

# Кельтская (западноевропейск ая) мифология:

КОСМОГОНΙΑ



Для германо-скандинавского мира Галлия – военный противник. Для античного мира – беспокойный сосед, который хочет только войны и грабежа. Греки и римляне считали кельтов «варварами высшего порядка», боялись их и уважали их мировоззрение. В 5 веке до н.э. Галлию завоевали германские племена и она вошла во Франкское государство, в составе которого продолжала воевать с греками и римлянами.



# Друиды

Друиды – кельтские жрецы. Их авторитет был столь высок, что король на собственном пиру не мог заговорить без разрешения друида.

Друиды – носители высшего знания у кельтов. Знание это нельзя доверять врагам, потому что Истинное Слово – это уже магия. Поэтому знания друидов передавались только устным способом. Поэтому мы сегодня и не знаем многого о кельтской космогонии – нет письменных источников, только намёки и обрывки информации.

С принятием христианства в 4 – 5 веках н.э. началась борьба с учением друидов, так как оно противоречило идее бога-творца. Друиды ушли в леса, унеся знание с собой.

Сегодня можно только предполагать, в чём заключалась



# Мировое яйцо?

Первичная космогония – один из самых спорных моментов в кельтской мифологии. Видимо, это была самая главная тайна друидов, раз они унесли её с собой.

Некоторые исследователи считают, что представления друидов о происхождении мира родственны представлениям индусов.

Мир долго зрел внутри мирового космического яйца, правда, у индусов это было просто яйцо, а у кельтов это было змеиное яйцо. То есть была какая-то Великая Змея – символ мудрости. То есть Мир изначально задуман мудро и всё там внутри яйца

Змеиное яйцо – главный магический талисман друидов.





# Мир вылупился

С того момента, как треснула скорлупа яйца, Мир раздвоился.

Этот Мир – для людей и других низших существ. В Этом Мире есть время – это его главное свойство, здесь рождаются, стареют и умирают.

Другой Мир – для бессмертных богов и душ умерших людей. Там нет времени. Там весело и красиво: растут белые деревья с хрустальными плодами и сверкают под солнцем белые горы.



Солнце – одно на два Мира. То есть Эти миры представляют собой не два разных пространства, а два разных времени.

Пространство – то как раз одно. Из Этого Мира в Другой легко можно приплыть на стеклянной ладье, следуя по морю на север. Правда, надо обладать знанием друидов, чтобы перепрыгнуть барьер времени. У Другого Мира есть координаты –

# Острова на Севере Мира



Истинным Знанием – это путь



# Острова на Севере Мира или



# Время – страшная сила



времени отдельно от



# Новый год по-кельтски

В человеческом Этом Мире есть один день в году, когда два мира слегка соприкасаются. Если повезёт, души умерших, тоскующие по своим родным, в этот день могут перейти в Мир людей. Но если они промедлят с возвращением, то им придётся ждать ещё год – они станут привидениями Этого Мира, в итоге затоскуют по Другому и озлобятся.

Соприкосновение Миров происходит в ночь с 31 октября на 1 ноября (хэллоуин), по-кельтски Великий Праздник Сайман – языческая Пасха.

Это кельтский Новый год.

Но в Другом Мире нет времени, там не могут узнать, что Миры приблизились друг к другу. Для этого нужны светящиеся тыквы – их из Другого Мира видно. (Это

Вся нечеловеческая мелочь Этого Мира в этот день тоже пытается перепрыгнуть в Другой Мир, поэтому ведёт себя очень активно – ищет вход.



# Культ камня



Камень вечен, в представлении кельтов. Над ним не властно время. Камни можно использовать как проводники в Другой Мир. Для этого, конечно, надо быть друидом.

Но души умерших из Другого Мира могут через специальные камни общаться с родными в Этом Мире.

Такие специальные камни – менгиры. Их устанавливали, скорее всего на месте захоронений. Или как символ захоронения, потому что не под всеми менгирами есть могилы.

В целом, это способ общения представителей разных Миров.



# Культ камня

Дольмены и кромлехи, видимо служили более сложным целям, связанным одновременно и с ходом времени, и с умершими людьми.



Есть мнение, что кромлех Стоунхендж в Солсбери – это астрономическая обсерватория, по которой, возможно, вычислялось время соприкосновения Миров.

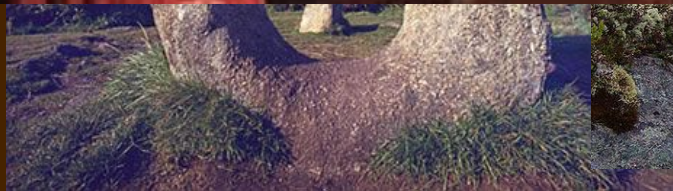


По другой версии, эти сооружения угодны богам – легче проникать из Мира в Мир.



# Культ камня

Некоторые камни





# Отказ в переселении

Кельты серьёзно относились к человеческому предназначению . Предназначение есть у всех людей, но не у всех оно касается судеб Мира или даже обоих Миров.

Судьбы великих людей вплетены в общую судьбу



# Культ деревьев

Если камни нужны, чтобы «сшить» время, то деревья «сшивают» пространство.

Священных деревьев пять: дуб, тис и три ясеня. Корни их пронизывают землю насквозь, а ветви их прикрепляют небо к земле. В центре, конечно, дуб – главное дерево друидов.



Тис



Дуб



Ясень



DreamWorlds.ru

У Толкиена Древень в одном переводе дуб, в другом – ясень.



# Куль деревьев

С деревьями связано и сотворение Ирландии.

Согласно мифу:

*«Великан, пришедший из Иного Мира, имя которому было Треохайр, что в переводе означает Три Побега, принес в руке ветвь, на которой одновременно росли яблоки, орехи и желуди.»*

*Придя в Этот Мир, великан потряс ветвью и плоды, упав на землю и пустив корни, образовали четыре области Ирландии и один центр. Плоды эти выросли в пять священных деревьев – великих Хранителей земли».*

*Это были дуб, тис и три ясеня.*



Ещё есть 9 священных Орешников. Их плоды падают в воду, ими питаются лососи. Кто съест такого лосося, получит Истинное

# Культ деревьев

С культом деревьев связаны кельтские орнаменты – это переплетение ветвей дерева.

Так же плетётся колдовство, так же переплетаются символы кельтских рун.

В орнаментах часто повторяется символика четырёх элементов с общим центром – пятым элементом.

Точно такая же символика сагуны – переплетённые веточки.





# Смена поколений

Камни вечны, деревья почти вечны, источники спасают себя сами. Это постоянный Мир.

Мир живых существ изменчив.

Откуда взялись люди вообще – неизвестно. Но жить долго и мирно они не могут.

Было четыре поколения. Первое поколение погибло в битве с фоморами – демонами стихий. Фоморам тоже досталось, и они притихли.

Второе поколение смыл потоп.

Потом люди бились друг с другом и каждый раз оставалось по несколько человек, которые давали жизнь новому поколению.

Ныне живущие – пятое поколение людей. Некоторые артефакты, например, Стоунхендж, созданы предыдущими поколениями.



Домну – королева  
фоморов

# Священные животные



Рога Священного Оленя похожи на ветви Мирового Древа. Олень, как дерево листья, сбрасывает рога каждый год. Он символизирует власть друидов, которая выше власти королей – в Оленей превращались друиды, чтобы уйти от преследователей.

Охота на оленя – это королевская охота, даже не охота, а жертвоприношение. Сначала надо получить разрешение друидов.





# Священные животные



# Священные животные



Бык и медведь – королевские животные, символы власти человеческой.

Например, король Артур в дословном переводе – «король Медведь».

При вступлении на трон нужно было принести в жертву быка, а в некоторых королевствах ещё и искупаться в бульоне из жертвенного быка.

Сегодня «быками» и «медведями» называют игроков фондовых бирж. Это животные человеческих слабостей.





# Священные животные



Священный вепрь (кабан) – жертвенное животное. С его помощью можно узнать, угоден ли ты богам.

Охота на кабана – это не развлечение, а ритуал. На кабана надо ходить один на один – это личное единоборство с судьбой.

Победил кабана – чист перед богами, можешь вести себя по своему желанию, даже дерзко.

Получил рану от кабана – боги гневаются, надо быть осторожным и забыть о своих желаниях.

Таким образом, кабан – это животное, которое связывает два Мира, согласует события в двух Мирах. Ценой своей жизни

# Кельтские богини



Великая Дану

Мифология кельтов, в отличие от греков и скандинавов, женская. Богини здесь сильнее и важнее богов. Прежде всего из-за царящего в Галлии культа Матери.

Все богини – Матери чего-нибудь. Прежде всего это Мать Богов и Эльфов – Великая Дану. Эльфов до сих пор называют «детьми Дану». Дану бродит по земле то в образе прекрасной девы, губящей мужчин, то в облике зрелой женщины, помогающей человеческим матерям, то в образе мудрой старухи, похожей на славянскую Бабу-Ягу.

Култ Матерей прежде всего связан с культом воды: вода живая и подвижная, она рождает всё живое и принадлежит Матерям. Каждая река, каждый источник имеет свою Мать. Прежде чем войти в воду или набрать



# Кельтские богини



COPYRIGHT © JONATHAN EARL BOWSER — www.JONATHANART.com



COPYRIGHT © JONATHAN EARL BOWSER — www.JONATHANART.com



# Кельтские богини



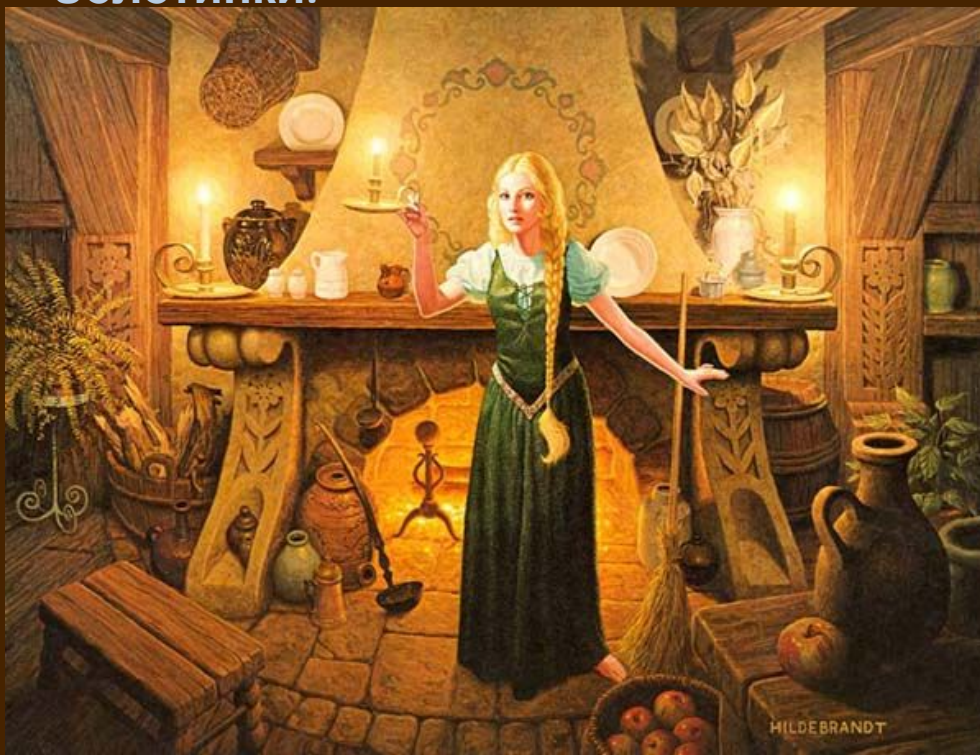
Рис  
поп





# Кельтские богини

Джон Толкин, создавая свою трилогию, перерабатывал образы кельтской мифологии, в которой считался признанным эрудитом. О том, какое значение придавал Толкин богиням-Матерям, говорит образ Золотинки.



«Её длинные волосы струились золотыми волнами, ниспадая на зеленое, словно молодой тростник, платье, с серебристыми, словно капельки росы, проблесками речного жемчуга., перехваченное дивной работы золотым поясом в виде цепочки жёлтых кувшинок со вставками бледно-голубых незабудок. У её ног в неглубоких сосудах... плавали живые кувшинки. Казалось, она восседает на престоле посреди озера.»

И самое главное, что ни на Золотинку, ни на её мужа Тома Бомбадила не действует Кольцо Всевластия – они даже не становятся невидимыми, надев Кольцо.

Галадриэль боится Кольца – она эльф. Золотинка Кольцо не





ÉQUIN  
desirables.net

shipofdreams.net



# Кельтские боги



Кельтские боги по рангу ниже богинь. У богов нет чётко сформулированных функций – они занимаются всем понемножку.

Так, например, «Добрый Бог» Дагда является мужем Морриган и это его основное свойство. Она воюет, он раны лечит после забав любимой жены.

Дагда – хозяин Котла Изобилия, из которого он одаряет людей подарками. А наполняет этот Котёл Морриган.

Есть варианты мифов, где женой Дагды является Войн – богиня реки, но и тогда бог под каблуком у жены. Скорее всего он и есть Том Бомбадил из «Властелина Колец».



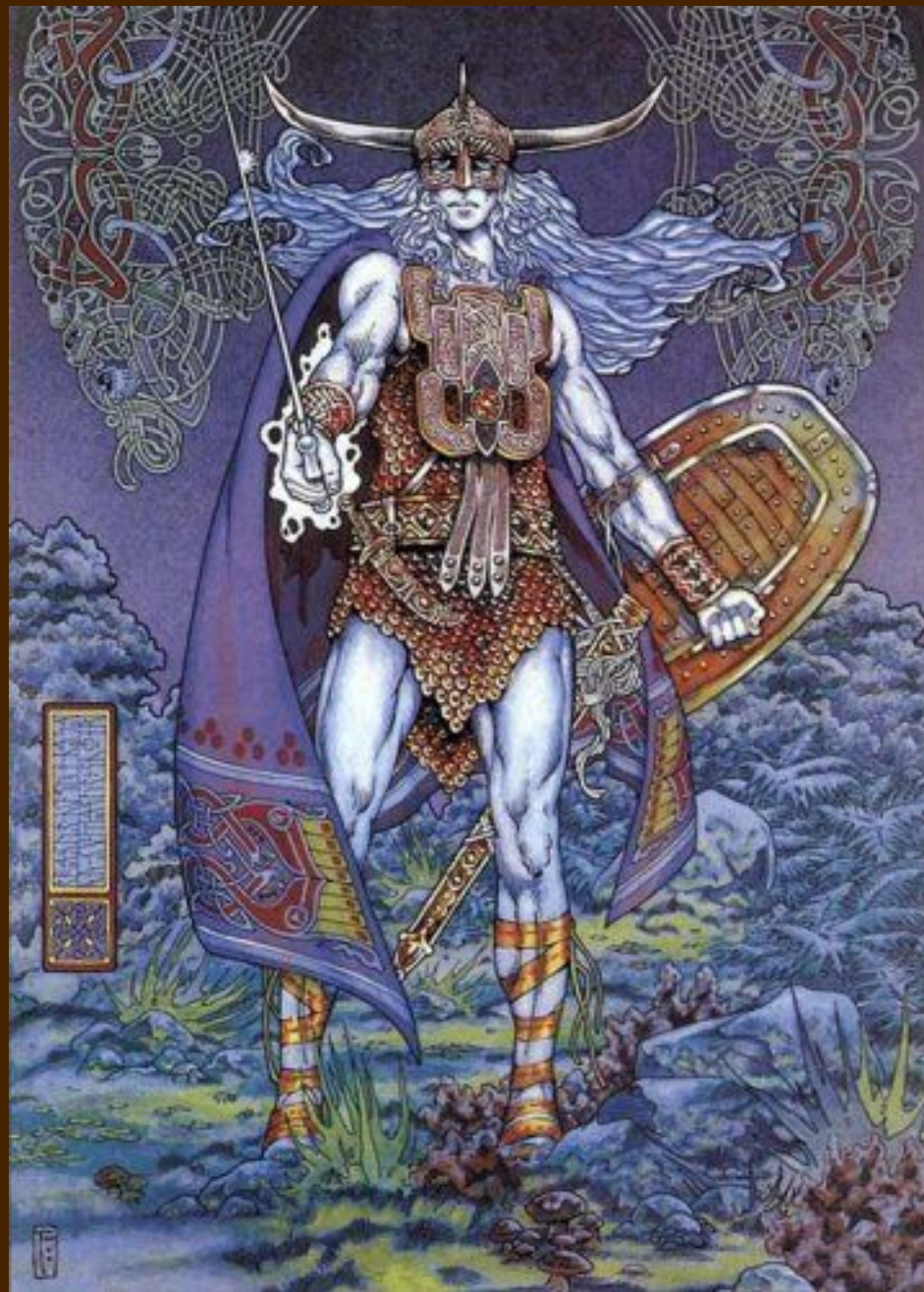
# Кельтские боги

Луг – бог света и великий воин, заслуживший славу в битве с Фоморами. При этом убил собственного деда Балора – отца демонов и мужа рогатой Домну.

Он не сын Дану, он из демонов.

Музыкант, изобрёл арфу, искусен во всех ремёслах сразу. Ему молятся художники, певцы, архитекторы и ремесленники.

С жёнами не везло – великие богини проходили мимо, а смертные жёны оказывались неверными.



# Кельтские боги



Мананнан – бог моря.

Ничего особенного не может, разве что показать дорогу к Островам на Севере Мира. А может и завести в бурю.

В целом, с Посейдоном сравнивать нельзя.

Все жёны – смертные женщины.

В общем, богов почитали, а богиням молились, потому что боялись.



**Кроме высших  
бессмертных – богов и  
эльфов (детей Дану), у  
кельтов было много  
низших  
(долгоживущих)  
созданий.**

**Но это совсем другая  
история...**