

Научно-
теоретический
журнал

Религио ведение

Выходит 4 раза в год

2005 № 1



Главные редакторы

А.П. Забияко
А.Н. Красников

Отв. секретарь
Е.С. Элбакян

Редакционная
коллегия

И.Л. Алексеев
П.П. Давыдов
П.Я. Кангеров
Ю.А. Кимелев
С.А. Мозговой
К.И. Никонов
Е.В. Рязанова
Н.Н. Трубникова
С.В. Филонов
М.М. Шахнович
Н.Н. Яблоков

СОДЕРЖАНИЕ

- Московскому государственному университету имени
М.В. Ломоносова – 250 лет 3
Памяти Льва Николаевича Митрохина 4

История религий

- Барко Т.И. Образ культурного героя в шаманской мифо-
логии народов Сибири 5
Халдунку О.М. Традиционные религиозные верования
народов Саяно-Алтая и проблемы религиозного
синкретизма 14

Религии России

- Ярлыкапов А.А. Мусульмане Адыгеи: опыт этнографи-
ческого исследования 23

Сравнительное религиоведение

- Поповкин А.В. К осмыслению опыта мистической
интуиции в традициях восточной метафизики и рус-
ского интуитивизма 38

Психология религии

- Зубанрова-Валеева А.С. Нейрофизиологические меха-
низмы религиозной практики 52

Философия религии

- Чуковенков Ю.А. Влияние восточно-христианской ан-
тропологической мысли на западную 66

Религиозная философия

- Сислантьева М.В. Экзистенциальная диалектика
Н.А. Бердяева о соотношении философии, религии
и культуры 80

Религия и культура

- Янькова Н.А. Слова и поучения против пьянства в древ-
нерусской литературе 89
Шелемова О.А. Автор «Слова о полку Игореве» – поэт
или религиозный проповедник? 94
Андреева Е.Ю. Актуальное искусство XX века и рели-
гиозное сознание 99

История религиоведения

Шахнович М.М. История отечественного религиоведения: XVIII век 118

Забияко А.П. Контуры религиоведческих разысканий А.Н. Веселовского 134

Классика мирового религиоведения

На пути к «Святому»: письма Рудольфа Отто (продолжение) 141

Архив

Токарев С.А. Из дневников (продолжение) 145

Кругозор

Книжные новинки второй половины 2004 года 158

Contents 170

About the journal 174

Авторы номера 179

Study of Religion («Religiovedenie»)

Scientific and theoretical journal. Four volumes/year

Editors in chief: A.P. Zabyako, A.N. Krasnikov.

Executive secretary: E.S. Elbakyan.

Editorial board: I.L. Alekseev, I.P. Davidov, I. Ya. Kanterov, Yu. A. Kimelev, S. A. Mozgovoy, K. I. Nikonov, E. V. Rasanova, N. N. Trubnikova, C. V. Filonov, M. M. Shahnovich, I. N. Yablokov

Учредители:

Амурский государственный университет.
Объединение исследователей религии
(Москва)
при участии философских факультетов
Московского и Санкт-Петербургского государствен-
ственных университетов

Founders:

Amur State University; Association of
researchers of religion (Moscow);
in cooperation with the Faculties of Philosophy
of Moscow State University and St. Petersburg
State University

Адреса редакции

675027, Благовещенск, Игнатьевское шоссе, 21.
Амурский государственный университет,
каб. 230.
E-mail: sciencia@amursu.ru; religio@amursu.ru
119992, ГСП-2 Москва, Ленинские горы,
МГУ, 1 гуманитарный корпус, философский
факультет, кафедра философии религии и рели-
гиоведения, каб. 1001

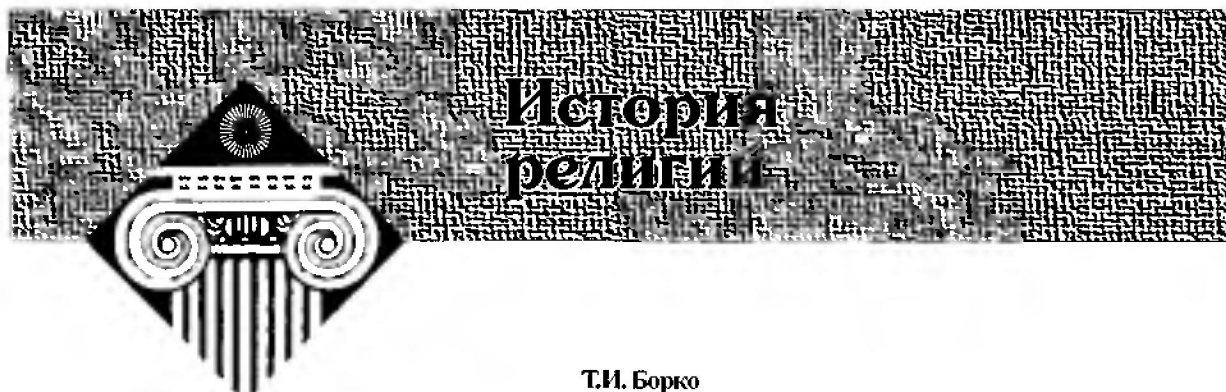
Editorial offices

675027 Blagoveshensk, Ignatievskoe Schosse
21, Amur State University, office 230.
E-mail: sciencia@amursu.ru; religio@amursu.ru
119992 Moscow, Leninskie gori, Moscow State
University, first humanitarian building, Faculty
of philosophy, Dep. of philosophy of religion
and religion studies, room 1001.

Сайт журнала: <http://www.amursu.ru/religio>

*Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадио-
вещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство ИИ. № 77-79-73 от 14.05.2001*

Мнение редакционной коллегии может не совпадать с позицией авторов статей. Рецензии на
статьи авторам не высылаются, рукописи не возвращаются.



Т.И. Борко

ОБРАЗ КУЛЬТУРНОГО ГЕРОЯ В ШАМАНСКОЙ МИФОЛОГИИ НАРОДОВ СИБИРИ

В вопросе о возникновении мифологического образа культурного героя можно отметить две основные тенденции. Первая утверждает происхождение данного персонажа от антропоморфного верховного божества, выполняющего некогда функции творца, а затем (с появлением фигур более высокого ранга или в результате «загрязнения» образа бога) превратившегося в добытчика практических благ и духовных премудростей цивилизации¹. Другая выводит культурного героя из зооморфного предка, эволюционирующего в сторону все большего антропоморфизма. Материалы по сибирскому шаманизму подтверждают именно эту версию. В антропологических мифах присутствуют преимущественно тотемистические мотивы, и, как правило, тотемный предок – обязательно даритель всех тех достижений и знаний (в том числе и шаманского искусства), которыми обладают представители данного рода.

В палеоазиатской мифологии, сюжеты которой во многом идентичны североамериканским сказаниям, Ворон является не только прародителем, он обучает людей рыболовству, строит первую лодку, помогает в устройстве браков и защищает от злых духов. Совершенно шаманским способом он усмиряет хозяйку погоды, срезая ей волосы, предварительно опьянив ее мухомором или ударами в бубен². Такие же функции первого шамана, дарителя благ цивилизации, выполняет Медведь, прародитель фратрии Поробских угров (ханты, манси). У северных групп ненцев, а также селькупов этот зверь является лекарем и шаманом, научившим людей своему искусству. На связь образа с тотемными воззрениями и обрядами более ранней охотничьей магии указывают некоторые правила медвежьего праздника³. Повсюду в сибирском мире было принято после совместной ритуальной трапезы собирать все кости животного и сохранять их. Кости должны были сохраняться нерасчлененными, чтобы способствовать «оживлению» медведя. Помимо сбережения останков в амбарчике, существовал обычай закапывать очищенные кости зверя в землю. Исследователю В.М. Кулемзину информаторы объясняли, будто медведь таким образом превращается в подземное существо и способен обеспечить удачу на охоте, а также хороший приплод оленей. С.В. Бахрушин, М.Б. Шатилов, описывавшие медвежий праздник северных народов Западной Сибири, указывали следующую сюжетную основу обряда: убийство зверя мыслится как отправление его к своему небесному отцу Нуми-Торуму с целью передать просьбы людей. В этом мотиве довольно отчетливо проявляется идея шаманского камлания (путешествия) к божествам других миров для удовлетворения нужд человечества. М. Элиаде⁴ указывает, что в бурятском и якутском шаманизме во время медвежьего праздника кам (тюркское обозначение шамана) выступал не только руководителем ритуального действия, но должен был сам отвезти жертву богам. Он лично отправлялся вместе с убитым зверем на небеса или в подземный мир для беседы с властителем иного царства и сам, без посредства тотема, обо всем с ним договаривался, выпрашивал о будущем, между прочим, часто угощая божество вином до тех пор, пока не будет достигнуто согласие. В даль-

нейшем шаман становится не просто сопровождающим, он перенимает функции тотемного героя. Происходит инверсия значений, и в проводника-сопровождающего превращается животное-тотем, а герой, совершающий путешествие в иные миры, – именно шаман.

Как и почему происходит передача шаманского дара от зооморфного родоначальника человеку, «объясняет» бурятский миф. Тотем-орел дает людям советы и предостережения, предсказывает будущее, предупреждает об опасности. Но так как люди не понимают языка птицы, орел должен передать свое магическое искусство кому-либо из представителей рода человеческого. Он обучает юношу, так появляется первый шаман. Думается, далее идея развивалась следующим образом: чтобы получить колдовские способности от животного или птицы, человек должен был отождествить себя с этим животным или птицей, должен был превратиться в зверя. Данное предположение подтверждается ритуальной практикой шамана: обрядовый танец – подражание повадкам зверя, имитация его движений, все детали костюма шамана имеют семантическое значение животного³. Облачающийся в ритуальные одежды шаман словно превращается в тотемного родоначальника. Через эту метаморфозу он приобщается к мудрости предков, получая от них тайное знание. Отождествляя себя с зооморфным существом, кам обретает качества животного, получает понимание языка зверей. Наконец, «превращение» в животное или птицу помогает шаману беспрепятственно проникать в иные миры: взмывать на крыльях в небеса или ящеркой проскальзывать под землю вдоль корней священного древа.

Тотемистический комплекс тесно связан с представлениями о сверхъестественных возможностях шамана. Чтобы путешествовать по разным мирам (верхнее или нижнее царства), колдун должен обладать большим могуществом и разнообразными способностями (летать по воздуху, плавать под водой, передвигаться через плотные слои земли и т.п.). Поэтому его таланты не ограничиваются только оборотничеством в животное-тотем. Он должен уметь приобретать качества различных зверей и птиц. Тотем в этой ситуации становится одним из многочисленных возможных духов-покровителей или проводников. В результате развития идеи о превращении в традиционных воззрениях закрепляется мифологема о двойственной сущности шамана (получеловек-полуживотное). Психологическое значение подобного образа заключается в осознании человеком своей инаковости по отношению к миру природы, в осмыслении в себе специфически человеческого. Но на данной ступени развития мысли не манифестируется разрыв с природой. Напротив, в идее превращения в тотем утверждается единство и гармония всего живого, осуществляется возвращение к первоистокам, к природному основанию человеческого бытия.

В более поздних сказаниях шаманской мифологии в качестве дарителя действует богоподобный антропоморфный персонаж (часто божий сын). Он может принимать звериный облик или иметь какие-либо качества зверя, что доказывает его тотемные корни. Шаманский фольклор народов Сибири, инициационные обряды отчетливо демонстрируют, что в образе культурного героя присутствуют зооморфные черты тотемного родоначальника. Эква-Пыриш («сыннок женщины» обских угров) похищает солнце и луну у хозяина нижнего мира Куль-Отыра, выдалбливает первую лодку, учит людей правильно совершать жертвоприношение, создает зверей из древесных палочек. При этом сам он может превращаться в гуся и в этой ипостаси выступает медиатором между мирами: вздымается на крыльях в верхнее царство, ныряет в нижнее. Аналогией этому персонажу является «Смотрящий за миром» Мир-суснэ-хум (манси), он же Мир-шэ-тиви-хо (ханты), который также принимает облик тотемного животного. Он послан небесным отцом, верховным богом Нуми-Торумом в мир людей следить за порядком. Среди всех прочих ремесел и промыслов он

научил людей шаманскому искусству, поэтому именно к нему направлены просьбы знахарей. «Золотой богатырь» Мир-суснэ-хум создал для людей необыкновенное изобилие, раздавая им больше, чем того хотел его отец, как записал Н.Л. Гондатти⁶ от своих информаторов. Мир-суснэ-хум способствует излечению болезней и предупреждает об опасностях, что также указывает на его особое положение в шаманском культе. В обычных условиях Мир-суснэ-хум имеет облик человека, всадника на белом коне, но иногда проявляется его зооморфная ипостась. По сообщению К.Ф. Карьялайнена⁷, частые эпитеты Мир-суснэ-хума – «Гусь-дух», «Золотой гусь». Эта птица в трудные для человека времена приходит на помощь и является тотемом фратрии Мось обских угров. Остается добавить, что шаманы этого рода часто своим ездовым животным для путешествий делали гуся или же сами в него превращались. Таким образом, колдуны, подражая действиям культурного героя, по сути, имитируют поступки тотемного предка.

По мнению Е.М. Мелетинского, в архаическом сознании (поскольку оно не различает природные и культурные объекты) образы первого шамана, тотемного предка и культурного героя совпадают. «Первопредок, демиург и культурный герой – это три аспекта одного и того же мифологического персонажа, который является центральной фигурой в повествовательном фольклоре родоплеменных обществ», – пишет исследователь⁸. Несмотря на слияние образов в мифологических сказаниях, можно все же обозначить этапы в развитии представлений о культурном герое. Надо полагать, миф о его зверином облике более архаичен и распространен в охотничьих культурах, тогда как антропоморфизм демиурга свойствен земледельческим и ремесленным обществам. Однако подобная эволюция не могла произойти в один момент, а должна была пройти ряд последовательных этапов, первым стала трансформация культурного героя – тотемного предка в культурного героя «шаманского типа». Происходит это следующим образом: либо тотем становится человеком, чтобы обучить людей своим премудростям, или кто-то из людей должен принять облик зверя-прародителя, чтобы перенять его знания. Как уже отмечено, миф свидетельствует о наступлении нового этапа в самоопределении человека. В нем отражена попытка выявить в собственной своей природе нечто специфически человеческое. Однако герой «шаманского типа» обладает двойственной сущностью и поэтому не является преодолением животного начала и утверждением исключительно антропного принципа. На пути к гуманизму необходимо было сделать следующий решительный шаг, означавший разрыв с изначальной своей природой (По замечанию Мелетинского⁹, сказания о демиургах проникнуты пафосом покорения природы). Надо было расстаться с шаманской двойственностью в пользу сугубо человеческого начала.

Такой бессознательный выпад против шаманства обнаруживается в селькупском мифе об Иче. Лук, стрелы, лыжи – все это его дары людям. Сам Ича имеет исключительно антропоморфный облик, у него нет родителей (в другом варианте он – сын верховного бога Нума). Однако в этом образе с очевидностью прослеживается связь с тотемизмом: от брака Ичи с дочерью лесного духа рождается медведь, предок одного из селькупских родов. Существует миф, повествующий о сражении Ичи с шаманом, проглотившим героя вместе с чумом. Хитрец спасается, проделав в животе колдуна отверстие ножом. Следует отметить, что мотив заглатывания примыкает к кругу сюжетов об умирающем и воскресающем персонаже, который, возвращаясь из царства мертвых, приобретает тайное знание и необычные магические способности. Пребывание в утробе – это и есть смерть, в результате которой герой попадает в страну ушедших предков и приобщается к их мудрости. Л. Фробениус записал у тлинкитов легенду о шамане, желающем обрести «новый дух». Для этого шаман

давал себя поглотить чудовищу моря, а на четвертый день после смерти обнаруживал себя висящим вверх ногами на дереве. Возвращаясь из чрева дракона, он обретал новую силу и соответственно новый статус.

Подобные представления можно зафиксировать во многих традициях¹⁰. Семантически мотив заглатывания зверем означает все то же превращение в животное. Будучи проглоченным зверем, человек сам становится его частью, его плотью, одним целым с плотателем, т.е. обретает все его качества. Поедание мяса тотемного животного с целью приобщиться к его природе и проглатывание героя тотемным зверем – два этих варианта имеют одно значение: получение человеком священного знания через собственное преобразование-превращение в зооморфное существо. То же можно сказать о поглощении шаманом героя Ичи и дальнейшем его освобождении из чрева колдуна. Внешне сюжет выглядит как борьба героя с шаманом. На самом же деле он восходит к тому же мотиву получения знания. Проглоченный ворожеем Ича сам получает шаманский дар и сверхъестественные возможности. Селькупский герой не имеет зооморфных черт, но взамен он получает плутовские черты трикстера. В подобной компенсации нет ничего случайного, но есть вполне закономерное развитие идеи о культурном герое.

К.Г. Юнг объясняет характер трикстера рождающимся из дремучего состояния самосознанием, пытающимся преодолеть в себе все низменное, темное, первобытное, что связывается с животным началом. Персонаж не остался забытым в архаичные времена, но существует и в развитых мифологиях. Данный факт Юнг трактует как необходимое напоминание человеку, каким он был и каким мог бы остаться, а все же изменился. Встречающиеся зооморфные черты трикстера только подтверждают, что в этом образе находит воплощение непреодолимое желание человека вознестись над своей животной природой, подняться над ней и по возможности от нее удалиться. По Юнгу, образ плута возникает в только-только обретающем очертания, по сути еще недифференцированном сознании, для которого не является противоречием сочетание в одном персонаже низменных черт характера (жадность, жестокость, грубость, безумие) и способность к героическим поступкам (спасение племени от голода, от катастрофы). Поэтому трикстер обладает божественно-животной природой. Это существо «...с одной стороны, превосходящее человека своими сверхчеловеческими качествами, а с другой, – уступающее ему из-за своей неразумности и бессознательности», – пишет Юнг¹¹.

В трактовке Мелетинского появление фигуры трикстера, напротив, связано с достаточно развитым сознанием, различающим хитрость и разум, обман и честность, духовность и низменные инстинкты. Трикстер – одна из возможных трансформаций культурного героя. С одной стороны, добытчик культурных благ и даритель переносится на небо, и в этом случае у него есть шанс превратиться в божество; с другой стороны, развитие образа может двинуться в сторону комического, тогда культурному герою грозит превращение в низменного и смешного, глупого и хитрого, неукротимого и простодушного, несносного и симпатичного плута. Отметим еще один важный момент в теории Мелетинского. Автор соотносит возникновение образа трикстера с дифференцированным сознанием, оперирующим категориями-оппозициями, поэтому амбивалентность плута становится все более отчетливой. Полярность качеств в конце концов может привести к расколу образа надвое: возвышенные и низменные черты должны принадлежать теперь разным персонажам. По Мелетинскому, трикстер появляется тогда, когда у положительного героя нет брата-близнеца, воплощающего его противоположность. Думается, все же образ трикстера гораздо архаичнее и, действительно, возник у самых истоков сознания, едва пытающегося различать смутные и неопределенные свойства объектов внешнего мира. Близнечная же пара героя и антагониста зак-

реплет уже осмысленные признаки различия. К тому же многие исследователи (А.М.Золотарев, С.А.Токарев¹³) связывают появление близнечного цикла не с моральными представлениями о добре и зле, а с установлением дуальной организации общества. Первоначально близнецы действовали заодно. Вероятно, наиболее архаичной является версия мифа, в которой антагонист дублирует брата в его роли творца. Именно такой взгляд на взаимоотношения близнецов имеет место в шаманских воззрениях.

В шаманизме актуализируется представление о властителе царства мертвых не как об антигерое, а как о симметричном богу персонаже, противоположном по действиям, но совпадающем по функциям. В угорской шаманской мифологии небесный бог Нуми-Торум дарует благо. Его антипод Куль-Отыр (мансийский) или Кынь-Лунк (хантыйский) следит, чтобы люди не размножались чрезмерно от хорошей жизни, и выпускает в мир болезни. Он смотрит, чтобы земля не увеличилась до размеров, когда она раздавит сама себя и рухнет, и насылает на нее воды. Оба бога осуществляют одну функцию – творения и регуляции созданного ими мира. Различные мотивы одного и того же сюжета свидетельствуют, что в результате некоторой инверсии значений один из братьев-близнецов из союзника превращается в антагониста и занимает принципиально иную сферу бытия. Олицетворением зла брат-близнец становится в более поздних религиозных воззрениях, для которых характерна четкая дифференциация моральных качеств.

В шаманских представлениях властитель подземного мира, пристанища умерших, не являлся однозначно связанным со злом и болезнями. У сибирских народов по отношению к владыке мертвых встречается разнообразная гамма чувств. Хозяин нижнего царства может мыслиться либо кровожадным, насылающим болезни и убивающим людей страшным богом, либо справедливым судьей над умершими, позволяющим им продолжить подобное земному существование. Он может быть культурным героем (во времена творения), который продлевает срок жизни, дарует иные ценности. В представлении угорских народов князь царства тьмы, «правитель низа» Куль-Отыр навлекает недуги и смерть только на людей, которые в соответствии с распоряжением небесного бога внесены в списки подлежащих смерти. Кроме того, известен сюжет, в котором Куль-Отыр участвует в космогоническом акте. В образе гагары он добывает со дна океана землю, на которой затем вместе с братом обустроивает мир. Исследователи отмечают общий для северных областей Евразии и Америки мотив нырянья, когда творец в образе водоплавающей птицы отправляется на дно первоначального океана, чтобы достать землю, из которой в дальнейшем разрастется суша.

И в той, и в другой части света известны следующие варианты мифа: творение совершено одним создателем; вторая версия сюжета рассказывает об участии двух братьев-близнецов: один не сумел достать возжеленной тверди, а другой достал (так, у угров гагара не донырнула, а уткалула принесла в клюве землю). Существует и третий вариант, когда в создании мира принимают участие антагонисты. В таком случае посланный на дно океана противодействующий персонаж утаивает за щекой или в утробе часть земли, из которой потом образуется неудобный для жизни людей ландшафт (каньоны, бурные, порожистые реки – у индейцев, болотистая местность – на Севере Сибири). Вероятно, это общая для шаманских народов эволюция сюжета, когда сначала братья вместе совершают творение, а затем один из них либо в результате провинности, либо из-за гордыни превращается в антагониста благого бога и становится властителем умерших. Куль-Отыр утаивает часть принесенной со дна земли, из этой скрытой тверди образуется непригодная для жизни людей поверхность: болотистые почвы, изрезанный оврагами, неровный ландшафт. Алтайский Эрлик в образе утки добывает со дна океана глину для создания

земли, но в устроенном космосе он превращается в повелителя царства мертвых, будучи проклятым и низверженным под землю своим светлым братом Ульгеном.

По всей вероятности, в шаманизме мы наблюдаем эволюционную стадию мотива, развивающегося из ранних мифологических представлений, в которых функции между сверхъестественными персонажами распределены нечетко и нет однозначного деления на злых или добрых духов и богов¹³. Поэтому часто в космогоническом мифе в роли создателей выступают два брата-близнеца, и только по недоразумению или по глупости (а не по злому умыслу) творение одного из них оказывается неудачным¹⁴. Так, ненецкий Нга, брат Нума, достает землю со дна первоначального океана. Когда братья благоустраивают ее, Нум свершает все удачные творения, у Нга все получается не так. Нум создает хорошую землю, полезные растения и животных, Нга топает по земле – образуются болота, дует на нее – поверхность покрылась ледяной коркой. Звери погибли, птицы замерзли, деревья поломались. Далее Нум создает нормальных людей, а Нга делает волосатых, дерущихся человечков¹⁵. Братья все время ссорятся и бьются. Развитие сюжета движется в сторону полного противопоставления сил добра и сил зла, что свойственно более поздним религиозным верованиям, в которых морально-этические нормы четко определены. В результате появляется миф, в котором один из братьев выступает в своей дьявольской ипостаси, вредит создателю с самого начала творения и занимает противоположную благому богу область (нижнее царство). Таким образом, развитие этических представлений укрепляет оппозицию верха и низа, актуализируя значимость вертикальной, а не горизонтальной структуры шаманского космоса.

В усложненных космологических представлениях сферы обитания персонажей достаточно четко распределены. Высшие боги занимают небесную область. Властитель царства мертвых с вполне определенными функциями обитает теперь в нижнем мире. Земля людей служит центром, относительно которого симметричны два этих царства. В угорской сказке о гусе-богатыре¹⁶ девушка Олле, выйдя за него замуж, поселяется с мужем сначала в Нижнем Городе, затем попадает в Верхний Город своего супруга. Вполне вероятно, что гусь-богатырь – экзотерический вариант, трансформация мифологического божества, в чьем ведении и земля, и небо, и подземные области. Он же некогда мог быть тотемным предком, превратившимся в сказочного героя, обитающего в Нижнем Городе. Одновременно богатырь становится властителем верхних областей. Попадая в Верхний Город богатыря, Олле видит его сходство с Нижним: и солнце то же, и урман похожий, и речка совсем такая же, из какой Олле воду в избушку носила. И дома такие же уютные, и улицы широкие. В сказке словно бы действительно проводится идея об идентичности небесного и подземного царств: одно существует как отражение другого. Зеркальная симметрия означает подобие или даже тождество, что подтверждается центральной фигурой богатыря, являющегося одновременно и небесным правителем, и повелителем нижнего мира. Находясь на земле, он имеет человеческий облик. В ипостаси бога или правителя низа он принимает облик птицы.

В сказочном повествовании об Олле пространство представляется симметричным не только по оси «верх – низ», но и по оси «право – лево». Поочередно гусь-богатырь берет в жены дочь Утренней Зари, представительницу верхнего мира, затем дочь Луны и дочь Солнца, олицетворяющих запад и восток, но все они оказываются злыми. Зло не является здесь прерогативой нижнего мира, как это случается в уже оформленных религиозных верованиях, оно не закреплено функционально за определенными персонажами. Одни и те же сверхъестественные сущности высту-

пают то как благие, то как вредоносные, поскольку их действия – реакция на поступки самого человека.

Как видим, образ богатыря соединяет в себе черты и тотемного предка, и культурного героя, и даже верховного бога, т.е., преодолев звериную сущность, чудовищный облик, герой приобретает не только человеческий облик (это исключительно внешнее преобразование), но и сверхмогущество: он становится богом или божьим сыном. В шаманской мифологии народов Сибири, как правило, ведущий персонаж, выполняющий функции культурного героя, является сыном бога, посланным отцом на землю для наведения порядка в социуме. Сам творец ответствен за космический порядок и за делами людей не следит. Карьялайнен, исследователь обычаев и религиозных верований обских угров, считал, что культ божьего сына (Мир-суснэ-хума) возник под влиянием христианства. На наш взгляд, появление этого образа отражает закономерный этап в развитии идеи культурного героя.

Почему же данный персонаж превращается из глуповатого хитреца-трикстера в могущественное, близкое к вершине пантеона существо? Во-первых, этому можно найти логическое объяснение. Поскольку наш герой, несмотря на присутствующие в его характере черты хаоса, сделал столько полезного для людей, то вполне естественно, что именно ему приписываются власть и могущество, доступные только богам. Именно его наделяют сверхъестественными способностями и качествами, свойственными высшему существу. Вторая причина менее очевидна, назовем ее психологической. Юнг деликатно и тонко показал, что фигура трикстера в мифологии олицетворяет стремление человека освободиться от всего низменного, чудовищного, грязного (символизированного образом животного). Продолжим мысль Юнга. Образ трикстера – наглядное воплощение того, от чего человек хочет отказаться. Это напоминание, каким человек был в глубоком прошлом. Надо думать, эволюция образа культурного героя не может остановиться в данной точке и должна продемонстрировать дальнейшую интенцию. Таким образом, в мифологеме героя воплотилась не только идея, чем человек был, но также идеал – каким человек желает стать. В аналитической психологии фигура бога как раз объективирует все те невероятные возможности, которые человеку недоступны, но которыми он страстно хотел бы обладать. Поэтому путь от неразумного и неумного трикстера к всемогущему, всезнающему и (что немаловажно в теории Фрейда¹⁷) обладающему вседозволенностью богу вполне закономерен.

Мы бы отметили еще одну возможную причину божественности культурного героя, истоки которой кроются в бессознательном. На наш взгляд, миф фиксирует возникающее у архаического человека неотчетливое чувство вины, связанное с приобретением культурных благ. Следует обратить внимание, что чаще всего культурные ценности похищены или добыты хитростью и обманом. Ощущение вины проистекает от неясного осознания того, что все достижения человеческой культуры сопряжены с отчуждением от природы, разрыв с которой равносителен забвению собственных истоков. Недаром в религиозных верованиях мотив получения знания связан с мотивом изгнания из рая¹⁸.

Уход или изгнание из родительского дома – процесс болезненный, он требует психологической защиты и компенсации. Презрев во имя культуры природу-мать, стараясь показать свое превосходство над ней, открепившись от собственного естества, человек в то же время стремится найти оправдание своим поступкам. Оставшись наедине с собой, с чувством покинутости и незащищенности, он все же жаждет покровительства и родительской опеки. Винаватый, но не раскаявшийся человек желает заручиться поддержкой того, кто стоит над природой, кто сильнее и могущественнее. Мифологическое сознание легко создает фантазию, с лихвой

компенсирующую комплекс вины. Оно порождает образ бога – истинного родителя, являющегося отцом и человека, и природы. Получить его прощение – значит снова стать чистым и безгрешным. Чтобы окончательно снять с себя вину, человеку остается убедить собственную совесть, что всемогущий сам добровольно (без принуждения и вымогательства) даровал своим созданиям все те знания и ценности, без которых немыслима культура. Человек больше не винит себя за кражу и обман, за чувство невыполненного долга перед матерью-природой, – ведь таково решение отца.

Однако во многих мифологиях в скрытой форме осталось вытесненное воспоминание о собственной вине. Это рудиментарное ощущение сохранилось в устойчивом мотиве, акцентирующем провокационную роль дьявола в получении знания. Свидетельство тому – легенда о Фаусте или ветхозаветные представления о змее-искусителе. В религиозных воззрениях сюжет о коварном духе, владеющем всеми тайнами мира, превращается в морализаторский урок, порицающий непослушание, неповиновение, гордыню. Но мифологическое сознание устраняет все поводы для самобичевания, передавая функции культурного героя богу. Отказавшись от природного, человек взамен получает сверхприродное, хотя и не являющееся частью его самого, но олицетворяющее невероятные, невообразимые возможности. Возникает иллюзия, что человек получает даже больше, чем он потерял. Утратив связь с природой, он обретает Бога.

Мы попытались продемонстрировать, как архаичный образ добытчика благ способствовал возникновению идеи бога. В эволюции представлений можно наметить несколько последовательных этапов.

1. Первоначально культурный герой совпадает с фигурой тотемного предка, символизирующего единение с миром природы.

2. Далее возникает антропоморфный герой «шаманского типа», т.е. умеющий превращаться в зверя, за счет чего его возможности (и физические, и духовно-провидческие) возрастают и позволяют ему путешествовать в другие миры. Психологически персонаж означает начало осознания собственно человеческой природы.

3. Продолжение самоосознания и стремление преодолеть животное начало в самом себе символизирует образ трикстера.

4. Антропоморфный герой с божественными чертами соответствует осознанию своего неповторимого и уникального положения в мире природы. Поскольку человек остается биологическим существом, поскольку собственную тень устранить невозможно, возникает симметричный образу благого бога персонаж с отрицательными чертами. Если трикстер сочетал в себе оба полюса (животное и божественное начало), то теперь единый образ сверхъестественного существа распадается на две фигуры: собственно божество и его демоническая противоположность. В шаманской мифологии это противостояние выражено не столь явно. Оба персонажа исполняют роль дарителя благ, оба несут на себе печать плутовского характера трикстера, происхождением которому обязаны.

¹ Таков похититель огня Прометей, некогда сам бывший творцом, с объединением и усложнением эллинского пантеона оказавшийся в сложных отношениях с Зевсом, вынужденный постоянно ему противодействовать. Подобный путь предполагается для египетского Осириса, который с выдвижением на первый план солнечного бога Ра становится просто дарителем сельскохозяйственных культур, наставником людей в ведении земледельческих работ, в строительстве оросительных каналов.

² Мелетинский Е.М. Палеославянский мифологический эпос. Цикл Ворона. М.: Наука, 1979.

³ Ритуал медвежьего праздника угорских народов многократно освещался в литературе. См.: Бахрушин С.В. Остяцкие и вигульские княжества в XVI-XVII вв. Л., 1935; Гемуев И.Н. Некоторые аспекты культа медведя и их археологические параллели // Урало-алтаистика. Новосибирск, 1984; Кулемзин В.М. Человек и природа в верованиях хантов. Томск, 1984; Шати-

лов М.Б. Драматическое искусство ваховских остяков // Из истории шаманизма. Томск, 1976.
Чернецов В.Н. Медвежий праздник у обских угров. Томск, 2001.

⁴ Элиаде М. Шаманизм: архаические техники экстаза. Киев: София, 1998.

⁵ По мнению Е.Д. Прокофьевой, такой костюм достался шаманизму в наследство от обрядовой охотничьей магии, когда первобытные охотники надевали шкуру животного, чтобы привлечь зверя, как бы становясь своим среди зверей. См.: Прокофьева Е.Д. Костюм селькупского (остяко-самоедского) шамана // Сб. МАЭ. 1949. Т. XI. С. 129-139; Прокофьева Е.Д. Шаманские костюмы народов Сибири // Сб. МАЭ АН СССР. 1971. Т. XXII.

⁶ Гондатти Н.И. Следы язычества у инородцев Северо-Западной Сибири. Известия Общества любителей естествознания, антропологии и этнографии при Московском университете. 1888. Т. XLIII. Вып. 2.

⁷ Карьялайнен К.Ф. Религия тюркских народов. В 3 т. Томск: Изд-во ТГУ, 1994.

⁸ Мелетинский Е.М. Палеоазиатский мифологический эпос. Цикл Ворона. М.: Наука, 1979. С. 184.

⁹ Мелетинский Е.М. Мифы древнего мира в сравнительном освещении // Мелетинский Е.М. Избр. статьи. Воспоминания. М.: РГГУ, 1998. С. 190-256.

¹⁰ Характерной фигурой в этом смысле является персонаж карело-финской мифологии Вайнямёйнен, добывающий огонь из чрева лосося, изготовивший рыболовные снасти, но не сумевший закончить строительство первой лодки, так как для этого ему не хватило знания трех магических слов. Чтобы выведать тайные слова, Вайнямёйнен отправляется в Туонелу (загробный мир) и позволяет проглотить себя змееподобному великану Винуунену, в утробе которого получает необходимое знание, после чего, хитростью выбравшись из чрева чудовища и вернувшись в мир людей, заканчивает работу. В.Я. Пропп отмечает, что персонажи сказки, чтобы попасть в иной мир, вселят завернуть себя в шкуру животного, и указывает, что на Руси в древнейшие времена действительно существовал обычай хоронить умерших в звериной шкуре. Мыслилось, будто их проглатывает тотем, и, таким образом, они достигают страны духов – умерших предков [Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд-во ЛГУ, 1986].

¹¹ Юнг К.Г. Психология образа трикстера // Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. М.: ЗАО «Совершенство», 1997. С. 347.

¹² Золотарев А.М. Родовой строй и первобытная мифология. М.: Наука, 1964; Токарев С.А. Ранние формы религии. М.: Политиздат, 1990.

¹³ У обских угров духи (хантыйские лунки, тонки или мансийские пупыг, пупи-тов), если выступают как злые, то называются менквы (менки), в качестве добрых – мис. Существа более высокого порядка, регулирующие природные явления, тоже неоднозначно определены по своему отношению к человеку. Они становятся благосклонны, если их умиловать. Напротив, они могут выступать как злоешие враги человека, если нарушить заведенный порядок, если претендовать на собственность духов.

¹⁴ Ср. с мифом о Прометее и Эпиметее. Творения последнего, которые он предпринимает, подражая брату, всегда неудачны. Аналогичный сюжет о близнецах существует в мифологии североамериканских гурунов. Иоскеха создает удобный для жизни ландшафт, его брат Тавискарон – скалы и каньоны. Когда братья берутся за создание животных, у одного получаются полезные, а другой делает вредоносных змей и насекомых, уничтожающих домашних скот пум, волков и ягуаров. В акте творения растений Иоскеха создает основные земледельческие культуры, целебные травы и красивые цветы, у Тавискарона выходят только шипы и колючки, ядовитые растения. В конце концов братья ссорятся так, что вынуждены разойтись по разным мирам. Один отправляется на небо, другой прячется в скалах подземного царства [Мифы народов мира. Энциклопедия. В 2 т. М.: Советская энциклопедия, 1992].

¹⁵ Миф дан в изложении Л. Лара // Мифы и предания ненцев Ямала. Тюмень: Изд-во Института проблем освоения Севера СО РАН, 2001.

¹⁶ Текст [Слишкина Г.И., Чучелина Т.С. Олле и Гусь-богатырь: хантыйские сказки. Свердловск: Средне-Уральское книжное изд-во, 1989] представляет собой аналогию всем сказочным повествованиям о зооморфном супруге («Царевна-лягушка», «Аленький цветочек»), запрещающем увидеть его облик. В результате нарушения табу супруги должны расстаться навсегда, но героиня (или герой) отправляется на поиски возлюбленного (чья природа нечеловеческая). Пройдя ряд испытаний, героиня возвращает мужа уже в человеческом облике. Сюжет, надо думать, восходит к мифологеме умирающего и воскресающего зверя, развитие которого ведет к идее умирающего и воскресающего бога (миф об Осирисе и Исиде, сказка об Амуре и Психее).

¹⁷ З. Фрейд неоднократно говорит о компенсирующей роли фантазии бога, в которой удовлетворяется мечта человека о собственном могуществе и власти (См. работы, в которых он касается трактовки мифологических образов или интерпретации художественных произведений, – к примеру, фрагменты о добывании огня, о царе Эдипе в «Толковании сновидений»).

¹⁸ Достаточно вспомнить библейских Адама и Еву. Той же мифологеме соответствует иранская пара Мртйа и Мртйанаг. Как только они постигают какие-то полезные вещи (учатся делать одежду из шкуры ягненка, вкушают мясо, предварительно обжарив его на огне, пьют молоко вместо росы), их изгоняют из места пребывания бога. Сюжет можно истолковать так, что приобретение культуры, овладение практическими навыками есть греховность, отпадение от создателя (истоков бытия).

О.М. Хомушку

ТРАДИЦИОННЫЕ РЕЛИГИОЗНЫЕ ВЕРОВАНИЯ НАРОДОВ САЯНО-АЛТАЯ И ПРОБЛЕМЫ РЕЛИГИОЗНОГО СИНКРЕТИЗМА

Традиционные религиозные верования народов Саяно-Алтая имеют ряд специфических моментов, обусловленных влиянием буддизма, постепенно распространившегося от Индии и Тибета до обширных территорий Сибири.

Что следует отнести к традиционным религиозным верованиям народов Саяно-Алтая? И вообще, что следует понимать под традиционными религиозными верованиями?

К традиционным религиозным верованиям народов Саяно-Алтая мы относим различные магические поверья и обряды, обожествление сил природы, почитание животных, элементы тотемизма, религиозные представления о рождении и смерти человека, промысловые культы, а на более поздних ступенях развития – шаманизм [1]. Традиционное мифологическое мышление формировало и освящало нормы поведения, жизненные цели, быт, пристрастия и устремления народов Саяно-Алтая. Характерно, что традиционные религиозные верования почти не различают сакральное и светское, регламентируя все стороны повседневного существования [2].

Для выявления особенностей традиционных верований народов Саяно-Алтая важное значение приобретает проблема этнокультурной идентификации народов данного региона и определение границ этого суперрегиона [3]. За основу при этом нами взяты географическое положение, природно-климатические условия, а также этнокультурные особенности. На этом основании к народам Саяно-Алтая мы относим алтайцев, шорцев, тувинцев, бурят, хакасов, а также монголов (особенно – «малые» этнические группы Северо-Западной Монголии и Монгольского Алтая – урянхи, дархаты, цаатаны и др.).

Основной отраслью хозяйства у народов Саяно-Алтая было скотоводство, земледелие же, хотя и древнее, зачастую являлось подсобной отраслью хозяйства.

Основным видом жилища у степняков-кочевников была войлочная юрта, а у охотников-оленьеводов – конический чум из жердей, покрытых шкурами животных, корой лиственницы или специально обработанной берестой. Пространство юрты включало определенные сакральные символы – деление на две половины, сосредоточение всех предметов вокруг очага – символического центра жилища, верхнее отверстие для вывода дыма и т.п.

Специфика образа жизни, обусловленная географическими условиями, повлияла на своеобразие религиозных верований, сформировавшихся на территории Саяно-Алтая. Исследования культуры первобытного общества свидетельствуют, что первой формой общественного самосознания человека было родовое и родоплеменное сознание, когда индивид чувствовал себя в органическом родстве не только с родом, но и с окружающими его силами природы.