

彩色人文历史

HISTORY OF 神话的历史 MYTHOLOGY

[英] 维罗妮卡·艾恩斯 著

希望出版社

彩色人文历史



神话的历史

HISTORY OF MYTHOLOGY

[英]维洛尼卡·艾恩斯 著

希望出版社

图书在版编目(CIP)数据

神话的历史/[英]艾恩斯著;杜文燕译. —太原:希望出版社, 2003.6
(彩色人文历史)

ISBN 7-5379-3104-6

I. 神... II. ①艾... ②杜... III. 神话—研究 IV. B932

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第047457号

First published in 1997
under the title Hamlyn History Mythology
by Hamlyn, an imprint of Octopus Publishing Group Ltd.
2-4 Heron Quays, Docklands, London E14 4JP
© 1997 Octopus Publishing Group Ltd.
All rights reserved

Chinese Translation © 2003 Guangzhou Anno Domini Media Co., Ltd.

Licensing Agent:

Asia Pacific Offset Ltd., Hong Kong

&

Integrated Image Co., Ltd., Guangzhou (www.bookgate.com.cn)

由Octopus Publishing Group Ltd. 授权出版, 译文由广州公元传播有限公司提供
版权所有 侵权必究
版权合同登记号: 图字: 04-2002-005号

图片支援:  www.lolo.com

神话的历史

作者/[英]维罗妮卡·艾恩斯(Veronica Ions)
译者/杜文燕
责任编辑/薛蔚原
复审/陈炜
终审/据林勇
装帧设计/唐薇

出版发行/希望出版社

经销/新华书店

制作/广州公元传播有限公司

印刷/广州市一丰印刷有限公司

规格/760×1020mm 1/16 12印张 120千字

版次/2003年8月第1版第1次印刷

书号/ISBN 7-5379-3104-6/K·0003

定价/35.00元



神话的历史

HISTORY OF MYTHOLOGY



CONTENTS

目录

前言7

第一章 神话为什么

无所不有10

无所不在16

第二章 世界的由来

创世纪22

死而后生24

宇宙及其法则26

天地造物主28

蛇的作用30

创造力32

人类起源34

人、神和道德36

第三章 神与女神

万神殿40

神祇的组合42

天空的神48

风神、暴雨神和雷神52

统治者和武士们54

地神与丰饶56

神祇的家园58

第四章 英雄本色

有神祇血统的英雄62

获得神助的英雄	68
有勇有谋的统帅	72
英雄的武艺和才智	76
灵感与魔法	78

第五章 妖魔鬼怪

妖魔鬼怪的作用	82
神祇之争	84
世界面临威胁	86
超级日魔	90
蛇蟒和海怪	94
龙和其他魔怪	96
险恶女妖	98

第六章 动物

动物的各种作用	102
多重角色	106
超越人类极限	112
动物中的智者	114
捕食动物者和食肉动物	116

第七章 阴曹地府

生者与死者	122
中东的地府	124
东方的来世	126
美洲地府	128
披，死亡之地	130
哈得斯王国	132
死神及其领地	134

第八章 远征、求索与试炼

作为惩罚或试炼的远征	138
关于领土的神话	142
文明的使命	144
地府之旅	146
地府英雄	148
探索珍宝	150

家族世仇	152
伊阿宋和阿耳戈英雄	154

第九章 来世

极乐来世的保证	158
远东的后世	162
轮回	164
希腊的来世	166
丰衣足食	170

第十章 世界的毁灭

滔天洪水	174
世界的延续	176
北欧的世界末日	178
波斯的革新	180
印度式轮回	182
中美洲历法系统	184

参考书目	188
致谢	192



A + I



神话虽然一直流传至今，但神话的历史严格而言却止于近代之前。它们无一例外都诞生于上古阶段，讲的都是遥远的过去，探讨的大多是关于过去的由来、过去的未来以及这一切是怎样产生的，等等。在人类的风俗传统靠口授相传，从而将人们以家庭或更大单位的形式联系在一起的时代里，神话的功用是不言而喻的。无论各个民族的神话如何自成一体，它们都必须是动听而且易记的故事，才能存在下去；而且它们还得对生活环境总是发生着变化的一代代人都具有吸引力。尽管神话的内容可以根据新社会的需要来修改，但故事的核心却始终不变。

不仅仅是时间的流逝和适应变化的过程使神话具有恒久迷人而又似是而非的特点，关键的因素是神话总是扎根于人类本身相互冲突的七情六欲之中。比如，埃及的奥西里斯怎么可以既是掌管繁殖力之神，又是冥世之主？印度

度之毁灭之神湿婆怎么又可以使生命重生？宙斯，作为希腊众神之王，怎么可以感情用事地不认地上的人类？而且，竟让他的妻子赫拉——这位掌管婚姻律法的女神——与他作对？这些混乱、矛盾而又充满审美魅力的叙事模式恰好反映了人性本身的复杂和丰富，也表现了人类力图运用矛盾的架构来解世界和事物本原的欲望，这也许正是时至科学技术如此发达的今天，神话依然令人入迷的缘由。

当我们从世界各地独特的文化角度、依据不同的时代背景因素来看待神话时，我们得到的是如此迥异、个性差别绝对鲜明的神话大观；只有当我们凭借阅读，剥开各种神话架构下细节的东西时，那些共同的人性主题才开始露出端倪。以此为线索，我们才能真正把握神话所蕴含的精神价值。这一点，正是本书的主题所在。

前言

INTRODUCTION

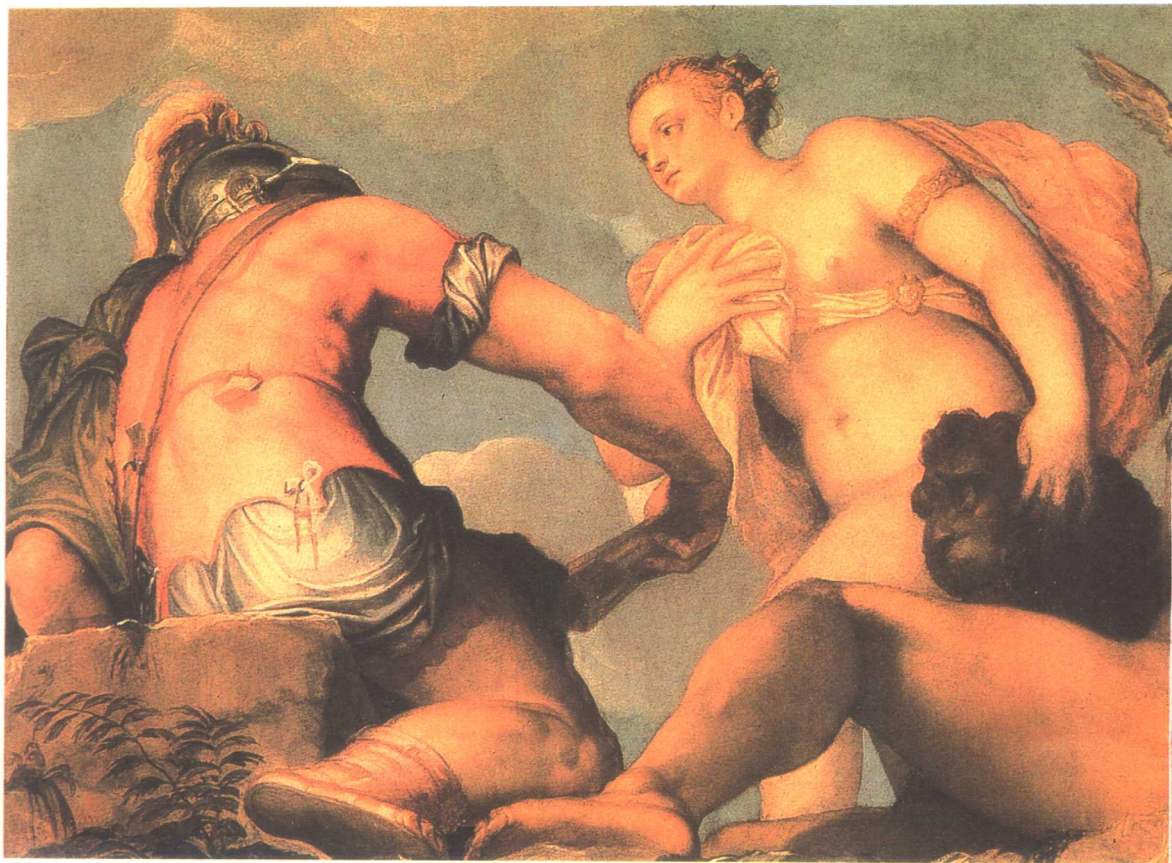


MAF5/03



神话为什么

我们为什么有今天？我们是什么？我们怎样过好日子？我们怎样来适应自然界以及周围的其他人？我们将走向哪里？这些可能都是哲学和宗教的经典大问题，但是，对大多数人而言，这些问题的答案都是以诗和寓言的形式存在于戏剧化的神话故事里。从这一点上说，神话是带有伦理意义的一种宗教式叙述，它虽不是经文，却与仪式相关。



▲ 罗马战神玛尔斯、其妻维纳斯——美神与爱神——及海神尼普顿。他们在希腊神话中被称为阿瑞斯、阿芙洛狄忒和波塞冬。

无所不有

EVERYTHING EXISTING

什么是神话？尽管众说纷纭，但有一点是一致的，那就是它不能用平常意义上的“不真实”、“异想天开”或“不屑一读”等词来形容。不接受神话本身就很大程度地说明了神话的本质，因为，神话带有强烈的甚至是极端的感情色彩，在它无所不有的幼稚的对世界万象进行终极式解释的企图中，我们获得的是逻辑的激情而非逻辑本身。



根本主题 创世主题的神话为众多其他主题的神话在社会结构方面提供了一个有力的依据，这当中包括了人与自然界的关系，以及对生与死的探求。有时候，它讲述的是一个神化的造物主怎样创造日月星辰和四季山川等等，同时将神人格化，然后，创造生命，让动物和人类在世间的繁衍生息；有时候，则更多地讲述已经存在的万物是如何交织在一起的问题。

神的性别 人们几乎一致认为人类受着某种理想化的物类的引领。这些神化的物种具有人的特性：他们有父母和后代，属于某个家族。神话的一个很重要的功能就是强化权力和领导者之间的关系，使之合法化。因此，一个拟人化了的自然力量的神，也该被塑造成一个王者或者布道者，或者是集两者于一身，有英雄气概的形象。他统领众生的权力可以从他在战斗中的威力来体现，也可以从他继承世袭财产、巩固已有秩序、保护他人财物，或者引进先进技术上来体现。

尽管个体的神和女神往往都是作为某个单独社会群体的主要神祇来创作的，然而，由于人类的征战、迁徙和发展，更趋复杂的文明兴起了，这些神祇也随之与其他社群的神产生了关系，成为万神殿中的一员。他们较之人类有更大的权力；他们在人类社会的统治之外；而且，经常可以变化身形。然而，即便是神祇也不可以是全知全能的：例如，在北欧神话中，奥丁神也是经过长途跋涉，付出了皮肉之苦的代价，方获得了能预见未来的神力。神祇们并不总是永生的，不过，如果他们死了，仍

然可以死而复生。

对神的敬畏把人类和自身的权力联系了起来（从某种程度上说，神的存在依赖于人对他们的膜拜和祭祀）；不过，如果被激怒了的话，神祇们一样会行使强权对人进行严厉的惩罚。

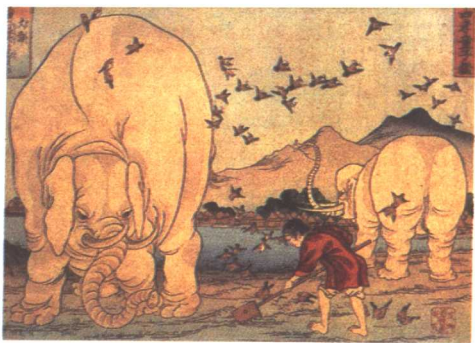
► 伟大的英雄赫拉克勒斯在天神地祇的信使赫尔墨斯的带领下，赶往奥林匹斯山获取永生。



半人半神

男男女女的英雄人物在神话里是些半人半神的角色：在许多神话中，他们从自己神性的父母身上继承了超人的力量；或者他们作为人，通过自己在地上的英雄事迹，在神祇的帮助下，利用神奇的武器，以后天之功获得神力；再不然，他们通过灵性和投机取巧来获得魔力。因此，他们的所作所为并不完全出于神的旨意。和神相同的是，他们也可能天生就藐视习俗，或为探求神的秘密而违抗传统。不管文神还是武神，他们都可能被塑造成在任统治者的先人，或是当朝社会的某种典范。另外，他们也可能是“文化英雄”——即发现自然秘密的人，或引进社

会文明赖以发展的技术的先锋，比如，火的使用，打猎知识，农业和冶炼的技术等等。



▲ 泰顺和象。在日本，所有动物都被认为是有神灵的，由此产生了他们的神话。

英雄的对立面

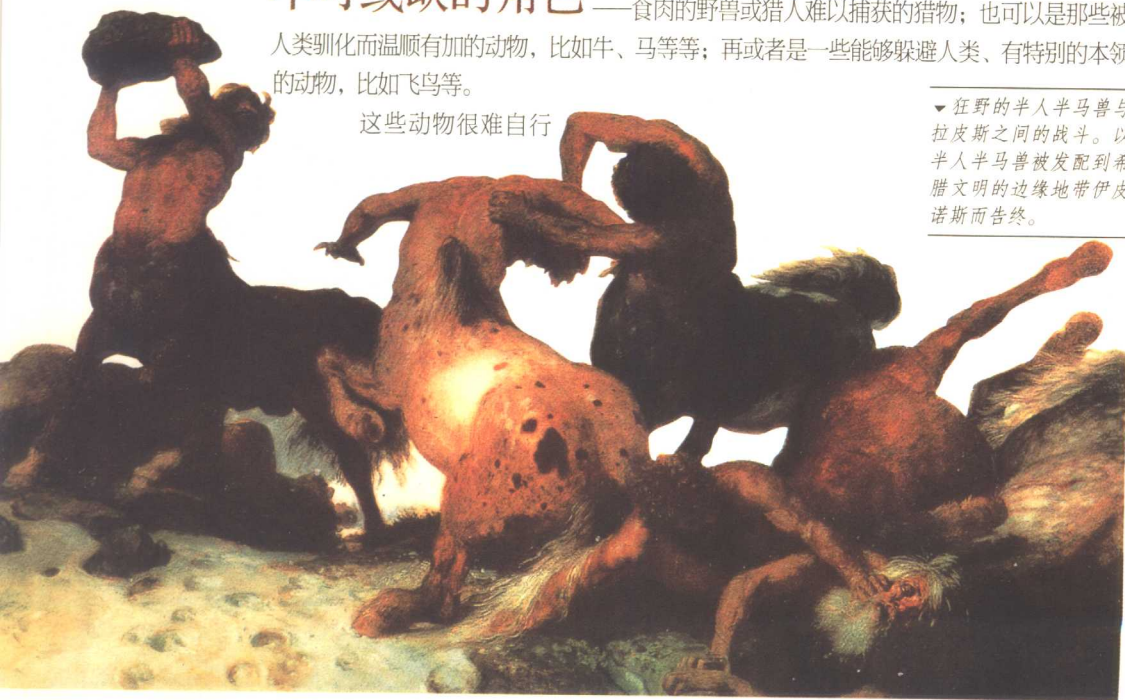
作为与英雄人物对抗和斗争的对象，魔鬼在很大程度上与妖怪相似。从外貌到行动，他们蔑视神祇——最典型的，但也并不尽然的是，他们都有着畸形的身体、狰狞的面孔；行动上，他们袭击、猎捕无辜的人和神。因此，他们被视为主流神祇的敌人；而在有些情况下，他们又是早期神的代表，有可能是那些被征服了的人。除了袭击单个的人，他们也可能是宇宙大战的主角，神话以此来维护得胜的神祇，以便为现状辩护。

不可或缺的角色

动物在神话中的形象千奇百怪，既可以是那些野生的动物——食肉的野兽或猎人难以捕获的猎物；也可以是那些被人类驯化而温顺有加的动物，比如牛、马等等；再或者是一些能够躲避人类、有特别的本领的动物，比如飞鸟等。

这些动物很难自行

▼ 狂野的半人半马兽与拉皮斯之间的战斗。以半人半马兽被发配到希腊文明的边缘地带伊皮诺斯而告终。



变成神，但是神祇们却可以把自己伪装成动物，或者变成动物的头形，而身体则保持通常的样子，或者是代表其氏族特征的物神形象。很多民族的神话都描述过一个黄金时代，那时的人类、动物和众神不仅能够和平共处，而且还讲着相同的语言；这些神话也解释了为什么这种状态不可避免地会被毁灭，以及为什么与之相反的社会条件下所形成的世界必然会兴盛。

在地狱 阴曹地府在大多数神话中都占有举足轻重的地位。无疑，出于对葬礼的联想，形成了人们的故事以阴森恐怖的笔调讲述那些未知而又不可避免的事情。然而，神话在某种程度上有一种强烈的二元性特征。不错，大地吞灭所有死亡的东西；但同样地，也盛产粮食作物和矿藏。由此有了丰饶和工匠之神与地府相联系的现象，也有了神秘与预言之间的关联。

完成不可能的使命 远征和探索是大多数神话的主题。也许这是为了让神话人物在各种环境下证明自己的能耐。半人半神的赫拉克勒斯就曾在许多地方完成过“不可能完成的使命”。奥德修斯的漫游不仅仅是一个漫长的历险故事，而且还展示了他所具有的灵性；即便他的性格中有诡诈的成分，但他最终生还的事实，还是巩固了他的英雄地位。寻求复仇也同样属于神话的主题。在众多的神话中，对死者的拳拳之心成了神话人物深入地府救回所爱之人的原动力。希腊神话中的神狄奥尼索斯到地府拯救他的凡人母亲塞墨勒的故事，给另一类的探索主题提供了某种链接——那种通过变化的意识在懵懂或冲动之中对启蒙知识的探索——标志着度过生命紧要关头时的种种仪式。

▼ 在埃及的亡人国里，亡人们正在海枣丛中的芦苇地上割麦、犁地。



来生与转世

作为死后的某种存在形式，来世在产生于不同文化背景下的神话中也各有不同。有的神话在谈及来世时，把它说成各种各样的乐土，那里没有人世生活中的那些痛苦。然而，并不是所有的人都能够指望得到这样的待遇。人死了，审判就来了：会有一个很严厉的审讯，这在埃及、波斯和中国的信仰中都可以看到。有详尽描述的古埃及葬礼仪式就是为要确实看透灵魂而设的。对于那些经不起考验的人自有各式各样的酷刑等着他们，这往往正好惩罚了他们生前所造的孽根。

在波斯和中国的神话中，对各种酷刑的描绘尤为入木三分。印度教和佛教都以转世和轮回的说法来表达死亡并非终结的观点。转世和轮回的说法涵括了审判的说法，因为人的转世投胎是要根据其前世的德行而定的。但最大的奖赏还不在于一个美妙的来世，而在于完完全全从轮回中解脱出来，成为虚无。当然，这其中有宗教和哲学的思想；但这跟神话也有密切的联系，我们可以从守护神比瑟努下凡为人和佛前世的故事里看出来。



▲象牙质地的美索不达米亚女神伊师塔的头像。尽管它首先出现在亚述，但它深受腓尼基人（迦南人）的敬拜——这是文化渗透的一个典范。

世界的毁灭

从神话中可以看出，创世是一次偶然的事件，或者说不理逆势照旧发生的一些事物；同样地，无论是出于神的旨意，还是遭受邪恶势力袭击的结果，或是出于对人类恶行的惩罚，世界末日的到来可能都是不可避免或逆转的。在波斯的神话中，世界末日在正义战胜邪恶的时候到来；与之相反，北欧的神话认为世界的末日是邪恶势力对世界和神祇的毁灭。印度和其他一些神话则设想了一种循环的模式，即由创世到毁灭到再创世，连续不断。在这类神话中，值得注意的是女性神祇的作用：由她们所生的，同样也可以被她们收回，而且，她们可以变得非常残暴和可怕，成为毁灭的导火索。



文献的演变

我们熟悉的很多神话都是在它们起源后很久才以文字形式传播开来的，而且被用来反映后来的生活环境，因而，变形以及再创作的情形在所难免。确实，有时候对神话的研究成了一种猜测，因为我们根据的可能是一些假象、仪式、宗教经文或来世的文献。正如我们可以从一些圣经故事中找到巴比伦或迦南神话的线索一样，其他民族的文化中，比如希腊、波斯、印度、中国等的文学中，一样含有早期文明时代神话的要素：猎人的集会、

▼阿兹特克人神话世界中的羽毛巨蛇神从地平线升起，作为晨星——金星——宣告日出。他的衣领象征着由他守卫并获得重生的太阳。

诗歌、原始的农业等等。

有些资料可能被改编过了，或者因为新内容的“自然”增加，或者为适应新的社会模式和需要，再或者出于作者的某些目的，有意识进行了精心的修改（这种做法直到今天仍在沿用，我们还在借用神话中的人物进行创作，比如希腊罗马神话中的伊勒克特拉、尤利西斯、俄狄浦斯，北欧传说中的尼伯龙根，阿兹特克神话中的羽蛇神等）。

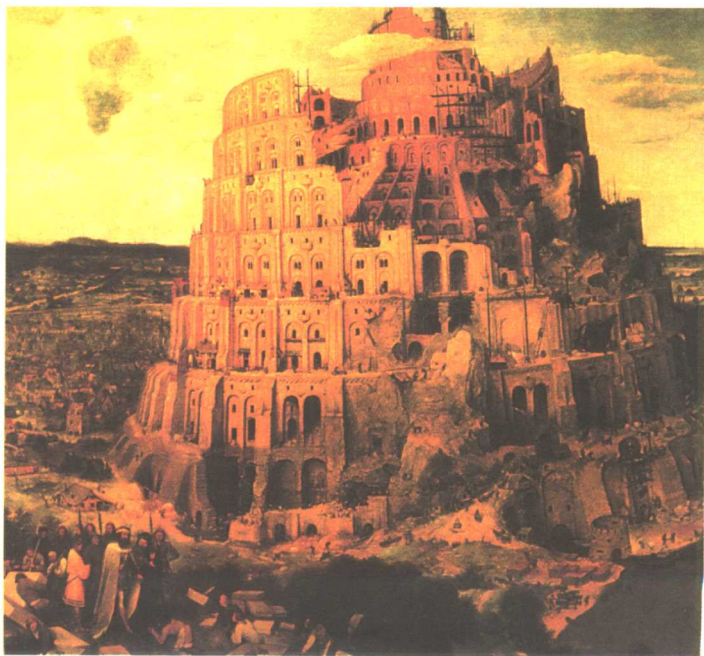
因此，我们在这里企图根据我们已经掌握的史料及其文化背景来对本书提到的神话进行分类是很容易出现误导的。不过，我们应该明白，我们主要的资料来源都是文学或宗教的文本；而

而且，对于后来改编过的部分也大可不必抱有像19世纪持怀疑论调的学者们所抱有的那种轻视态度，他们认为好管闲事的牧师们为了加强自己的特权、愚弄那些轻信的人们，歪曲了世袭的传统。何况，有些最“原始”的社会是有自己精心编撰的神话的，非洲、北美洲和大洋洲的很多部落就是这样，正如人类学者的研究所显示的，在那些神话至今仍有现实作用的部族中，神话不仅仅是一种普遍的文化遗产，而且时至今日还在继续发展着。无论是什么文献、属于哪片国土和哪个民族——它们的起源和生活的方式——才是关键的因素。这使人们得以相互了解他族的文化 and 文明的发展，在此基础上又更多层面地丰富了我们的文学见识以及人类文化学内容。

► 巴比伦的巴别塔。由彼得·布鲁格尔（约1515—1569年）作。

希腊/罗马神话主要人物对照表

希腊神话	罗马神话	司掌范围
宙斯	朱庇特	众神之王，天神
赫拉	朱诺	宙斯之妻，婚姻女神
波塞冬	尼普顿	海神
雅典娜	弥涅耳瓦	战神，智慧女神，工艺女神
阿波罗	阿波罗	太阳神，智慧和艺术神
阿尔忒弥斯	戴安娜	月神，狩猎女神
阿瑞斯	玛尔斯	战神
赫菲斯托斯	乌耳肯	火神，铁匠
阿芙洛狄忒	维纳斯	美神，爱神
伊洛斯	丘比特	宙斯之子，爱神，欲望神
哈得斯，普路同	狄斯帕特耳	冥王
得墨忒耳	塞瑞斯	丰饶女神，谷物女神
泊耳塞福涅	普罗塞耳皮娜	塞瑞斯之女，冥府王后
狄俄尼索斯	巴克科斯	酒神，迷幻之神
赫尔墨斯	墨裘利	众神的使者，旅行神
赫拉克勒斯	赫尔库勒斯	



无所不在

EXISTING EVERYWHERE



今天的人们与他们的先人不同的是，他们不接受麦克白所总结的“生活不过是痴人嘴里的故事，充满了喧嚣和愤怒，却毫无意义”。神话在表面上可能是这样的故事，但实际上，它以戏剧化的形式所表达的意念却是其他形式无法表达的。20世纪时的弗洛伊德、荣格以及乔伊斯等都曾从古希腊、古印度或美索不达米亚神话中借鉴过类似主题进行创作，而这些作品超越了时代，超越了产生它们的所有文化。

美索不达米亚神话

亚述-巴比伦的传统神话归根到底是苏美尔人的神话。大约在公元前3400年，苏美尔人先是定居在美索不达米亚的南部，即幼发拉底河与底格里斯河流域之间的地区。这个地域天然富庶，但常常遭到不可预知的洪水、烈日和暴风的侵扰。为了繁荣的需要，这些具有破坏性的自然力就必须得到控制。神话反映了这些力量之间的较量，以魔鬼人物代表无序，以神权政治的城邦（乌尔就是其中之一）代表有序，各城邦都有自己的保护神。国王从神那儿获取权力，相应地，城邦的祭祀敬拜各自的神。对安居乐业的其他威胁还来自比邻的部族：如沙漠边缘的闪族游牧民，他们在吉尔伽美什史诗中被描述成粗俗的恩克度；还有来自东部的波斯入侵者，他们则是以风暴神恩利耳的形象来代表的。众所周知，曾经占领了阿卡得并建立了巴比伦的闪族人向北征服了苏美尔人，接着是巴比伦尼亚，但却被另一支闪族的亚摩利人所统治。苏美尔人的政权曾有过几次复兴，但是，就神话而言，关键的是阿卡得人和亚摩利人接纳了苏美尔人的信仰，就像美索不达米亚北方的亚述人一样；而且，他们还把这些信仰传播给其他的闪族人，使之成为迦南神话的基本元素。

迦南神话

迦南在这里指的是《圣经》上的概念：包括叙利亚，其主要城池为乌加里特（今天的拉斯沙姆拉）；腓尼基，其贸易港口是接受美索不达米亚和埃及影响的渠道；以及巴勒斯坦。在这个广阔的山区，星星点点的小块农田养育了众多的小城邦民众，人们都依赖冬雨来浇灌作物。巴力是在秋天降雨的暴雨神，他是造物主伊尔的执行神和国王的偶像，五个月的干旱

► 墓室壁画刻画的是人死之后对生命的寻求。挂在中间的兽皮代表引领亡灵的豺头人身神阿奴比斯。

