

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПЕРСОНОСФЕРЫ: НА МАТЕРИАЛЕ МИФОПОЭТИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА НАРОДОВ АЗИИ

Л.П. Гекман, М.Ю. Шишин

«Лицом к лицу лица не увидать. Большое видится на расстоянии...» – мудрость Поэта, интуиция Личности, популярная цитата-афоризм, которая так соблазнительна и для теоретика, занимающегося Большим, разделенным с сегодняшним днем не только «расстоянием», но временем, характером ментальности, историко- и социокультурным контекстом.

В попытке действительно «увидеть Большое» – смысл мифопоэтических текстов архаики великих цивилизаций и культур, которые наука называет «традиционными» – несомненным оказывается только величина: смысловая, культуротворческая, этноформирующая, этно- и культурностабилизирующая. Доминантное направление современных наук заключается в стремлении свести анализ на уровень бесконечно малых величин, которые, в свою очередь, обнаруживают в себе еще меньшие. Обратный же процесс – конструирование Большого, Целого чреват и сомнениями, и опасностями. Сомнениями – поскольку реконструкцию объекта мировоззренческого порядка можно соотнести только с сегодняшними вариантом этнического видения мира; опасностями – поскольку индивидуальное восприятие любого феномена культуры субъективно.

Тем не менее, реалии юного XXI в. не заслоняют тех явлений культуры, которые, казалось бы, никак не вписываются в контекст современных проблем: мифологические модели мира, представленные текстами шаманской поэзии, великими эпопеями исторических и неисторических (термины А.Н. Веселовского) народов интересуют как этнографов, религиоведов, так и философов, культурологов и т. д. Несомненность величины смыслов мифопоэтики подтверждается обилием школ и направлений в ее осмыслении, попытками междисциплинарного анализа феномена, расширением или, наоборот, локализацией объекта исследования и пр.

Реконструкция и сравнительный анализ персоносферы виртуальной модели Вселенной в мифопоэтике народов Азии – цель данной статьи – это еще одна попытка увидеть «Большое» как живое, персонифицированное, динамичное, переживающее кризисы и

катастрофы, но тяготеющее к гармонии и целостности.

До начала анализа текстов героической эпики народов Азии необходимо обозначить круг проблем, в контексте которых осуществляется данное исследование.

Мифопоэтическое творчество традиционных культур

Название раздела статьи предполагает структурирование проблемного поля исследования по следующим параметрам: а) понятие и феномен традиционной культуры; б) понятие мифа и его роли в традиционной культуре; в) соотношение мифа и фольклорных жанров; г) роль теогонистических генеalogий в героической эпике.

В рамках современной философской и культурологической парадигмы категория «традиция» определяется в качестве когнитивной исторической целостности, такой исторической ситуации, которой придается форма универсального представителя исторического многообразия той или иной эпохи. Феномен традиционной культуры рассматривается в контексте культурогенеза [22, с. 135-137; 8, с. 50]; семиотического направления в культурологии [12, с. 350-354] и пр. С аксиологических позиций, актуальных для данной работы, подход к понятию «традиция» и «традиционная культура» предполагает акцентирование двух наличных полярных представлений: традиция есть нечто архаичное, консервативное, тормозящее динамические процессы в сфере культуры, и традиция есть механизм воспроизводства абсолютных ценностей, способствующий сохранению этнического лица культуры [13, с. 80]. Следует заметить, что одной из универсальных характеристик традиционной культуры, ее этнокультурным маркером / набором маркеров является многократное варьирование доминантной модели: семантической, символической, мотивной, поведенческой и пр., которая сохраняет инвариантные признаки, обеспечивая стабильность этнической культуры.

Как правило, феномен традиционной культуры рассматривается в его соотносительности с этнической мифологией – базовой ка-

тегорией и мировоззренческой основой. По поводу мифа, его дефиницирования, назначения, сущности существует огромный блок литературы, который требует специального анализа и «анализа вариантов анализа». Принимая во внимание определения мифа, ставшие классическими в культурологии и религиоведении [17, 20, 27 и др.], в данной работе мы будем опираться на его дефиницирование, предложенное И.М. Дьяконовым [4, с. 7-23], поскольку оно, на наш взгляд, придает мифу статус универсальной категории культуры; интерпретируется как мировоззренческий феномен, могущий воплощаться в любой, в том числе и вербальной знаковой системе.

Связь мифа с фольклором и таким его жанром, как героический эпос, исследовалась рядом авторов [2, с. 351-358; 26, с. 36-91 и др.], причем, общим для большинства из них является положение о генетическом родстве мифа и эпоса. Кроме того, А.Н. Веселовский утверждает, что в эпосе неисторических народов, к которым он относит тюркоязычные и монголоязычные этносы, миф преобладает в содержательной ткани повествования [6, с. 296]. Е.М. Мелетинский, разделяя концепцию А.Н. Веселовского о принципиальной соотнесенности мифа и героического эпоса, как и фольклора в целом, отмечает, что эпос сохраняет, как ядерную, часть мифа о культурном герое, но принципиальные для мифа мотивы космо- и антропогенеза «выносит за скобки», утверждая прежде всего мораль сложившегося этноса [15, с. 269-275]. Проблема соотносимости эпического космогенеза и сюжетов героического эпоса в работах М. Элиаде решается иначе: эпос – это хронологически и мировоззренчески более поздняя версия космогонического мифа, и эпический герой воспроизводит парадигматические жесты Богов *in illo tempore* [26, с. 39]. М. Элиаде замечает далее, что героический эпос в традиционных культурах имеет непосредственную связь с ритуалом и становится частью ритуала в ситуации его звучания – исполнения [26, с. 99; 27, с. 205-207 и др.].

В кругу означенных проблем одним из важнейших нам представляется вышеназванное замечание М. Элиаде, которое подтверждают исследования локальных традиционных культур [5, с. 61-68; 21, с. 21-23 и др.]. Действительно, героическая эпика обладает рядом характеристик, придающих ей статус сакральности: эпос исполняется сказителем (олонхосутом, кайчи, улигершином) преимущественно зимой, ночью (несколькими

ночами). Сказитель обладает свойствами, выделяющими его из соплеменников: обостренной интуицией, даром предвидения, способностью погружаться в состояние транса и вводить в это состояние свою аудиторию.

Пребывание сказителя в пограничном состоянии, погружение в иную реальность, где действуют «здесь» и «сейчас» персонажи божественных пантеонов – создатели мира, его устроители, где очерчиваются границы этнического Космоса, – придает эпосу не только в ситуации звучания, но и на уровне зафиксированного письменно текста статус драматургичности, театральности. Этот феномен требует специального рассмотрения, что и будет сделано в разделе

Персоносфера героического эпоса в дискурсе виртуалистики

Густонаселенный и остросюжетный мир мифопоэтики оживляется сказителем специальными словесными формулами, такими, например, как в якутском эпосе «Нюргун-Боотур Стремительный»: «Снова сяду я среди вас. Долгий начну рассказ; Тройной замок отопру. Трехголосым горлом своим запою. Если из верхнего мира в ответ Через трубы гудящие очагов, Если из Нижнего мира в ответ Долетит из-под ваших ног Одобрительный возглас «Но-о-о!» Не пугайтесь. Внимайте мне».

Феномен создания «параллельной реальности» сказителем отмечается многими исследователями традиционной культуры: А.М. Сагалаевым, Н.Л. Жуковской, А.Ф. Анисимовым и др. В частности, А.М. Сагалаев замечает, что «...«в наиболее общем» отношении человека традиционного общества к миру немаловажное значение имело восприятие и толкование информации, получаемой в пограничных состояниях... Эта вторая действительность имела весьма важную роль в формировании целостной картины мира и человека» [21, с. 15].

Образ реальности, которая выстраивается при восприятии мифопоэтического текста, одновременно равен и не равен самой реальности. Это неравенство объективно вытекает не только из несовпадения профанного мира с миром, творимым посредством Слова в ситуации активного коммуникативного дискурса, но и из дистанции между временем звучания текста и временем событий, представленных в нем. Тем не менее, исполнитель и его аудитория проживают ситуацию рассказа-пропевания как абсолютную реаль-

ность, более истинную, чем та, что бытует за пределами звучания текста. Этот факт лишается мистического ореола, если рассмотреть его с применением приема виртуалистики. Проблема виртуальной реальности рассматривается сегодня в контексте философской парадигмальной оппозиции моноонтичность / полионтичность [18, с. 15-20; 19, с. 30-37]. Так, Н.А. Носов замечает: «В наши дни мы используем термин «виртуальный», чтобы пробить брешь между данным нам опытом и следующим уровнем человеческого понимания. Виртуальное пространство – как противоположность естественному, телесному пространству – содержит информационный эквивалент вещей. Виртуальное пространство заставляет нас чувствовать так, как будто мы имеем дело прямо с телесной или естественной реальностью. Как будто...» [18, с. 35]. В широком аналитическом контексте понятия и феномена виртуальности Н.А. Носов акцентирует идеи виртуального театра, разработанные А. Арто. Нам представляется принципиальным положение А. Арто о том, что театр направлен на достижение в области духа и воображения такой же эффективности, к которой стремится алхимик: возделыванию золота. Театр является искусством виртуальным, поскольку не несет в себе ни своей цели, ни своей реальности [1, с. 37-38]. В комментариях к рассуждениям А. Арто по поводу виртуальной природы театра В.Н. Максимов отмечает, что зритель и актер реально переживают события, которых реально на сцене нет [14, с. 29]. С точки зрения психологической способности человека существовать в другой реальности и переживать события другой реальности А.Н. Леонтьев писал: «Виртуально мозг заключает в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей» [9, с. 208]. Сходные наблюдения обнаруживаются и в исследованиях американского психолога Ч. Тарта, который утверждает возможность интерпретации природы психики как виртуальной. Психологическая виртуальная реальность – это не постоянная, а переменная величина образа ситуации (воспринимаемого объекта). Помимо психологической виртуальной реальности существует и ординарная реальность, стабильная по отношению к виртуальной и «нормальная» относительно измененных состояний [30, с. 227].

Как видим, идея полионтичности и признания нескольких уровней реальности, несводимых друг к другу, представляет поляр-

ную по отношению, например, к представителям школы З. Фрейда и К. Юнга, точку зрения на информацию, возникающую и получаемую в ситуации пограничного состояния [28, с. 97-108; 29, с. 206-227].

Виртуалистика, не претендуя на статус самостоятельного научного направления, разрабатывает онтологический подход, который может быть использован в любой области научного знания. С позиций виртуалистики, виртуальная реальность обладает следующими специфическими свойствами: порожденностью, актуальностью, автономностью и интерактивностью, где порожденность есть способность виртуальной реальности продуцироваться активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; актуальность обусловлена существованием виртуальной реальности «здесь» и «теперь», пока активна порождающая реальность; автономность означает наличие у виртуальной реальности своего времени, пространства и законов существования; интерактивность предполагает возможность виртуальной реальности взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей как онтологически независимая от них [18, с. 33].

В синкретах традиционных культур формирование национального космоса (сакрального ядра культуры) начинается с оформления божественных пантеонов или, по нашему мнению, первых и основных составляющих национальной персоносферы. Понятие «персоносфера» конструируется в отечественной гуманитарной науке на основе замечаний Д.С. Лихачева о судьбе и характере русской культуры. В работах Д.С. Лихачева термин «гомосфера» противопоставляется термину «ноосфера» и понимается как сфера «влияний и воздействий на окружающий мир человеческой деятельности – как разумной, так и неразумной [10, с. 92]». В контексте размышлений великого гуманиста XX в. термин «гомосфера» учитывает не только рацию (ноосфера) [см.: 25, с. 74-96] с его позитивной направленностью, но и вероятную личностную энергетическую напряженность («антропосфера», «пассионарность» в работах Л.Н. Гумилева), и позитивную эмоциональную потенцию «интеллектуальной независимости». Естественным продолжением размышлений Д.С. Лихачева становится его выход на феномен «культуросферы». Ограничиваясь областью «литература – адекватный ей читатель», акцентируя высокий статус и культуротворческие, культуроформирующие

свойства слова, исследователь приходит к выводу об относительной самостоятельности и самодостаточности (виртуальности – Л.Г.) культуросферы.

Культуросфера для Д.С. Лихачева – это синтез высокой культурной осведомленности субъектов культуры и культурной среды, владеющей ценностями всего человечества [10, с. 18]. При этом признается несоизмеримость ценностей различных национальных культур и бесценность каждой из них: «Уникальность идеалов каждого народа не дает оснований для сравнения их «по росту»: чья культура выше, а чья ниже [10, с. 87]. Данный тезис обусловил положение о том, что у каждого народа помимо общей гомосферы человечества существует своя, присущая только ему гомосфера, своя ее разновидность, свои источники обогащения гомосферы, национальная спецификация. Поэтому можно говорить не только о гомосфере, но и об этногомосфере.

Наиболее функциональным для современной культурологии, лингвокультурологии и филологии может считаться термин «персоносфера», уточняющий, на наш взгляд, исходное понятие, придающее ему качество «узнаваемости», индивидуальности и открывающей широкие эвристические возможности культурно-художественной коммуникации. Так, Г. Хазагеров определяет персоносферу как среду «персоналий, образов, сферу литературных, исторических, фольклорных, религиозных персонажей» [23, с. 133].

По поводу соотношения понятий «персоносфера» и «концептосфера» Г. Хазагеров замечает, что их разделяют два фундаментальных свойства: а) объекты персоносферы – это лица, личности, что предполагает возможность помещения себя в мир персоносферы, моделирования своего поведения в этом мире; б) объекты персоносферы способны обусловить феномен антономазии (уподобление объекта нарицательному персонажу) [23, с. 134]. В таком контексте понятие «концепт» интерпретируется как культурное образование, стягивающее на себя множественные смыслы, обладающие сложной структурой и являющиеся сгустком представлений, понятий, ассоциаций, знаний, переживаний, сопровождающих данный элемент культуры. Значит, если персоносфера – это область функциональных и функционирующих персоналий, то концептосфера – это сфера полисемантических, эмоционально напряженных словесных образований, устойчивых или мобильных формул, соотносимых

с элементами персоносферы. Взаимосвязь, взаимозависимость персоносферы и концептосферы определяет динамику национальной культуры и характер этой динамики: «Национальное видение мира далеко не в последнюю очередь определяется характером персоносферы, но при этом именно персоносфера – самая изменчивая часть картины мира. Национальные открытия и переосмысления происходят прежде всего через изменения персоносферы, где все культурные потрясения сопровождаются великим переселением народов – персоналий» [23, с. 135].

Отличительной характеристикой традиционной культуры является стабильность персоносферы и доминантных концептов, что не подлежит оценке, а может лишь констатироваться как факт.

При этом стабильность не означает абсолютного отсутствия или невозможности динамических процессов, иначе культура была бы обречена. Специфичность культурной динамики традиционных этнических сообществ заключается в том, что вариативность всех культурных моделей осуществляется в рамках канона, составляющего этос национальной культуры. Разумеется, если иметь в виду значительные хронологические периоды (тысячелетия, несколько столетий) или принципиальные для судьбы национальной традиционной культуры исторические события, преимущественно драматического характера (завоевания, влекущие за собой подавление естественных условий функционирования этнической культуры завоеванных наций, насильственное распространение религиозной системы и т. д.), то вариативная составляющая этнокультурогенеза неизбежно возобладает над инвариантом, но, как правило, не уничтожит его. Этот любопытный факт культурогенеза особенно отчетливо представлен в мифопоэтике и ритуально-обрядовой культуре традиционных сообществ. Поскольку мы рассматриваем модель мира в героических эпопеях народов Азии, то объясним принцип выбора источниковой базы. Для анализа предлагаются тексты двух групп тюркоязычных народов (Якутии и Алтая), двух – монголоязычных (Бурятии и Монголии) и в качестве подтверждения репрезентативности выводов – группы тунгусо-манчжурских народов (Эвенкия). Выборка текстов, подлежащих исследованию в данной статье, определяется качеством их прецедентности, т.е. семиотической и психологической значимостью для этноса в пределах определенного исторического хронотопа, социокультурного контекста.

Прецедентные тексты постоянно воспроизводятся, их знание членами этнического сообщества считается само собой разумеющимся [24, с. 216].

Проблема реконструирования мифической Вселенной решается в культурологии, этнографии и фольклористике не одно десятилетие. Анализировались как единичные культуры, так соотносимые, например, географически и хронологически.

Новизна нашего подхода к проблеме заключается в восприятии модели Вселенной, представленной текстом эпического сказания, в качестве динамичной, персонифицированной (от единичных персоналий до теогонических генеалогий) системы, где ориентиры горизонталь/вертикаль и градации каждого из ориентиров соответствуют владычеству божеству (божествам) или демоническим существам. Кроме того, учитывается факт виртуальности мифологической вселенной, актуализирующейся «здесь» и «сейчас» в ситуации восприятия эпоса.

Формирование национальной космологии (сакрального ядра) начинается с оформления обожествленных пантеонов – первых составляющих национальной персоносферы. В мифах о сотворении мира демиурги появляются как вторая стадия текстуального оформления сюжета миротворчества. Первой оппозицией является «земля/вода», «земля/небо», причем, если попытаться проанализировать последовательность возникновения оппозиций, то исходной стихией, как правило, является вода, вероятно, в силу своей универсальности, способности, оставаясь одним, пребывать в трех основных состояниях: тверди (лед), воздуха (пар), жидкости. Героические эпопеи воспроизводят ситуацию уже существующей земли либо в момент ее обустройства («Храбрый Содани – богатырь», «Все-сильный богатырь Дэвэлчэн в расшитой-разукрашенной одежде»; «Гэсэр», «Нюргун-боотур Стремительный»), либо в момент, драматичный для этноса («Маадай-Кара»), либо в ситуативно возникающие напряженные состояния («Дайни-Кюраль»), но деструктивность мира, которую преодолевает герой, – это универсальное сюжетообразующее условие эпоса. Вероятно, поэтому М. Элиаде и считал мифы героического цикла или героическую эпопею воспроизведением на другом уровне космогонического мифа: Герой повторяет парадигматические жесты Богов для придания этнической Вселенной необходимой стабильности («Аспекты мифа»). Реконструирование «парадигматических жестов

Богов» на основе текстов эпики вряд ли может совпасть сюжетно с соответствующим корпусом космогонических мифов уже потому, что фольклорное произведение варьирует основную тему, разумеется, сохраняя главные ее элементы. Маркерами виртуальной Вселенной эпоса – по горизонтам и вертикали, по плюсу и минусу ее морального содержания – являются божества, называемые прямо или упоминаемые косвенно, но принципиальные для этноса как ее национальная персоносфера.

Анализируемый материал в плане воссоздания модели Вселенной органично распадается на 3 группы:

а) Вселенная с соответствующими маркерами – персоналиями национального пантеона не нуждается в принципиальной реконструкции, поскольку эпос изображает все наличные сферы бытия, их обитателей – Богов как генеалогии, формирующие персоносферу («Гэсэр» – бурятская версия; «Нюргун-боотур Стремительный» – якутский эпос);

б) модель Вселенной подлежит реконструированию, но ее персоносфера представлена необходимым минимумом божеств и неполной их генеалогией («Маадай-Карс» – Алтай, «Храбрый Содани-богатырь», «Все-сильный богатырь Дэвэлчэн в расшитой-разукрашенной одежде» – эвенкийский эпос);

в) модель Вселенной реконструируется с учетом усложнения персоносферы в силу замены автохтонного архаического пантеона богами ламаизма и буддизма или сосуществования «старых» и «новых» богов («Дайни-Кюрюм» – монголо-ойратский героический эпос).

Персоносфера виртуальной Вселенной в бурятском и якутском героическом эпосе

Бурятский «Гэсэр» и якутский «Нюргун-Боотур Стремительный» воспроизводят процесс формирования национального Космоса как последовательность теофаний, соответствующих основным точкам его горизонтали и вертикали. Процессуальность акта творения в эпосе амбивалентна, что является как условием сюжетостроения, так и мировоззренчески значимым фактором наличия в этнической модели мира оппозицией, являющихся одновременно сакральными и «географическими» маркерами. Бурятская версия «Гэсэра» акцентирует горизонтальный аспект модели Вселенной, якутский фиксирует большую степень значительности мифической

вертикали. При этом динамически событийный, драматически напряженный сюжет формирования генеалогий представляет некую точку отсчета, условную детерминанту, мотивационный акцент. Такой точкой отсчета становится соответствие владыке первого пантеона благих западных богов «Гэсэра» – Эсэге – Малана – порожденной им оппозиции «жизнь»/«смерть», которая проецируется в средний мир через космическую битву богов запада и востока. Период «зарождения мести и вражды» в эпосе не коррелирует с расширением персониферы виртуальной Вселенной до той поры, пока владыки Запада и Востока не пожелали подчинить себе «голубое срединное царство», представленное божественной парой: Сэген – Сэбдэг и Сэсэн – Уган – нейтральной, централизующей осью мира в его сакральной горизонтали.

Мотивация космической драмы в «Гэсэре» условна и, вероятно, может восприниматься как сюжетообразующий фактор. Мировоззренческий аспект последствий битвы владык Запада и Востока – формирование вертикали в модели Вселенной с соответствующими маркерами ее трехчастности. Саган–Хасар, Шара–Хасар и Хара–Хасар повергаются «на седьмое дно мироздания» и становятся старшим, средним и младшим ханами Желтой реки в урочище Ханин–Хото.

Средний мир виртуальной Вселенной эпоса поляризован по принципу «добро»/«зло» без ориентации по оси «запад»/«восток». Более того, персонифицирует область «зла» средний сын владыки Западных богов – Хара–Зутан, властелин мифической страны Сурагта, «где неведома доброта». Оппозиционность этического порядка, представленная в «зеленом среднем мире», видимо, связана с созданием Эсэгэ–Маланом оппозиции «жизнь»/«смерть».

Обилие персоналий, составляющих персониферу модели Вселенной в «Гэсэре», требует отдельного рассмотрения [см. 3, с. 27]. Здесь же отметим, что ее составляют четыре пантеона богов Запада и Востока, которые находятся не только в состоянии вражды, но и являются условиями хрупкого равновесия Космоса. Виртуальность мифической Вселенной обеспечивает технически, на уровне создания текста, преимущественное использование глаголов в настоящем времени применительно к действиям главного героя эпоса Бухэ–Бэлигте (в земном воплощении – Гэсэре). Так, в эпизоде поимки белого жаворонка, с помощью которого можно исцелить дочь Солнца – Наран–Гохан и сохранить

приоритет владык Запада, действия Бухэ–Бэлигте изображаются как действия «сейчас»: «останавливает коня», «заклятие приносит», «утверждает: «Я цели достиг!», «воскликает: «Сделано дело!».

Схватка Гэсэра с чудовищами (частями тела Атай–Улана) тоже рисуется эпосом как драматургически выстроенный текст, с очевидным акцентом на действие в настоящем времени: «То ведут сражение по-птичь, То дерутся они по-бычь, То, как соколы, жаждут добычи...»; «Гэсэр сечет и сечет, Он теряет ударам счет...» и т. д. Анализ текста показывает. Что драматургизация действия с помощью использования глаголов в настоящем времени происходит тогда, когда изображаются главные подвиги героя. Так, воспроизводя процесс создания, противоборства, доминирующего положения в пантеоне богов и их земных воплощений сказитель (и это сохраняет текст даже в переводе) воссоздает мифопоэтическую модель этнического космоса в его горизонтали и вертикали, маркируя основные точки персоналиями теогонических генеалогий, воплощающих преимущественно оппозиции этического порядка.

Значительно превосходящий по объему «Гэсэр» якутский героический эпос «Нюргун–Боотур Стремительный» представляет персониферу своей виртуальной Вселенной меньшим набором персоналий, и сама модель мира выглядит более привычной, узнаваемой, с доминантной разработанностью трехчастной вертикали и достаточно аморфной горизонталью, которая видится в эпосе в качестве мира, где центром является священное дерево Аар Лууп, одушевленное и персонифицированное богиней Аан Алахчын, способной существовать автономно и становиться «телом дерева». Якутский эпос позволяет реконструировать сакральный центр Среднего мира: широчайшее благодатное лоно, сокровенное золотое гнездо Изначальной земли – праматери Кыладыны окружено громадами гор. На груди Кыладыны некогда вырос глинистый высокий курган, а его округлую вершину украшают три холма. Между этими холмами помещается дерево Аар Лууп. Верхушки дерева не проникают за край небес, корни не прорастают в Нижний мир, а распластываются в толще Земли до острова Сихта. Ветви куполом высятся над землей от моря Араат до Таты–реки. Посредине Кыладыны находятся «богатый дом», где происходит заклинание Нюргун–Боотура на грядущие подвиги его старшим братом Мюльдюн Бёгё и

сестрой – небесной шаманкой Айыы Умсуур (лексика эпоса сохранена – Л.Г.).

Четырехчастная горизонталь Вселенной в якутском эпосе маркируется по осям: север – юг; восток – запад. С севера из-под колдовских небес по теснине Куктуй-Хотун могли выходить абаасы; с юга, за девятью горами и перевалом находится провал – дорога в Нижний мир; на востоке за тремя озерами с небес до земли изволом опускается перевал, по которому Йэйэхсит проходит, передавая человеку вести Юрюнг Аар Тойона; на западе, за морем Араат, под нижним краем закатных небес высятся горы в снегу. Здесь берет начало перевал Кээхтийа Хаан – дорога верхних абаасы в средний мир. Здесь же находится таинственное жерло, откуда появляется и куда уходит страшный Уот Усулу Тонг Дуурай на восьминогом огненном змее.

Трехчастная вертикаль эпической Вселенной формируется в результате космической битвы богов и демонических существ: айыы и абаасы. Эпос изображает восьмьюрусную модель Верхнего мира, но персонафицирует только владык его нижнего слоя: Юрюнг Аар Тойон и Адьынга Сизэр Хотун «в начале времен» породили «светлое племя айыы» – богов-демиургов, жителей центральной и восточной области небес. Волей верховных владык в месте, где «край лучистых небес свешивается к земле, где земли конечный рубеж» были поселены покровители лошадей, айыы Кюн Дэсегей Тойон и его жена Кюрё Дэсегей Хотун. На западной стороне неба кует оружие для воинов великий кузнец Куэттээни. Его жена – Уот Кындыала-нас. На севере айыы отвели место старцу-ведуну Сэ-эркээна Сэсэне – гадателю, предсказателю судеб тридцати пяти племенам Среднего мира. В месте, максимально приближенном к небесному центру («Там, где высится над землей Непреодолимый рубеж трех издревле враждебных небес»), пребывает покровительница всего живого айыы Йэйэхсит; «рядом с ней» – «под крапчатым склоном крутым Восточных теплых небес» живет благодетельница людей и богиня деторождения Айыысыт Ньэлбэн (Айыысыт Хотун).

В верхнем мире, «по краям нижних ярусов неба» (северная, южная, западная часть), живут 39 племен свирепых чудовищ абаасы, чьи прародители – Улуу Суорун Тойон и Куохтуйа Хотун.

Прародители нижних абаасы; обитателей подземного мира: Ала Буурай (Аан Дьа-сын) и Луогайар Луо Хаан (Арсан Дуолан). Раздел мира по вертикали и небесной гори-

зонталю произошел после «великих боев», о которых эпос не рассказывает, но договор, заключенный между айыы и абаасы охраняют боги судьбы: Одун Биис, Чынгыс Хаан и Дыылга Тойон, при которых состоит судья, писарь и примиритель Дьуран-Тай. По соглашению владык всех трех областей мира, если в любой из них родится ребенок, способный пошатнуть равновесие («опорную ось мира»), то его следует связать арканом и предать трем проклятьям. Таким ребенком стал Нюргун-боотур Стремительный – сын младшего брата владыки Центра и Востока – Айынга Сизэр Тойона и его жены – Айыы Нуоральын Хотун. Осуществление главной миссии Нюргун-Боотура: восстановление равновесия Вселенной – обусловили не боги, как это произошло в «Гэсэре», а люди, но финал эпоса оформляется в строгом соответствии законам жанра: гармония мира восстановлена, и герой эпоса провозглашается защитником народа саха.

Персонасфера виртуальной Вселенной в эвенкийском и алтайском героическом эпосе

Героические сказания эвенков «Храбрый Содани – богатырь» и «Всесильный богатырь Дэвэлчэн в расшитой–разукрашенной одежде» рассматриваются нами как части цикла, имеющие общего героя/героиню. В данном случае героиней, объединяющей тексты, является Солкондор – красавица с девятисаженной шелковистой косой – жена Иркинигэна («Храбрый Содани...») и сестра Дэвэлчэна.

Оба текста акцентируют трехчастную вертикаль эпической Вселенной и лишь условно представляют ее божественную персонасферу, маркируя самые основные семантические оттенки элементов этического космоса. Эпос «Храбрый Содани-богатырь» представляет центр вертикали «трехвершинным священным деревом», у подножия которого расположен чум «людей ай» – Содони-богатыря и его сестры Аякчан Ивенчан – детей верховных небожителей Эден Еэксит и Ай Бегина. Наличие этого центра не противоречит представлениям эвенков о существовании еще одного сакрального центра, где обитает супружеская пара: Иркинигэн – брат Содани и Солкондор – соответственно детей Эден Еэксит и Ай Бегина и Угу Бегина с Угу Катун (верховные пары небожителей, вероятно, племенных персоналий или владыки различных сфер Верхнего мира). Их Шелко-

вый чум, стоящий в середине Матери-Земли (Букинден-голец), «не закреплен сверху ни одной ниточкой, снизу ни одним конским волосом не привязан»). Сама Земля называется в эпосе «светлой, восьмиободной, восьми-крайней» матерью людей ай. Вероятно, можно предположить иерархическую соподчиненность небожителей, в которой главными являются Угу Бегин и Угу Катун, поскольку их дочь Солкондор превосходит мудростью сына Эден Ексит и Ай Бегина. В эпосе «Все-сильный Дэвэлчэн-богатырь...» эпизодически появляется еще одна небожительница – вестница Мэнгунхан, чьи родители – Аихит-мандя – старик – Большой Творец, создатель и Эден Ефексит (верховная госпожа). Жена Дэвэлчэна позволяет включить в персонасферу эпической Вселенной звенов еще одну пару небожителей: Угу (Баян) Бегандара (Богатый лунный старик) и Баян Сигундэр (Богатая солнечная старуха), у которых было соответственно по девять братьев и сестер, не названных эпосом, и бабушка Киладий, помогающая Киладий и Дэвэлчэну преодолеть границу между средним и верхним мирами: отвесную скалу, превратившуюся по воле старейшей небожительницы в «красивую речную долину».

Обитатели нижнего мира – авахи – называются в эпосе «атаманами нижнего мира» и насчитывают девять племен. Общим мотивом, заставляющим «человека ай» отправиться в обитель авахи и, соответственно, показать, как он выглядит и что разделяет мир людей и мир чудовищ, – похищение женщины. Герой эпоса «Храбрый Содани-богатырь» отправляется на восток, минует весь Средний мир и на том месте, где заканчивается «земля людей ай», видит вход в Нижний мир, дверь в который «открывалась против хода Солнца». Нижнюю часть эпической вертикали представляет семья адьяраев: Сэлмэ Дэвиндэр и Сэлмэ Дыгияндя – сыновья Тукала-Манги; Няргучан и Деге Бабэ – одиночные персоналии, лишенные индивидуальных функций.

В эпосе «Храбрый Дэвэлчэн – богатырь...» легко реконструируется путь в Нижний мир и его специфика. Границу между «своим» и «не своим» миром ощущает олень – ездовое животное героя, который не может прикинуть за ее пределы. В этой земле (пока в горизонтали), в сторону запада «Деревья и травы, будто сожжены огнем. Солнце светило, как луна, нигде нет сухого места – сплошное болото. Слившееся в одну, тропы ведут «к Заходу Солнца» до моря, окутанного

туманом. Между двумя гольцами на четырех сваях сидит трехглавый орел–страж. За гольцами начинается Светлая страна, подобная Средней Земле. За тремя гольцами – четырехугольный камень с замком, который стерегут три стерхи (дочери небожителей Угу Бегандара и Баян Сигундэр). Они могут перемещаться из одного мира в другой, плавать в молочном озере, превращаться в красавиц. Одна из них – Киладий – будущая жена Дэвэлчэна. На дне молочного озера находится «вниз ведущая тропа, подобная вытянутому горлу шестилетнего жеребенка». По этой тропе – жерлу – Дэвэлчэн опустился «на большое стойбище», где стояли чумы. Самый большой – железный – обитель «атамана авахи». Дверь в нем «открывалась слева, окно поставлено наоборот» в сравнении с чумом людей. Господин этого мира – Няргул-богатырь.

Итоговыми замечаниями наблюдений над персонасферой эпической вселенной звенов могут быть следующие: а) принципиальной структурированности мира по вертикали и горизонтали здесь нет: так, между Средним и Верхним миром границей является отвесная скала, легко превращающаяся в долину; путь в нижний мир начинается по горизонтали, с востока на запад; б) персоналии Верхнего мира (три стерхи) живут в молочном озере, на дне которого – вход в мир адьяраев; в) «красный глаз» умирающего адьяраев возносится в Верхний мир, чтобы через два-три поколения людей вернуться обратно.

Персоналии богов и адьяраев не соответствуют каким-то определенным слоям (ярусам) неба и подземного мира. Несомненно только «восьмиободность» Вселенной и противостояние в ней «шелкового чума» Дэвэлчэна и Солкондора «железному чуму» Няргул-богатыря (Няругучал-богатыря).

Алтайское эпическое сказание «Маадай-Кара» представляет сведения о божественных пантеонах/пантеоне и теогонических генеалогиях весьма условно, акцентируя эпические топонимы и теонимы. Отсюда и реконструкция модели Вселенной с трудом поддается структурированию по горизонтали и вертикали. Деление горизонтальной составляющей модели Вселенной на два мира: мира Маадай-Кара (и Когюдей-Мергена) и Кара-Кула обусловлено наличием двух центров, представленных соответственно священным тополем Бай-Терек и железным тополем (вариант – «черный тополь без коры»). Атрибутами, дополняющими маркировку Центра, является «Аил в сиянье золотом Сто-

гранный каменный»... (земля Маадай-Кара) «Стогранный каменный аил Глаз солнца ясного закрыл» (Кара-Кула); коновязи у айлов дублируют образы Бай-Терека и железного тополя.

Ориентация по осям север/юг, запад/восток эпически условна, но соотносена с владениями Маадай-Кара с востоком подчеркивается изображением направления пути этого героя к своему краю: «И на восход пустив коня... он прибыл... к своим горам, к родной земле». Вместо географических ориентиров по сторонам света в эпосе употребляются названия мифических священных гор: «...от высот Черет-Чемет до склонов Чеметен-Туу...»; косогоры Коджыты и Боджыты.

Кара-Кула и Кара-Таади устанавливают границы своих владений по горизонтали Вселенной страшными препятствиями: два кита, которые держат мир; два змея у железного тополя; семь кровожадных кабанов; два паршивых верблюда; два медведя; семь черных духов – волков; девять воронов. Центр владений Кара-Кула, помеченный в начале повествования западной стороной, уточняется в изображении направления пути Когюдей-Мергена, который, миновав земли сорока, тридцати племен, «шестьдесят высоких гор» и «семьдесят бурных рек», приблизился к месту, где «с южной стороны находится девятигранная гора, отмечающая новые препятствия – границы: два Кезера Эрлика, «Ядовитое, кипящее желтой смолой море», которое пролилось от небесного купола до Тойбодыма (мифической подземной реки); сходящиеся и расходящиеся скалы Дьер-Дюмар.

Можно предположить, исходя из анализа текста, что эпика противопоставляет северо-восток (ориентировочно – владения Маадай-Кара, синоним добра, света, конструктивного начала мира) юго-западу (соответственно, месту обитания Кара-Кула, синониму злого начала, тьмы, деструктивного элемента Вселенной).

Трехчастная вертикаль, заявленная в тексте двумя сакральными деревьями и продублированная поляризованными коновязями, аилами Кара-Кула и Маадай-Кара, персонафицирована более чем скромно по сравнению с якутским и бурятским эпосом. Известно, что знание генеalogий (индивидуальных, родовых и божественных) предполагается традицией монголоязычных народов [27, с. 18-19].

Отсюда понятно такое внимание «Гэсэра» к персонификации своей виртуальной Вселенной. Тюркоязычные народы – якуты и ал-

тайцы тоже, как свидетельствуют исследователи [29], очень внимательны к генеалогическим связям, но если якутский эпос воплощает эту национальную особенность в тексте, то алтайский либо табуирует теогонию, либо ориентируется на посвященного читателя и слушателя. Персонификация эпической Вселенной в «Маадай-Кара» представляет вертикаль как поляризацию Юч-Курбустана (упоминается всего один раз) и Айбыстаном (этот теоним тоже единичен). Имя подземного владыки Эрлика, синонимичного функционального и семантически Айбыстану, встречается в тексте и как имя отца Кара-Таади, и как воплощение темного начала мира. Более того, в финальных сценах эпоса Эрлик выступает в качестве действующего лица, побежденного и уничтоженного Когюдей-Мергеном. В эпосе отписывается царство Эрлика, центром которого (эквивалент аилу Кара-Кула и поляризованность в вертикали аилу Маадай-Кара) является дворец из черной грязи. Слои, ярусы мира Эрлика соответствуют земным прегрешениям его обитателей, в чем видится влияние христианской и буддийской традиции.

Верх вертикали, кроме упомянутого Юч Курбустана, маркирован персоналиями Юч Мыйгак – трех маралух, обитательниц «самого дна небес», спасительниц Среднего мира.

Персонификация эпической Вселенной в монголо-ойратском эпосе

Специфической особенностью монголо-ойратского эпоса является расширение персонификации его эпической Вселенной и пополнение ее божествами буддийского пантеона. Но, как замечал Б.Я. Владимирцов: «...это особый, ойратский «Будда», «Будда» кочевников степей и гор Западной Монголии, такой, какой представлялся им впервые, образ какого поразил их воображение» [2, с. 458].

В эпосе «Дайни-Кюрюль» зачин отсылает читателя и слушателя к началу начал, дает намек на бывшие космические катастрофы – битвы богов и маркирует факт начала нового мира – мира эпического действия «распространением восьмидесяти четырех учений». В эпосе упоминаются бодисатвы, Будда-наставник; говорится о возведении монастырей при ставках героев эпоса. Тем не менее, персонификация этнического Космоса в эпосе строится по привычному принципу и весьма напоминает таковую в анализируемых выше текстах. Соответственно, и модель

Вселенной строится аналогично. Трехчастный по вертикали мир, где живут и совершают подвиги Дайни-Кюрюль, Зан-Будинг и Ердени-Кюрюль, коррелирует с Верхним миром, владычицами Абида которого являются две тысячи пятьсот богинь Дара-еке, и Нижним – миром семидесяти семи драконов. Границы между мирами проницаемы, и Далай-хан, принеся дары верхним небожителям, узнает от посланца тридцати трех белых владык неба, что в свои триста семьдесят семь лет становится отцом Дайни-Кюрюля.

Мифическая Вселенная монголо-ойратского эпоса имеет несколько Центров, соответствующих месту обитания благих и враждебных богов, а также области проживания представителей среднего мира. Абсолютно поляризованы такие центры: жилье старухи Шиль-Гэльмэ и жилье Киб-Дара-еке. К владениям Шиль-Гэльмэ преграждают путь девять людоедских черных морей; море из хорон и море из хорза; белая скала до неба; яма; кустарник из мечей, копий и железных крюков.

Жилище и место обитания Киб-Дара-еке: «...разнесся запах душистых свечей; земная трава, драгоценная трава – куша, трава, выросшая среди сандаловых деревьев и деревьев чампака, пестрые птички защебетали на разные лады, засверкали золотые и серебряные горы, заструились на юго-западе молочная и масляная реки». Уточнение назначения и этического полюса каждой из сверхъестественных персонажей эпоса позволяет предположить, что абсолютный минус Вселенной создается «тремя державами – страной подсолнечной, страной белых верных небожителей и страной царя восьми драконов», которые соединились и устроили в год «девяносто девять обрядов – сор, черных проклятых». Вертикаль обители Шиль-Гэльмэ представлена каменным домом в семьдесят восемь этажей... железным домом в семьдесят восемь этажей».

Обитель Киб-Дара-еке (дальняя южная сторона) находится за пределом соединения неба и земли, охраняется дозором. Киб-Дара-еке обладает чудесным снадобьем, способным возвращать жизнь, и обладает даром пророчества, в частности. Она рассказывает Дайни-Кюрюлю о причинах несчастий, обрушившихся на мир Далай-хана и Мэсн-Герель.

Соответственно, северо-восток эпической Вселенной воспринимается в тексте как среда обитания враждебных героям эпоса персоналий, лишенных статуса божеств, но имеющих сверхъестественную силу, и пол-

чища мангусов – чудовищ, многоголовых, устрашающего вида. Владения Гарди-Кэльгэтей-хана и Арсалан-Кэргэлей-хана помечены горами до неба. «На восточной груди» горы – место их обитания Северная часть Вселенной является владениями старика – коровника Шиль-Тогос-хана и помечается длинной черной юртой, упершейся в небо. Север из контекста не может восприниматься со знаком «минус» хотя бы потому, что в ставке Шиль-Тогос-хана живет нареченная Дайни-Кюрюля, «пятнадцатилетняя Аля-Миндасун».

Северо-запад – владения Далай-хана – маркируется «золотым желтым субургуном с восьмьюдесятью восьмью лестницами» – царским дворцом, рядом с которым стоит «огромный храм-собор, поднимаются тьмы монастырских храмов». Центром мира Далай-хана и Дайни-Кюрюля является гора Кок-Гюйдюль-Хангай, откуда видно «четыре подсолнечных материка и восемь пограничных мест».

«Дальний Запад» связывается в эпосе с Убадисун-Дара-еке, благотельной богиней верхнего мира. Восток в эпосе не упоминается, но можно предположить, что именно там находятся «девять земных тупиков», к которым нельзя было подпускать чудесного бело-светло-желтого коня, способного подниматься в небесную область, опускаться в мир семидесяти семи драконов и существовать в подсолнечном мире.

Сюжетообразующим принципом эпоса является принцип «движущегося героя», как и в других рассмотренных выше эпопеях. Этот принцип позволяет сказителю развернуть повествование «по вертикали» и «горизонтали», представить персонифицированную эпическую вселенную в коммуникативно-диалогическом, деятельно-событийном, этико-эмоциональном проявлениях. Кроме того, отмеченный в тексте «Гэсэра» акцент на употребление глаголов в настоящем времени характеризует и другие эпопеи, создавая повествованию драматургическое звучание и, соответственно, виртуализируя мифопоэтическую вселенную эпоса.

Выводы

Изложенные в статье наблюдения над спецификой модели вселенной в героической эпике народов Азии позволяют сформулировать следующие выводы:

1. Эпическая вселенная в эпосе народов Азии (тюркоязычных, монголоязычных и тунгусо-манчжурской языковой группы) маркируется соответствующими персоналиями божественных пантеонов, создавая ее персонифицированную модель.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПЕРСОНОСФЕРЫ: НА МАТЕРИАЛЕ МИФОПОЭТИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА НАРОДОВ АЗИИ

сферу. Функционально персоналии богов и их демонических антиподов не только «ограничивают» национальный космос по горизонтали и вертикали, но и являются воплощением конструктивного и деструктивного начал мира. Их взаимодействие обеспечивает как диалектическую целостность Вселенной, так и ее динамику.

2. Эпическая Вселенная может быть интерпретирована как виртуальная, поскольку:

а) эпос воспроизводит «здесь» и «сейчас» ситуацию возникновения мира и его динамику, т.е. с позиций виртуалистики, конструирует реальность порожденную, актуальную, автономную и интерактивную;

б) эпос транслирует информацию, полученную сказителем в «пограничном состоянии»;

в) такая информация передается аудитории как сакральная и воспринимается адекватно, не предполагает сомнения и скепсиса;

г) текст эпоса сохраняет качество виртуальной реальности посредством фиксации художественных приемов исполнения: драматургичность (доминанта глаголов в настоящем времени; ритмике, воспроизводящей как динамизм событий, так и атмосферу «иной реальности» и т. д.).

3. Отчетливая акцентация космогонических и космологических аспектов эпоса, наличие в нем теогонических генеалогий позволяет отметить, что представленные в статье тексты (прецедентные для этноса) лишь условно можно считать героическими, поскольку ни один из главных действующих лиц не является героем (сыном бога и смертного). Это либо дети небожителей (якутский и эвенкийский своды); либо земное воплощение божества (бурятский эпос); либо ребенок обожествляемых этносом природных объектов (алтайский эпос); либо дар верховных владык (монголо-ойратский эпос).

4. Божественный потомок, главный персонаж эпосов, совершив подвиги (вернув миру его гармоничную целостность, обеспечив равновесие конструктивного и деструктивного начала), пополняет этнический пантеон — персонифицирует национальный Космос.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арто А. Театр и его двойник. — М.: Мартис, 1993.
2. Владимирцов Б.Я. Работа по литературе монгольских народов. — М.: Восточная литература РАН, 2003.
3. Гекман Л.П. Теогонические генеалогии как персонификация традиционной культуры (на материале мифопоэтики народов Азии). — Ховд: Ховд. гос. ун-т, 2005.
4. Дьяконов И.М. Мифология древнего мира. — М.: Наука, 1977.
5. Жуковская Н.Л. Кочевники Монголии. Культура. Традиции. Символы. — М.: Восточная литература РАН, 2002.
6. Из лекций А.Н. Веселовского по истории эпоса. Публикация В.М. Гацака // Типология народного эпоса. — М.: Наука, 1976.
7. Каган М.С. Философия культуры. — СПб., 1996.
8. Караулов Ю.М. Русский язык и языковая личность. — М.: Наука, 1987.
9. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. — М.: Изд-во МГУ, 1972.
10. Лихачев Д.С. Русская культура. — М.: Искусство, 2000.
11. Лосев А.Ф. Миф. Число. Сущность. — М.: Мысль, 1994.
12. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. — М.: Наука, 1970.
13. Макешина Л.А., Опенков М.Ю. Новые образы познания и реальность: Российская политическая энциклопедия, 1997.
14. Максимов В.И. Введение в систему Антонена Арто. — СПб.: Гиперион, 1998.
15. Маркарян Э.С. Узловые проблемы народной традиции // сов. Этнография. — 1981. - № 2.
16. Мелетинский Е.М. От мифа к литературе. — М.: Рос. гос. гуманитарный ун-т, 2000. — 169 с.
17. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. — М.: Наука, 1976.
18. Носов Н.А. Виртуальная психология. — М.: Аграф, 2000.
19. Носов Н.А. Виртуальный человек. — М.: Магистр, 1997.
20. Сагалаев А.М. Алтай в зеркале мифа. — Новосибирск: Наука. Сиб. отд., 1992.
21. Сагалаев А.М. Урало-алтайская мифология. Символ и архетип. — Новосибирск: Наука. Сиб. отд., 1991.
22. Тугутов А.И. Роман сквозь летопись (Повествовательные особенности «Монголын нууц товчоо» «Сокровенного сказания монголов» // Монголоведческие исследования. — Улан-Удэ, 1996.
23. Tart C.T. Multiply personality, alterreal states and virtual reality: The world simulation process approach // Dissociation, 1990, n. 3. — P. 227.
24. Флиер А.Я. Культурогенез. — М.: Наука, 1995.
25. Хазагеров Г. Персонификация русской культуры // Новый мир. — 2002. — № 1.
26. Чагдуров С.Ш. Происхождение Гэсэриады. — Новосибирск: Наука. Сиб. отд., 1980.
27. Шинин М.Ю. Ноосфера. Культура. Культурный ландшафт. — Новосибирск: Изд-во СО РАН, 2003.
28. Элиаде М. Аспекты мифа. — М.: Прогресс, 1987.
29. Элиаде М. Миф и вечном возвращении. — М.: Ладомир, 2000.
30. Юнг К.Г. Алхимия снов. — СПб.: Timoty, 1997.
31. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. — Киев: гос. библ. Украины, 1996.