

## ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ

**ДРАКОН-ЗМЕЙ** (Моѳой Кыыл). Мотив змееборства в развитом виде встречается во многих гос. религиях: в Египте, Вавилоне, Индии, Китае и др. В.Я. Пропп считал, что мотив змееборства возникает одновременно с государственностью, его нет у народов, не образовавших государства. Змей-дракон является в олонхо главным персонажем среди мифических зверей и чаще связан с врагами племени айыы. Иногда сам богатырь айыы ведет борьбу с богатырем абаасы в облике Огненного змея-дракона. В эпосе духи-хозяева морей, опасных ущелий, горных перевалов часто имеют обличие змея-дракона. Напр., дух-хозяин Огненного моря – наиболее архаический из всех этих змеев-драконов. Дракон – в фольклоре многих народов мира является персонажем поздним и общим. В основе образа лежит механическое соединение черт нескольких животных, прежде всего пресмыкающихся и птиц. В мировом фольклоре встречаются разнообразные варианты комбинаций, порождающих образ Дракона: рыба+ящер+крокодил+птица+пантера+лев+козел и т. д. В этом аспекте дракон – гибридное существо, стоящее в одном ряду с египетским сфинксом и античным кентавром. Мотив змееборства, являясь ведущим в олонхо, связан с богатырями абаасы. Их внешний вид напоминает облик змея-дракона, главный враг Нюргун Боотура Стремительного *Алып Хара Аат Могойдоон* имеет три головы, шесть ног и рук, чешуйчатую кожу, язык похожий на змеиное жало. Часто в имени самого богатыря абаасы присутствует змеиное начало: *Могойдоон* от слова *моѳой* (змея). Со временем рыба, рептилия, пресмыкающееся (змея) начинают принимать птичий облик: появляются когти, клюв, крылья, значит – способность летать. То, что богатырь абаасы, страшного вида железный человек, никогда не теряет своего животного облика, свидетельствует об архаичности этого образа. Помимо сказочных элементов, в его образе со временем появляются и новые черты: руки и ноги приобретают вид боевого оружия (топор, меч), предметы домашнего обихода (железные багры). Это поздние привнесения в архаический образ. Древний образ змея-дракона как поглотителя из сказок в олонхо сохраняется в образе духа-хозяина Огненного моря, стража переправы, горного ущелья. Генезис этого архаического образа восходит к обряду инициации, когда проглатывание и извержение посвящаемого животным-тотемом наделяют его сакральными знаниями, магическими силами и способностями. В обряде инициации нет змееборства; наоборот, магические знания дает змея, выступающая как символ мудрости, тайных знаний и волшебства. Это дошаманские, ранние представления якутов, отраженные в олонхо в этом образе. Олонхо, являясь в большей степени мифологическим, наделяет всех главных персонажей-богатырей магическими способностями и силами, будь то богатыри айыы или



богатыри абаасы. Далее данный образ подвергается деформации. Поглощение в обряде заменяется простым препятствием или испытанием на дальнем пути богатыря. В эпос вносится новый элемент - вместо поглощения герой бросает символическую жертву в пасть духа-хозяина, все еще имеющего облик хтонического змея-дракона, чтобы открыть себе дорогу. Герой олонхо уже не получает магическую силу, а просто преодолевает очередное препятствие. Магический предок-тотем из обряда, проходя стадию облика страшного хтонического чудовища, в олонхо принимает устойчивый образ врага-чудовища абаасы из Нижнего мира. Многоголовость, многоножие персонажа- это атрибут сказочного усиления. В олонхо символика количественного приумножения- явление позднее. Многоголовость - это многократность пасти, как установил В.Я. Пропп, выражает гипертрофию образа пожирания. Мифическая птица Ёксёкю в олонхо имеет 9 голов, одна из них – бессмертная. Девка абаасы – безобразное, иногда многогрудое существо, как ведьма алмас (алмасты) ирано-тюркской мифологии.

© Захарова А.Е., 2018  
© Энциклопедия Олонхо (рукопись), НИИ Олонхо СВФУ им. М.К. Аммосова, 2018