалистичность, чтобы противоположности разошлись, но оставались чем-то единым (как яйцо). Разойтись противоположности могут только в пространстве намного превышающим площадь, занимаемую яйцом. Род порождает Сварога и даёт ему 4 головы, смотрящие на 4 стороны света – по углам прямоугольного пространства. Сварог – «светлый рог», а «рог» - луч, пронизывающий пространство. Два луча – радиусы расширяющегося круга, рога коровы Земун и козы Седунь, также порождённых Родом. Корова и коза не только расчерчивают пространство, но и доятся молочными реками, прокладываящими Млечный Путь-дорогу. Из разлившегося молока (расширение) сбивается жир-лёд (сжатие), в качестве сбивалки используется «малый студёный камень», или «бел-горюч камень» Алатырь. Алатырь используется также как затравка, так как он

«бел» (лёд) и «горюч» (жар). В результате получаются маленькая луна и большая земля. Земля – ледяной наст на поверхности воды. Поэтому эту поверхность надлежит создать в водном объёме. И Род отделил небо от океана, т.е. разделил верх и низ, верхние воды и нижние, создав купол и чашу. Куполов было сделано три, по числу змеиных царств. На нижние воды положили землю, но она утонула.

Род создал три ледяных глыбы – Ладу, Алатырь и землю. Несмотря на то, что все трое – белые-ледяные, они двоичны, так как содержат внутренний жар-чёрное. Лада рождает Живу (жизнь-белое) и Марену (смерть-чёрное), из Алатыря сыплются искры, цвет которых зависит от того, кто по нему ударит: если Сварог, искры белые, если чёрный Змей – чёрные, а земля (пекельное-чёрное) составляет пару небу (светлое-белое). Земля всего лишь положена на нижние воды. В задачи рода входило только разделение вод на верхние-белые и нижние-чёрные. Верхние воды – северное Беловодье, нижние – южное Чёрное море: холод-жар. В чаше (нижних водах) бьёт родник Хвельгельнир. Так у шведов. У русских в чаше тоже помещается источник движения – Черноморский Поддонный Змей. Этот змей хоть и оказался в жарких водах, но еще сохранил связь с ледяным прошлым: у него алмазный дворец, а в свите присутствует рыба Белорыбица. У него три головы, которые имеют отдалённое сходство с характеристиками Чёрного Змея. Так, из одной пасти вылетают пламя и искры (жар), из другой – ветер-вихрь ледяной (холод), а третья кричала на Сварога (глас-речь). Черноморский Змей тоже покусился на всевластие, но сделал это как-то невнятно и трусливо. Видимо, при построении мира брюхо Чёрного Змея ненароком поделили, незаконно выделив еще одно чудовище. Это чудовище любило прихвастнуть и приударить за девами. Но всегда неудачно. Узаконенным стал только один змей – Юша, собственное порождение Рода. Возможно, это сам Род и есть, но только не «дорога», а «кольцо», свернувшееся вокруг земли. В таком случае, Юша имеет «сестру» - шведскую Ёрмунгад и «брата» - индийского Шешу. Шеша объединил в себе Чёрного Змея, Рода и Юшу, так как в Индии на воде ледяной наст не образуется. Его заменил лотос, но изменилась и символика.

Род – оборотень, он постоянно меняет личину, становясь то рыбой (златопёрая щука), то птицей (серая утка), то змеей (змей Юша), тем самым подтверждая, что является, прежде всего, символом движения воды и воздуха. Род – водно-воздушная стихия. И творит он «подкупольный мир» (земля ушла на дно океана и к нему отношения не имела) из своей верхней части тела. Лицо Рода стало солнцем, грудь – месяцем, очи – звёздами, брови – зорями, думы – ночами, дыханием – ветром, слезы – осадками (дождь, снег, град), голос – громом. Понятно, что брови – преграда между тёмным лбом и светлыми очами, думы, которые во лбу, – ночное ведение и вещие сны. А вот почему грудь сравнили с месяцем? Усмотрели в ней «двурогость», которую создают две руки? Руки могут быть воздеты кверху и опущены книзу («рога-гора»). Словом, род использовал всё содержимое змеиного брюха (вода, огонь, пар-воздух) для построения собственного тела, а из тела – вселенной. Другая половина Рода, вероятно, была закопана в землю, как и три хвоста Чёрного Змея. В целом же фигура Рода напоминает ромб, поделенный надвое горизонтальной перегородкой. Но и сам Род все делит пополам. Он отделил небесное от поднебесного («верх-низ»), небо от моря («бескрайнее-ограниченное»), разделил свет и тьму, левое и правое (правду и кривду). В образе серой утки (серое=белое+чёрное) он

разъединил Явь (проявленное на свету) и Навь (скрытое во тьме), а также стаю птиц на белых и чёрных, жизнь-свет и смерть-тьму. В образе Сварога Род разделил день и ночь и выстроил из них чёрно-белую (полосатые верстовые столбы) дорогу-время.

Род воплощает в себе число 2, Сварог – число 4. У него не только 4 головы, но и все его порождения так или иначе связаны с этим числом. От Сварога произошли корова Земун и коза Седунь. Все козы и козлы символизируют косой крест, а коровы – четыре молочные реки, исходящие из 4-х сосцов вымени. Корова приобретает чёрные косы благодаря рождению Велеса-волоса. Сын русской коровы Земун не яростный огненный бык, а тёмный бог, который впоследствии женился на Бабе Яге. Всеми виной чёрные косы, которые прочерчивают пространство ромба косым крестом и делят его на подобные ромбы до бесконечности. Множество этих ромбов соответствует стаду коров на пастбище, а сами они символизируют семена, которыми засеивается поле. Поэтому Велес – скотий бог. Ярила пашет, а Велес бросает семена в пахоту. С Бабой Ягой его связывают неразрывные узы: она даёт движение вдоль по радиусам-рогам, а Велес делит с их помощью пространство. Когда пространство вод становится пространством неба и земли, небу достаются четыре ветра, а земле – четыре стороны света. Косой водный крест разделяется на крест небесный и крест земной: «что вверху, то и внизу». Такое же подобие и у двух половин ромба, разделенных земной перегородкой. Но верхняя половина холодная и светлая, а нижняя – жаркая и тёмная.

Всё ледяное и светлое создано Родом, включая Ладу-ледяную гору и землю-ледяной наст. Лада и земля наследуют двоичность Рода. Лада рождает жизнь (Живу) и смерть (Марену), а земля «доделывается» Сварогом. Сварог – кузнец. Он имеет дело с водой-железом. При нагревании железо плавится, при охлаждении застывает, принимая форму сосуда, в который переливается плавка. Для выделки земли Сварог использовал жар солнца и холод месяца. Помогал ему ветер, который придавал земле прямоугольную форму, разметив 4 угла. У русских ветер, а не пища, раздувает жар, т.е. огонь растёт не от количества съеденного, а от силы ветра. Ветер выдыхается Родом, а Сварог направляет его в четыре стороны. Сварог постоянно что-то делит и удваивает. В конце концов, ему даже приписали создание ветра и огня. Он ударил по Алатырю, высек белые искры. Одна искра упала на землю, и из неё возгорелось пламя, которое ветер едва не раздул в мировой пожар. Но так как огонь Семаргл возник из чистого белого света, то он жёг преимущественно змей. Правда, при этом он чуть было не спалил землю. Так, усилиями Сварога и огонь был разделён на белый и чёрный. В то же время, кузнец – пособник чёрта, т.е. огонь в кузнечном горне чёрный. Чёрный огонь Бабы Яги инициирует движение и он же способствует появлению литых форм. Белый огонь Семаргла используется для борьбы с силами тьмы. Вот и говори после этого о непротивлении злу насилем.

Желание Сварога утвердить в мире светлое и белое было велико. Он строил светлое будущее на развалинах предшествующей тьмы в отдельно взятом месте – Ирии. Ирий располагался в Рипейских горах, которые возникли на месте падения вороньих перьев. Три горы соответствуют трём углам-куполам змея. Там течёт речка малая кровавая (огненная, змеиная). Она подтекла под камень, и на том месте вырос росток: змей инициирует движение роста, сидит в земле у самых корней ростка-«мирового дерева».

Известно о двух горах: на одной, Хвангуре, рос южный тёмный кипарис – дерево смерти, на другой – дуб вверх корнями и яблоня с золотыми молодильными яблоками. На этой же горе бил родник с Сурьей, живой водой. Известно также, что в Ирии текла молочная река, которая впадала в сметанное озеро. Молоко тоже очень молодило и оживляло. Оно входило в состав Сурьи, а сок выжимался из растения-хмеля. Рецепт Сурьи очень напоминает сому. Хмель замечателен не только тем, что поднимает бодрость духа и активизирует движения, пусть и не совсем разумные, но и тем, что он вьется подобно змею, взбираясь на вершину кола-дерева. Аналоги хмеля – «золотая» цепь и омела. «Мировое дерево» двоично: оно разделяет восток и запад, правое и левое, мужское и женское. На ее восточных ветвях сидит зоревая птица Алконост (рождение и восход солнца), а на западных – сладкоголосая птица Сирий (смерть и заход солнца). На Руси заход солнца сопровождался пением еще одной птицы, соловья. Сварог и Лада – дети Рода, разделившегося в потомках на мужское и женское начала. Сварог и Лада должны были бы вступить в брак как первые люди мужчина и женщина, но вместо этого они производят людей, бросая камешки-льдинки. Но эти «первые люди» были бездушны и бессердечны, так как Сварог не сумел согреть камни холодные. Сварог и Лада – две ипостаси одной и той же ледяной светлой (хрустальной) горы. Ладу даже отождествляют с мифической птицей Матьерь Сва (ТМА-СВА, тьма-свет). К имени «Лада» примыкают слова «лѣд», «ладья-лодка», «люд». В ледяной ладье по холодному небу движется ледяная луна («лебедь белая»).

Лада стала женой не Сварога, а самого Рода. Этот инцест узнаётся в желании Праджапати овладеть своей дочерью Ушас. Род оказался более сметливым, чем его арийский собрат, он явился Ладе, а также корове Земун и Матери Земле в образе златопёрой щуки. Оплодотворение произошло через рот: три дамы щуку съели. После обеда Лада родила трёх дочерей и трёх сыновей, т.е. шестерых богов, которые у других народов рассаживаются в круг, поселяются на горе или в небесном граде. У русских ничего подобного не происходит. Вообще, круг (коловорот) у них не шестеричен, а образован четырьмя прямыми углами, соединенными в свастику. Каждый угол двоичен, поэтому число коловорота 8. Шестеричным является знак «Ж» (жар), т.е. Шестокрыл, или Жар-птица. Поэтому Лада и съела Жар-рыбу, златопёрую щуку. Три дочери Лады – Жива, Марена и Леля – образуют классическую троицу: жизнь (белое), смерть (чёрное) и любовь (соединение). Леля (знак «Λ Λ») соединяет всё, а не только противоположности. Вместе со своей мужской ипостасью, Лелем, она пасёт двурогих и четвероногих, дублируя функции Велеса. Но Велес расчерчивает пространство (поэтому он – чёрный чёрт, муж Яги), а Леля вышивает на нём узоры. Веретено и пальцы ей дарят Велес с Ягой. Вместо коров и коз на зелёном лугу-пространстве пастись могут змеёныши, т.е. зигзаги разной длины. Соединять в узоры можно не только отдельные углы (коров) и кресты (коз), но и отрезки-стежки. Роза остаётся розой независимо от того, вышита она гладью или крестом.

Из трёх сыновей Лады больше всего известно о Перуне-змееборце. По логике вещей Перун должен убить своего отца Рода, но под руку ему попадает некто Скипер-зверь. На Рода вообще никто не покушается, что даёт ему все основания послужить основой для разработки образа «вседержителя», который не только неприкосновенен, но даже чьё имя всуе произносить нельзя. Перед походом на Скипера Перун долго спал. Видимо,

набирался богатырских сил. Проснувшись, пошел воевать со Скипером. Скипер имел странное обличие – медную шерсть, рога и копыта, пасть – «в пело дверь», но при этом был змеем. Он воплощал в себе все основные атрибуты тьмы, собранные в нём как в химере: змея, бык, козёл и внутренний жар. Он похитил сестёр Перуна, Живу, Лелю и Марену, которые возле горы на тёмной стороне пасли в поле змеёнышей. Перун побеждает змея, пускает ему кровь и вынимает сердце, затем освобождает девушек, которые сами почти превратились в ползучих гадов. Кровь поглощается землёй. Кровь побежденных тёмных сил всегда уходит в землю, так как она огненная, а огонь (не Семаргл) запрятан в утробу земли, так как эта утроба порождать не способна. Чтобы что-то слепить из земли, её надо соединить с водой, которая и передаёт смеси формообразовательный потенциал. Ритуал убийства змея включает обездвиживание, которое достигается разными способами: усыплением (временная мера), отрубанием голов (нет направления движения), пусканием крови (движение тепла), изыманием сердца (движок), пронзанием печени (разрушение печки). Орудиями убийства служат булава для голов и копьё (молния) для внутренностей. После убийства следует разрубание змея на части – на змеёнышей, из которых потом собираются разнообразные формы.

Тема змеборства на Руси имела разные аспекты: как начало творения (формообразования), как победа созидательной потенции огня над разрушительной, света с тьмой, добра со злом, белого с чёрным. Созидательный огонь – белые искры Алатыря, разрушительный – чёрные. Огонь-Семаргл, вышедший из белой искры, упавшей на землю, выступает против огня-змей, многие из которых заключены в недрах земли. По существу чёрных змей карает огонь земной, а не небесный. Этот же огонь в конце времен сжигает землю, т.е. фактически сжигает сам себя с тем, чтобы возродиться вновь. Возрождение мыслится как новое появление земли, а земля – ледяной наст на плоской поверхности вод. Значит, возрождение земли – остывание, а циклы созидания вселенной и её разрушения представляются проявлением переходов «тепло-холод» («жар-лёд»). Жар проявляется, высвобождаясь из заключающего его льда, а лёд тает и исчезает. Затем наступает период холода и вновь жар оказывается заключенным в темнице (спрятанным в горе). Созидающая утроба то «спит», то «пробуждается» ото сна. Этот смысл заключён в образе девы, которую змей уносит в пещеру (подземелье), где она спит в хрустальном гробу. Необходим герой, некая третья сила, которая убивает змея (разрушительную силу) и горячим поцелуем пробуждает спящую деву (созидательное начало). В этом смысле белая добрая созидательная сущность Семрагла вызывает большие сомнения. В русских преданиях сохранился ещё один образ созидательного огня – Огненного Змея Волха, который убивает своего отца Змея Индрика. Возможно, Волх предшествует образу Семаргла. В нём сохранилась змеинная сущность огня. Волх – оборотень, он принимает образы различных существ. И в этом он похож на Рода, который превращается в рыбу-змея-птицу, а из частей его тела творятся стихии и явления природы. Волх оборачивается волком (ареал обитания – лес), в тура (горы), в жуку (море), в Финиста (птица), т.е. он так же, как и Род, ассоциирован с разными стихиями и ландшафтами. Род антропоморфен, Волх тоже принимает образ доброго молодца, сватающегося к дочери Рода, Леле. В сказаниях о Волхе спит он, а не Леля, которая, напротив, его активно ищет. В такой интерпретации Волх только созидателен, а его отец Индрик – только разрушителен. Но Волх тоже принимает образ молодца, так что без антропоморфного героя не обошлось и

здесь. В сказаниях о Семаргле и Волхе угадывается начальное раздвоение смыслов, которое впоследствии воплотилось в раздельности образов героя-змееборца (Индра, Мардук – солнце, высвободившийся внутренний жар, начало созидательного периода) и «мирового пожара», очистительного огня, карающего «огня небесного», пекла, поджаривающего грешников и т.п.

Борьба светлых и тёмных сил происходит на границе, разделяющей светлую половину вселенной от тёмной, на реке Смородине, а точнее – на Калиновом мосту, переброшенном через реку. Мост и есть та самая межа, так как и река-то поделена на струйку холодную и струйку горячую. Возможно, название моста связано со словом «кал», которое лежит в основе слов «каление» («калить», «раскалять») и «калина», т.е. интенсивно красный (горячий) цвет. Слово «кал» может происходить от слова «кол»: «кал-кол-сол», т.е. означает «солнце». Тогда понятно, что Индра-внутренний жар, Мардук-солнце и Иван-коровий сын борются против сил тьмы, которые олицетворяет Змей Горыныч. Непонятно, почему реку называли «Смородина». Очень приближенно можно предположить, что ягоды смородины имеют три цвета – красный, белый и чёрный. Парные цвета «красный-белый», а также «чёрный-белый» образуют антиномию «жар-холод». Красный – жар проявленный, чёрный – скрытый. Так они и встречаются на мосту: змееборец – жар проявленный, солнечный, а Змей Горыныч – жар скрытый, чёрный, змеиный. В русских сказках и былинах против змея выступают два персонажа: Иван-коровий сын и Добрыня Никитичи. Ну, с Добрыней всё ясно – он добрый, а змей – злой. Интреснее с коровьим сыном. Понятно, что он – сын не только коровы, но и Рода. У Рода три сына – от Лады Перун, от коровы Велес, от Сырой Земли Ярила. Перун уже боролся со зверем-Скипером, полу-змеем, полу-быком. Ярила способен только пахать. Но вот Велес... Велесом сын коровы именуется в преданиях, а в сказках он – Буря-богатырь. И здесь приходит на память имя сына коровы Аудумблы – Бури. Слово «бури» переводят со шведского со значением «родитель». Однако Велес и Буря сходны в самом существенном: «волос» - нить, исходящая от головы (у Горгоны Медузы волосы-змеи), которая делит пространство круга радиусами, «буря» - порывы ветра, линейные или спиральные (вихрь), которые также делят пространство. Деление пространства, или его дифференциация, и есть начало созидания: «бу-пу-пурга-путь-пуруша». Тело Рода должно быть сначала дифференцировано, а уже потом из него творится вселенная. Когда Буря-богатырь (сила ветра) выступает против Змея, то это тот самый ветер, который Мардук вдвует в чрево Тиамат, и тот самый ветер Ваю, который помогает Индре убить Вритру.